

REALITHIA

Manual para el juego de rol

Créditos

Reglamento	Lucas Luengo
Matemáticas	Pablo Fuente Salas, Lucas Luengo
Ilustraciones	Pendiente
Diseño Gráfico	Pendiente
Ratas de laboratorio	Alessandra Sartori, Esteban Castellví, Esteban Herrero, Facundo Juan Viana Chaves, Felipe Gialdino, Fernando Villa, Gastón Cochón, Gastón Jareño, Germán Bogomolny, Graciela Rycerz, Guillermo Fiori, Gustavo Campanelli, Javier Kusselewski, Jesica Taira, Juan Pablo Buján, Martín Bogomolny, Martín Diez, Mónica Torres, Nestor Molina, Pablo Fuente Salas, Paula Gómez Cendra, Pedro O. Varangot, Rolando Gialdino, Telmo Libonatti



Realithia está licenciado bajo la Licencia [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/). Basada en una obra en <http://www.realithia.com/>. Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Contenido

Contenido	3
Introducción	7
Nexus	7
Creando un Personaje	10
Restricciones	10
Nombre y descripción	10
Puntos	10
Atributos.....	10
Habilidades.....	13
Cualidades	15
Inventario	17
Maniobras	18
Protección	18
Mecánicas de Juego	19
Tiradas.....	19
Reintentos	20
Tiradas en conjunto.....	21
Tiradas enfrentadas.....	21
Cooperación y competencia.....	21
Tareas largas.....	22
Otros dados	22
Reglas Básicas.....	23
Movimiento.....	23
Carga	23
Mano no hábil	23
Hambre y Sed	24
Sueño.....	24
Respiración.....	24
Heridas	24
Supervivencia	27
Alimentación	27
Conocimiento del entorno	27
Crimen	27
Atletismo	30

Correr	30
Trepar	30
Saltar	30
Nadar	31
Combate	32
Maniobras	32
Tiempos de combate.....	32
Movimiento.....	33
Sorpresa	33
Personajes en el suelo.....	34
Combate desarmado.....	34
Combate de cuerpo a cuerpo.....	36
Balance ofensivo y defensivo	37
Armas de proyectiles.....	37
Armas de fuego	38
Disparos calculados	41
Condiciones de luz.....	41
Armaduras.....	42
Barreras	42
Escudos.....	43
Cobertura	43
Explosiones y daños de área	43
Combate de ejércitos	44
Magia.....	46
Maná	46
Conjuros	46
Nombres.....	49
Encantamientos.....	50
Magia Divina.....	52
Vehículos	53
Dificultad	53
Velocidad.....	53
Carga	53
Armas montadas	53
Armaduras.....	53
Carreras contra vehículos.....	53

Algunos vehículos.....	54
Vehículos tripulados.....	54
PSI.....	56
Telepatía.....	56
Telekinesis.....	57
Pirokinesis.....	57
Psicometría.....	57
Ciencias.....	58
Medicina.....	58
Computación.....	58
Sociales.....	60
Chi.....	62
Reducir la gravedad.....	62
Contraer el espacio.....	62
Endurecer el cuerpo.....	62
Aumentar la energía cinética.....	62
Percibir la vida.....	62
Implantes y Tratamientos.....	63
Implantes cibernéticos.....	63
Implantes orgánicos.....	66
Tratamientos médicos.....	67
Aflicciones.....	68
Infecciones.....	68
Enfermedades.....	68
Radiación.....	68
Venenos.....	69
Drogas.....	70
Experiencia.....	71
Fama.....	71
Dirigiendo.....	72
Balance de puntos.....	72
¿Cómo calcular la dificultad?.....	72
Diversión con la magia.....	73
Criaturas.....	74
Los mundos virtuales de Nexus.....	75
Verx.....	76

Hiperespacio.....	84
Tierra 2.0	87
Wetware.....	90
Apéndices	92
Tablas	92
Planillas.....	95
Arquetipos.....	98
Monstruos	104

Introducción

Realithia se trata de exploración, tanto exterior como interior. Se trata de conocer gente diferente y aprender nuevas formas de interactuar con ellos. Se trata de maravillarse ante paisajes nunca antes vistos y resolver problemas inesperados.

Realithia es un juego de rol enfocado en múltiples universos. Desde un mundo fantástico medieval, hasta uno futurista espacial, pasando por un contemporáneo realista. Si estás pensando en un personaje capaz de usar magia, Realithia lo tiene contemplado, así como viajar por el espacio más rápido que la luz, combatir usando energías místicas, reemplazar partes del cuerpo con implantes cibernéticos, o incluso ser un dibujo animado. Y lo mejor de todo esto, es que los distintos tipos de personajes pueden coexistir en una misma aventura, saltando de un universo a otro, para encontrar nuevos retos y recompensas.

Este reglamento fue pensado para ser más preciso y granular que otros sistemas de juego, siempre tratando de encontrar un balance entre complejidad y jugabilidad. Todo esto hace de Realithia un juego de rol un poco más complicado que la mayoría. Sin embargo, muchas de las reglas son opcionales. Es decir, que pueden omitirse sin afectar demasiado la experiencia.

Como muchas de las reglas aplican a diferentes ambientaciones. El reglamento está explicado por separado. Hacia el final del libro encontrarán las distintas ambientaciones y referencias a qué reglas aplican y de qué forma.

Este manual incluye una breve descripción de algunas ambientaciones típicas, con algo de información básica para armar aventuras.

Hay un universo principal con una historia propia, dentro del cual existen todos los sub-universos mencionados anteriormente. Los PJ son originarios de alguno de los sub-universos, pero parte de la aventura es cruzar portales a otros universos para aprender cosas nuevas y formar grupos con gente de otros universos.

Si bien la idea no es que los PJ jueguen en este universo, es posible hacerlos salir al mundo de Nexus. Si el DJ permite esto, debe tener en cuenta que en el mundo de Nexus no funciona ninguna de las habilidades supernaturales. Magia, PSI, CHI, etc. son habilidades que solo funcionan dentro de los sub-universos, así que esto puede desbalancear la aventura.

Nexus

Para finales del siglo 21 los humanos habían solucionado la mayoría de los problemas políticos, sociales, y ambientales. Los gobiernos trabajaban para sus ciudadanos, la pobreza había prácticamente desaparecido, y el calentamiento global estaba en remisión. Todavía lejos de ser un paraíso, la tierra estaba mucho mejor que 50 años atrás. Gran parte de estos resultados se debe a la creación de varias supercomputadoras con inteligencia artificial. Las mismas, tenían como objetivo el bienestar de la humanidad y lo llevaban a cabo perfectamente.

Desafortunadamente un asteroide de unos 8km de diámetro se dirigía hacia la tierra. Se lo detectó con tiempo suficiente para trazar un plan. Se usaron todos los protocolos preparados para estas situaciones. Se le detonaron explosivos para desviarlo, se le adjuntaron cohetes, pero nada parecía funcionar. Era simplemente muy grande, y venía hacia nosotros demasiado rápido.

Se hicieron muchos análisis y predicciones. Se propusieron centenares de proyectos. Lo único que permitiría salvar a la civilización, parecía ser la construcción de refugios subterráneos. Así se hizo, pero para la mayoría de los animales y plantas todo está perdido.

Cientos de refugios se construyen debajo de la tierra con grandes reservas de alimentos y agua, además de métodos para reciclar los desperdicios y cultivar lo mínimo indispensable para la supervivencia. Cuando el asteroide impactó la humanidad ya estaba lista.

Algunos años pasaron. Los refugios poco a poco se convirtieron en verdaderas ciudades subterráneas. Sin embargo, el hombre no fue diseñado para vivir como topo. La gente quería escapar a la superficie, a pesar de saber que no le esperaba más que una muerte lenta. Gradualmente, el grueso de la población empieza a sufrir problemas psicológicos, cada vez más serios, debidos al encierro.

En vista de estos sucesos, los gobiernos de distintas ciudades empiezan a redirigir fondos a la investigación de diversas fuentes de recreación. La idea era alejar a la mente del lugar donde realmente estaba, para así reducir la claustrofobia. Los dispositivos de realidad virtual, fueron los que mejor resultado dieron. La gente pasaba tantas horas como les fuera posible en ellos.

Un par de generaciones bastaron para que la nueva tecnología de entretenimiento alcanzara niveles globales. Todas las ciudades estaban conectadas en un entorno virtual, donde cada individuo vivía con todas sus necesidades satisfechas.

El descubrimiento que marco el salto tecnológico definitivo fue la conexión neural. Un pequeño chip implantado en la nuca permitía la conexión directa a la red. Sin necesidad de pantallas cerca de los ojos, las señales digitales se transmitían directo al cerebro. Las sensaciones eran mucho más reales. Tanto, que la gente terminó por perder su deseo de salir.

Cada vez más gente pasaba enormes cantidades de tiempo en la red. La alimentación intravenosa se había vuelto muy popular. Se asignó a Nexus, una de las inteligencias artificiales, a hacer todo el trabajo de mantenimiento. Pequeños robots, al servicio de Nexus se encargaban de todo el trabajo físico.

Con el paso de los años la gente dejó el mundo real. Ya nadie pasaba tiempo fuera de la realidad virtual, más que para el apareamiento. Hasta que la inseminación artificial, controlada por Nexus cortó el último cordón con la realidad. Por cientos de años la humanidad permaneció dentro de la realidad virtual. Y así fue, como poco a poco, lo irreal del mundo que percibían, fue olvidado.

Un pequeño problema empezó a surgir. Uno que sólo Nexus noto. Cuando alguien sufría un accidente dentro de la red, si, por ejemplo, perdía el brazo, las consecuencias se notaban en el exterior; con el tiempo, ese brazo comenzaba a atrofiarse. La muerte de una persona dentro de la realidad virtual implicaba también su muerte en el exterior. Las personas creían tanto en el entorno que los rodeaba, que su mente también moría. Para este problema, Nexus todavía no encontró una solución.

La realidad virtual fue construida para satisfacer las necesidades psicológicas de la gente. El problema empezó a surgir cuando los gustos e intereses de diferentes grupos de personas comenzaron a entrar en conflicto. Finalmente, Nexus decidió separar a la gente en distintos grupos y acomodar el ambiente de acuerdo a cada grupo. Algunos decidieron avanzar tecnológicamente. De ahí la computadora obtuvo muchas ideas para auto-mejorarse. Otros tomaron los caminos simples y volvieron a épocas de antaño, donde se veneraban dioses y la magia era una realidad. La cantidad de mundos existentes es conocida solamente por Nexus, pero en cada uno las personas viven en armonía y adaptadas a su nueva realidad. Algunos creen que saben magia. Otros que sus dioses los escuchan. Hay quienes creen poder leer la mente de

otro, y quienes creen que su Chi les permite hacer maravillas. La verdad es que Magia, Dioses, Telepatía, y otros términos parecidos, son solo palabras que hacen referencia a Nexus.

La buena noticia es que después de diez mil años la tierra ya empezó a ser habitable y los humanos pueden empezar a emerger de la realidad virtual. La mala noticia es que los mundos virtuales son tan diferentes entre sí, que es prácticamente imposible desconectar a todos y someterlos a su nuevo mundo. Esto sería psicológicamente letal para la gente. La solución de Nexus fue la de lentamente empezar a crear portales que comuniquen los diferentes mundos, para que la gente empiece a conocer otras realidades y sus mentes puedan aceptar el mundo real. Aquellos más curiosos decidieron cruzar estos portales encontrándose con mundos completamente diferentes. Muchos huyeron aterrorizados, pero otros decidieron aventurarse a explorar.

Creando un Personaje

Antes de empezar una aventura cada jugador deberá crear un personaje con el cual jugar la aventura. Es importante saber que el personaje no necesariamente debe ser una copia del jugador que lo maneja. Siempre es más divertido (y educativo) cuando el personaje es completamente dispar al jugador. Así que no tengan miedo de crear personajes de diferentes edades, razas, sexo, y habilidades en general.

Mientras lean esta sección, es conveniente tener cerca una copia de la [planilla de personaje](#) para entender mejor las explicaciones.

Un “personaje jugador” (PJ en adelante) es un personaje manejado por uno de los jugadores. Un “personaje no jugador” (PNJ en adelante) es un personaje manejado por el “director de juego” (DJ en adelante).

Restricciones

Antes que nada, el DJ deberá definir restricciones para los PJ, en base a la ambientación de la aventura. Esto puede incluir cosas como razas, habilidades, inventario, e incluso parte del trasfondo.

Si el DJ planea una aventura fantástica-medieval (sin intervención de otros mundos), debería prohibir la creación de PJs pilotos de naves espaciales. La aventura también puede requerir que todos los PJ vivan en la misma ciudad, o que estén en el mismo tren al momento de comenzar la aventura.

Nombre y descripción

No hay ninguna ciencia para esto. Tanto el nombre, como la descripción y la imagen (cuadro en blanco) se llenan a voluntad del jugador sin ninguna restricción, más que las requeridas para la aventura.

Puntos

Cada personaje tiene una cantidad de puntos para repartir en distintas secciones de la hoja de personaje. La cantidad de puntos concreta está determinada por el DJ en base al contexto de la aventura. Normalmente ronda los 200 puntos, pero cada mundo tiene su valor por defecto. Estos puntos se deberán repartir entre [Atributos](#), [Habilidades](#), [Cualidades](#) e [Inventario](#).

Atributos

Los atributos representan propiedades naturales del PJ, con las cuales nació o que tiene una gran predisposición a las mismas. Es importante notar que una vez comenzada la aventura, es tres veces más costoso incrementar un atributo con puntos de experiencia. Por esta razón, es recomendable planear el personaje cuidadosamente.

El costo de cada punto de atributo equivale a la suma del costo de todos los anteriores.

Puntaje	Descripción	Costo
0	Incapacitado (NO PUEDE HACER TIRADAS DE DADOS)	0
1	Discapacitado	1
2	Por debajo del promedio	3
3	Promedio	6
4	Sobre el promedio	10
5	Excepcional (ES DE LOS MEJORES DEL MUNDO)	15
6	Súper-humano	21
7		28
8		36
N		$N \times (N + 1) / 2$

Normalmente, los atributos no pueden pasar de 5 para un humano normal, pero hay excepciones a esta regla dependiendo del mundo y la especie del personaje.

Percepción

La primera columna, representa la forma en que el personaje percibe el mundo que lo rodea. Abarca los 5 sentidos básicos y puede haber un atributo adicional que está determinado por el tipo de personaje.

Vista

Indica que tan bien funcionan los ojos del personaje. Con un valor de 0 en este atributo se asume que el personaje es ciego. Un valor de 3 representa una visión 20/20. Este atributo es útil para detectar cosas a la distancia o encontrar cosas pequeñas en una habitación.

Oído

Indica que tan bien puede oír el personaje. 0 indica un personaje sordo, mientras que 5 es aproximadamente la audición de un canino. Sirve para detectar actividad en las cercanías o reconocer una voz en particular.

Tacto

Indica que tan sensible al tacto es el personaje. Con 0 el carece de sentido del tacto, pueden golpearlo sin que lo note, pero no puede hacer acciones como caminar o tomar objetos normalmente. Mientras tanto con 5, podrá sentir vibraciones muy sutiles en el suelo. Se puede usar para detectar cuando alguien mete su mano en el bolsillo del personaje o para mantener el equilibrio.

Olfato

Indica que tan buen olfato tiene el personaje. Con 5, un personaje tiene la sensibilidad de un catador de vinos. Puede servir para detectar una fuga de gas o distinguir el perfume de otro personaje.

Gusto

Indica que tan bueno es el sentido del gusto del personaje. Es útil, por ejemplo, para catar comidas o detectar veneno en la bebida.

Casilla en blanco

Este es el único atributo que cambia, dependiendo del personaje. Incluso, puede que ni siquiera lo tenga.

El nombre de este atributo también varía. Podría ser PSI para un personaje con telepatía, o CHI para un guerrero sacado de una serie de animé, o MANÁ para un mago. Normalmente este

atributo se comporta como cualquier otro en cuanto a límites y costo, pero según el mundo el DJ puede determinar restricciones y hasta asignar puntos manualmente.

Mente

Los atributos de mente, son los que indican la forma en que el PJ procesa la información que recibe de sus sentidos.

Inteligencia

Indica el coeficiente intelectual, o que tan fácil le resulta al personaje encontrar patrones. Un 0 representa a un personaje en estado vegetativo. Y un 5 representa un IQ de más de 150. Es un atributo muy importante a la hora de realizar conjuros mágicos.

Sabiduría

Indica la cantidad de conocimientos acumulados por el personaje. Un puntaje de 0 es ideal para un personaje con amnesia y un 5 encaja mejor con un viejo sabio. Útil para recordar rutas, nombres y eventos históricos.

Creatividad

Indica que tan hábil es el PJ inventando cosas o combinando elementos para darles usos inesperados. Un robot pre-programado tendría una creatividad de 0, mientras que MacGyver tendría 5 puntos en este atributo. Este atributo es importante para artistas, ya que se utiliza para componer o crear obras.

Carisma

Indica la habilidad del personaje de imponer su voluntad sobre la de los otros. Hay varios métodos para lograr esto. Puede ser, alzando la voz y obligando a otros a obedecer; o sugiriendo seductoramente, etc. Con 0 el PJ no puede llamar la atención de nadie, por más que lo intente. Y con 5 el personaje sería un líder capaz de movilizar masas.

Reacción

Indica que tan buenos son los reflejos del PJ y que tan rápido puede reaccionar a una situación inesperada. Un PJ con 0 no mueve la pierna cuando el doctor le golpea la rodilla con un martillo. Con 1 en reflejos no puede atrapar un pequeño objeto lanzado hacia él. Mientras que con 5, sería un excelente arquero de fútbol o bateador de baseball. Se utiliza principalmente para la defensa en combate.

Voluntad

Indica cuánto va a poder sobreponerse el PJ a sus propios límites. Con 0 el PJ solo necesita una palabra para cambiar de opinión. Y con 5 el PJ puede resistir una seria tortura sin revelar información. Sirve para resistir invasión telepática y conjuros.

Físico

Estos atributos explican cómo va a reaccionar su cuerpo a las situaciones que se enfrente.

Fuerza

Indica cuanto peso puede levantar el PJ. Con 0 el PJ tiene los músculos totalmente atrofiados y tiene que vivir en silla de ruedas. Pero con 5 el PJ puede levantar aproximadamente 300 Kg de peso. El puntaje en este atributo se suma al daño en combate de todos los ataques hechos cuerpo a cuerpo.

Agilidad

Indica la habilidad del PJ de moverse en situaciones dificultosas y que tan eficientes son sus articulaciones. Con 5 en agilidad el PJ puede pasar a través de una raqueta de tenis (sin el encordado). Esto es crítico para el combate cuerpo a cuerpo.

Precisión

Indica todo lo precisos que son los movimientos del PJ. Un 1 representaría a un PJ con mal de Parkinson y un 5 a un campeón mundial de tiro al blanco. Imprescindible para disparar armas de fuego o de proyectiles.

Velocidad

Indica que tan rápido puede moverse el PJ. Este atributo también impacta en el tiempo que le toma a un personaje hacer cualquier acción durante combate.

Resistencia

Indica cuánto tiempo puede permanecer el PJ haciendo actividad física sin cansarse. Un PJ asmático tendría un puntaje de resistencia de 0, mientras que un maratonista profesional tendría un puntaje de 4. Este atributo también se usa para algunas tiradas a la hora de reducir o soportar daño recibido.

Salud

Indica la habilidad del PJ para resistir enfermedades, venenos, etc. El 0 representa a un personaje seriamente inmunodeprimido, pero un PJ con 5 podría ser inmune a una epidemia zombie. Además de eso, tiene un gran impacto en la capacidad del personaje de resistir problemas fisiológicos como el hambre, la sed o incluso heridas.

Habilidades

Las habilidades, son tareas en las que un PJ fue entrenado o tiene algo de experiencia. Éstas se compran gastando puntos de los asignados por el DJ.

En la tabla que aparece hacia el final del manual, las habilidades que se encuentran en la primera columna cuestan 16 puntos. Esto se debe a que son habilidades muy genéricas y los puntos que tengamos ahí se suman a las habilidades específicas que están incluidas dentro de esa. Las de la segunda columna cuestan 8 puntos, las de la tercera 4, las de la cuarta 2 y las de la quinta 1. Es importante notar que no es necesario tener las habilidades básicas para tener las específicas.

Cada habilidad, se encuentra asociada a alguno de los atributos. Y el puntaje que tenga el personaje en el atributo, indica el límite de puntos que se pueden asignar a la habilidad. Si en la tabla no figura un atributo asociado entonces cuenta el atributo de la habilidad padre.

Cuando un personaje decide comprar una habilidad, debe anotarla en la hoja en la sección de habilidades. Lo ideal es alinear las habilidades en las mismas columnas que figuran en la tabla, para facilitar su uso. En la columna "B" se anota la cantidad de puntos básicos que se decidió comprar. Y en la columna "A" se anota la cantidad de puntos acumulados en esa habilidad, sumando los puntos de habilidades padres. Abajo se puede ver un ejemplo de un PJ que compró 2 puntos en Combate, 4 en Pistola y 2 en Colt 9mm.

Habilidad	B	A												
Combate	2	2	A. Fuego	0	2	Una mano	0	2	Pistola	4	6	Colt 9mm	2	8

En este ejemplo el PJ tendrá 8 puntos cada vez que tenga que hacer una tirada para disparar con su pistola favorita. O, si debe usar una pistola diferente, 6 puntos.

La lista de habilidades que se presenta hacia el final del manual no intenta ser exhaustiva. Cada DJ puede agregar habilidades específicas a su aventura o universo. También se deben prohibir habilidades que un personaje no debiera tener en base a su experiencia. En una aventura ambientada en Verx no tiene sentido que un PJ sepa como pilotear un avión de combate. Sin embargo, Realithia impulsa al viaje entre universos. Sería perfectamente razonable que un personaje originario de Verx viaje durante sus aventuras a Wetware y aprenda a usar un rifle de asalto.

Cualidades

Las cualidades son modificadores para el personaje. Algunos otorgan bonos para algunas tiradas. Otros otorgan penalizadores, pero estos cuestan una cantidad de puntos negativos. O sea que otorgan puntos adicionales, permitiendo mejorar el personaje en otras áreas. Algunos son gratis porque tienen un lado positivo y otro negativo. Hay que tener en cuenta que algunas cualidades pueden tener intensidad variable costando diferente cantidad de puntos según lo decida el jugador.

Las cualidades pueden comprarse durante la creación de personaje, o bien con puntos de experiencia durante la aventura. Pero estas compras deben ser justificadas con historia y aprobación del DJ.

El DJ puede crear cualidades nuevas para cubrir vacíos en las reglas. Pueden ser cosas como súper-poderes en el caso de una aventura sobre superhéroes, o cualquier cosa que ayude a crear un personaje extraño.

Positivas

Estas cualidades cuestan puntos de la creación de personaje y otorgan beneficios.

Armadura natural: 10 / punto de armadura

La fisiología del personaje le otorga resistencia a un tipo de daño específico. Cada punto de armadura cuesta 10 puntos y protege contra un solo tipo de daño. Esta cualidad puede comprarse múltiples veces para distintos tipos de daño. Este tipo de armadura no obstaculiza el movimiento, por lo que se puede usar otra armadura encima de esta y sumar la protección.

Contacto: 1 a 30

El personaje tiene un contacto que puede brindarle información, refugio, o hasta prestarle algo de dinero.

Poder	Ejemplos
1	Campesino, Obrero, Empleado
4	Soldado, Tabernero, Comerciante
10	Noble, Oficial, Espía

El costo de esta cualidad está determinado por dos factores: cuan poderoso es el contacto y cuanto aprecio tiene por el personaje. La multiplicación de estos dos números indica el costo de la cualidad.

Aprecio	Ejemplos
1	Hacen negocios frecuentemente.
2	Amigos desde hace años
3	Familiares directos

Inmunidad a enfermedad: 10 A 100

Esta cualidad otorga inmunidad a una enfermedad en particular (y todas sus cepas). El costo variará dependiendo de la seriedad de la enfermedad elegida. La inmunidad a la gripe, costaría 10 puntos, mientras que la inmunidad a la plaga zombie costaría 100.

Nobleza: 5 a 100

El personaje tiene un título de nobleza. Esta cualidad afecta sólo el reconocimiento y autoridad recibidos por el título, no el dinero o bienes relacionados con el título.

Título	Costo	Título	Costo	Título	Costo
Barón	5	Marqués	20	Príncipe	50
Conde	10	Duque	30	Rey	100

Resistencia a la radiación: 10 / nivel

Cada nivel de esta cualidad reduce la radiación absorbida en un 10%. Con 10 niveles en esta cualidad el personaje es completamente inmune a la radiación.

Resistencia telepática 1 a 5

El personaje no tiene capacidades telepáticas, pero por alguna razón otros telépatas encuentran particularmente difícil leer o atacar telepáticamente a este personaje. Cada nivel de esta cualidad cuesta 1 punto y otorga un dado adicional a la hora de resistir una lectura mental o ataque telepático.

Sin puntos débiles: 5

El personaje no tiene zonas particularmente sensibles al dolor, por lo cual, ninguna herida duplica la dificultad de caer inconsciente o morir.

Tolerancia al dolor: 10 a 50

El personaje es particularmente resistente al dolor, por lo que, ante una herida, es menos probable que caiga inconsciente o sufra un paro cardíaco. Cada punto de esta cualidad otorga un punto adicional de tolerancia base antes de comenzar a hacer las tiradas correspondientes.

Visión extendida: 1 a 5

El personaje puede ver cosas que otros no, o que otros ven con mayor dificultad. Se puede comprar esta cualidad muchas veces y cada visión tiene un costo independiente.

Visión	Costo
Con poca luz	1
Calor (infrarrojo)	2
A la distancia (zoom)	2

Neutrales

Estas cualidades son gratis y otorgan beneficios y perjuicios simultáneamente.

Kamikaze

Para los personajes que piensan poco en su seguridad y pretenden derrotar a sus enemigos rápidamente, existe esta cualidad. Cuando un personaje la utiliza, gana Fuerza a la hora de determinar el daño de un ataque cuerpo a cuerpo, y pierde Agilidad en igual medida cuando se determina la dificultad para ser impactado. Esta cualidad se puede intensificar tantos puntos como tengamos en agilidad. El nivel de intensidad debe estar anotado en la hoja de personaje y no puede cambiarse a voluntad.

Metabolismo rápido: 1 a 5

Es para personajes que asimilan rápidamente las cosas que sufren sus cuerpos. Una herida cerrará más rápido, pero una droga también se esparcirá más rápido por el organismo. El personaje gana dados en la tirada de Salud cuando recibe curación o tratamiento médico, pero pierde la misma cantidad en caso de querer resistir un veneno o enfermedad.

Zurdo

El personaje tiene su mano izquierda como mano hábil y su mano derecha como mano no hábil.

Negativas

Estas cualidades son perjudiciales para el personaje, pero otorgan puntos adicionales para crear el personaje.

Adicción: 5 a 20

Una adicción obliga al personaje a consumir una sustancia en forma periódica o sufrirá efectos descritos en la sección de [Adicciones](#). La sustancia debe especificarse cuando se elija esta cualidad. Cada nivel de esta cualidad otorga 5 puntos para creación de personaje. Adicciones a sustancias ilegales y/o difíciles de conseguir otorgan 10 puntos por nivel. Esta cualidad puede tomarse múltiples veces para distintas sustancias.

Alergia: 2 a 32

Hay dos factores que afectan esta cualidad. Cuan común es el objeto de la alergia, y cuan intensos son los síntomas. La multiplicación de estos dos números indica cuantos puntos obtendrán para armar el personaje.

Frecuencia	Ejemplos	Frecuencia
Muy rara	Anestesia,	1
Rara	Ciertos medicamentos,	2
Común	Pelo de animal, Ciertos alimentos	3
Muy Común	Luz del sol, Polen	4

El PJ debe especificar que le causa alergia en la hoja de personaje y a qué nivel la sufre.

Intensidad	Síntomas	Nivel
Muy leve	Picazón en la piel	2
Leve	Ampollas	4
Seria	Hinchazón de la cara	6
Letal	Cerramiento de las vías respiratorias	8

Cuando un personaje entra en contacto con la sustancia que causa la alergia se aplican las reglas de venenos.

Fobia: 2 a 20

Hay dos factores que afectan esta cualidad. Cuan común es el objeto de la fobia, y cuan intensa o paralizante es la fobia. La multiplicación de estos dos números indica cuantos puntos obtendrán para armar el personaje.

Frecuencia	Ejemplos	Frecuencia
Muy rara	Discursos, fantasmas	1
Rara	Lagos, Océanos	2
Común	Serpientes, Armas, Espacios cerrados	3
Muy Común	Insectos, Fuego, Sangre, Alturas	4

El PJ debe especificar cuál es su fobia en la hoja de personaje y a qué nivel la sufre.

Intensidad	Síntomas	Nivel
Muy leve	Palmas sudorosas	2
Leve	Mareos	3
Seria	Falta de aire	4
Paralizante	Posición fetal	5

Un personaje bajo los efectos de la fobia tiene un penalizador. Cualquier acción que requiera una tirada ve multiplicada la dificultad por el nivel de la fobia. Para realizar acciones simples, que normalmente no requieren tiradas, como caminar, dormir o comer, el personaje deberá hacer una tirada de voluntad con una dificultad igual al nivel de la fobia

Miembro amputado: 5

Al personaje le falta algún miembro. Se puede elegir esta cualidad más de una vez. Un personaje con esta cualidad no puede recuperar el miembro de ningún modo (regeneración mágica, implantes cibernéticos, etc.) a menos que pague con experiencia los puntos obtenidos. Esta cualidad no aplica a partes del cuerpo pequeñas como un dedo o algo así. Debe ser al menos una de las 23 localizaciones que aparecen en la planilla de personaje.

Inventario

Finalmente usaremos nuestros recursos para comprar equipo básico para el personaje o guardar el resto como reservas para futuras compras.

Debido a la gran variedad de ambientaciones es difícil poner reglas estrictas para determinar el dinero inicial del PJ o el equipo disponible para comprar antes de comenzar la aventura. Los precios que figuran en las tablas de equipo están pensados para los universos de donde son originarios. Si un DJ decide crear un universo propio donde coexistan piezas de equipo dispares, deberá crear sus propias tablas de precios.

Por cada punto de creación gastado, el personaje obtendrá tanto dinero como el que figura en la siguiente tabla.

Ambientación	Unidad Monetaria	Símbolo	Dinero Inicial
Verx	Monedas de oro	₱	15
Tierra 2.0	Ninguna (trueque)	¤	15
Wetware	Créditos electrónicos	¢	15.000
Actual	Dólares	\$	1.500
Hiperespacio	Electrum	€	15

En el caso de Tierra 2.0 se usa una moneda ficticia para poder definir el equipo inicial del personaje. Una vez comenzada la aventura, todo el comercio en Tierra 2.0 se maneja a través de trueque.

Maniobras

En el cuadro de maniobras se anotan las maniobras básicas de pelea, los movimientos específicos de las artes marciales y las armas. En la primera columna se anota el nombre del movimiento o arma. En la segunda el tiempo que nos toma dar el golpe (o disparo). Esto se calcula dividiendo el tiempo que figura en la tabla por la velocidad del PJ, siempre sin redondear.

Perro Loco McGree tiene 5 puntos en velocidad y el tiempo de una Colt .45 es 4. En la columna de tiempo anotará 0,8. Es decir, que puede hacer un disparo cada 0,8 segundos.

En la tercera columna se anota el daño que hace el arma o golpe. En la última columna se puede anotar cualquier comportamiento especial del arma o ataque.

Si el PJ no compró puntos en una habilidad de estilo de combate específico, tampoco podrá anotar esas maniobras en su hoja. El único estilo de combate cuerpo a cuerpo que se puede utilizar sin entrenamiento es pelea callejera.

Protección

En el cuadro con el diagrama del cuerpo se anota la protección que otorgan las distintas piezas de armadura en las distintas partes del cuerpo. Luego se anotarán las heridas que sufra el personaje durante la aventura.

Mecánicas de Juego

Cuando una tarea no es trivial ni imposible, se debe hacer una tirada de dados para determinar si la tarea se pudo realizar correctamente.

Los puntos en la planilla indican la cantidad de dados que un PJ tiene que tirar en caso de ser requerido. Los dados que se utilizan son de diez caras numeradas entre 0 y 9, llamados normalmente d10.

Tiradas

Si bien en principio el método para hacer las tiradas puede lucir complejo, unas pocas tiradas son suficientes para entender el mecanismo. Luego de eso el procedimiento se vuelve natural y simple. Los pasos son los siguientes:

1. El DJ determina el **Atributo** y **Habilidad** necesarios para hacer la tirada.

Tomy es un dibujo animado de un conejo y está buscando algo para comer. Para encontrar las zanahorias el DJ determina que debe hacer una tirada de Olfato + Buscar. Esta habilidad incluye también supervivencia y percepción.

2. El DJ determina la dificultad en base a las condiciones del entorno. La dificultad, es un número real entre 0 y 1. Dificultad 0 (cero) indica que la acción es imposible, y dificultad 1 (uno) que es un éxito automático. Para ayudarse con esta tarea el DJ debe utilizar la **tabla de dificultades** que acompaña el manual y los consejos en la sección **¿Cómo calcular la dificultad?**

Las zanahorias se encuentran a 50 metros y el DJ determina que la dificultad es de un punto por cada 10 metros. Buscando 5 en la tabla de dificultad se obtiene 0,3824.

3. El jugador reúne tantos dados como puntos tenga en el atributo más la habilidad indicados. Si el personaje tiene puntos en una habilidad menos específica, relacionada con la habilidad dada por el DJ, estos puntos también se sumarán.

Tomy tiene 3 puntos en olfato y 1 en percepción. Reúne sus 4 dados.

4. El jugador lanza los dados. Aquellos que saquen un número por debajo del primer decimal serán éxitos, los que saquen un número mayor serán fracasos y los que salgan iguales al primer decimal, deberán ser tirados de nuevo contra el segundo decimal, repitiendo esta operación, decimal a decimal, hasta determinar un éxito o fracaso. Una tirada exactamente igual a la dificultad NO es un éxito.

Tomy lanza los dados. Saca un 1, un 4, un 7 y un 3. El 1 ya es un éxito, el 4 y el 7 son fracasos, y debe tirar el 3 nuevamente. Cuando lo hace saca un 5 lo que lo convierte en éxito (0,35 es menor a 0,3824).

Tomy tuvo dos éxitos y por lo tanto logró encontrar las zanahorias sin problemas.

A mayor cantidad de éxitos, mejor es el resultado del salto. En los casos en que haya solamente un éxito, se interpreta como si el personaje hubiera tenido un éxito marginal. Es decir que no cumplió completamente con su objetivo.

Al día siguiente, Tomy estaba buscando más zanahorias para comer. Vuelve a hacer la tirada para verificar si logró encontrarlas, pero esta vez tiene solamente un éxito. Como resultado se acerca al lugar, pero no logra verlas. El DJ le pide que haga una tirada de Vista + Buscar para terminar de encontrarlas.

Para algunas situaciones es posible que obtener un solo éxito sea peor que no obtener éxitos en absoluto.

Tomy debe hacer una tirada de Velocidad + Correr para lograr pasar al otro lado de la carretera antes que el automóvil que viene por ahí. En caso de no obtener ningún éxito, el auto pasará primero. En caso de obtener dos o más éxitos, Tomy le ganará al automóvil. En caso de obtener un solo éxito... Deberíamos empezar a hacer otro personaje.

Hay una regla adicional para balancear el juego. Todos los dados que fueron éxitos se vuelven a lanzar (desde el primer decimal de la probabilidad) para obtener éxitos adicionales. Cada dado se lanza tantas veces como éxitos se obtengan en él. El objetivo de esto es permitir que un personaje tenga más éxitos que dados.

Las habilidades no están permanentemente atadas a un atributo. Dependiendo de la situación, una tirada puede requerir un atributo u otro, aun usando la misma habilidad.

Si un personaje no tiene puntos en la habilidad requerida ni en sus habilidades padres, puede hacer la tirada solo con los puntos de atributos. Si en cambio tiene puntos en la habilidad, pero tiene cero puntos en el atributo, no puede hacer la tirada.

En algunas situaciones es posible que en lugar de un atributo más una habilidad, el DJ requiera una tirada basada en dos o más atributos, o incluso varios atributos más una habilidad.

Reintentos

Es normal que un jugador que falló una tirada quiera intentarlo nuevamente. En muchas situaciones, esto no es un problema. Que el jugador lo intente tantas veces como sea necesario para obtener un éxito, teniendo en cuenta cuanto tiempo toma hacer el intento.

A veces, fallar una tirada puede frustrar al personaje, poniéndolo ansioso o nervioso. Si la situación lo amerita, el DJ puede aumentar la dificultad en cada tirada sucesiva.

Finalmente, y para casos extremos es posible que fallar una cantidad predeterminada de tiradas pueda tener consecuencias permanentes, imposibilitando hacer más tiradas. *Por ejemplo, si un personaje intenta forzar una cerradura y no obtiene ningún éxito en tres tiradas sucesivas, se puede considerar que rompió la ganzúa dentro de la cerradura, trabándola para siempre.*

Tiradas en conjunto

Para las tiradas en conjunto simplemente se reúnen los dados de todos los personajes que cooperarán y se hace la tirada. El DJ debe aumentar o reducir la probabilidad de éxito a su criterio. No hay una regla general para hacer esto ya que, para algunas acciones, el trabajo cooperativo ayuda más que para otras. Si, por ejemplo, varios personajes intentaran mover una gran roca, la probabilidad de éxito debería aumentar mucho más que si intentaran resolver un acertijo (Es casi tan difícil que lo intenten juntos, como si lo hicieran separados).

Tiradas enfrentadas

Cuando hay que hacer tiradas de este tipo, cada jugador hace la tirada contra una dificultad determinada por el atributo más la habilidad del enemigo. El jugador que tenga más éxitos ganará.

Leroy y Zefiro se encuentran en una taberna y se desafían a una pulseada. Leroy suma 6 puntos en Fuerza + Atletismo, y Zefiro suma 7. De esta forma, Leroy deberá hacer su tirada de Fuerza + Atletismo contra una dificultad de 0,2496 (es lo correspondiente a 7 en la tabla de dificultades) y Zefiro contra 0,2824 (lo correspondiente a 6).

Cuando alguien trata de enfrentarse a otro personaje, se hacen las tiradas enfrentadas, pero en caso de querer enfrentarse a un dispositivo automático como un sensor de movimiento, solo el personaje hace la tirada, y con dos éxitos se considera que la tirada fue exitosa.

No siempre el atributo o la habilidad con los que se tiran los dados son los mismos que se usan para imponer la dificultad del oponente. A veces se puede hacer una tirada con Carisma mientras que el oponente tirará contra una dificultad determinada por la Voluntad.

Cooperación y competencia

Si varios personajes colaboran en una tarea, la dificultad del enemigo (o enemigos) es igual a la suma de los puntos a usar.

Leroy, Zefiro, y Magellan van a jugar al juego de la soga contra otros dos aventureros. Leroy, Zefiro y Magellan suman 12 dados en fuerza, mientras que los otros dos aventureros suman 10. Dados estos Puntos, Leroy, Zefiro y Magellan deben hacer la tirada contra 0,1851 mientras que los otros dos aventureros deben tirar contra 0,1579

Tareas largas

En algunas circunstancias, un personaje puede necesitar hacer una tarea, que le tome mucho trabajo (reparar un vehículo, etc.). Para esto puede separar la tirada en varias tiradas de menor dificultad (diagnóstico, análisis, preparación de los materiales, armado, pruebas, etc.).

Otros dados

El juego también utiliza otros tipos de dados. Los detalles sobre cómo hacer esas tiradas se explican más adelante en la sección de combate.

Para determinar la localización de daño se necesita (además de 1d10) un dado de decenas llamado d100.

Para determinar el daño de las armas se usan diversos dados incluyendo d4, d6, d8, d10, d12 y d20.

Reglas Básicas

Movimiento

Existen cuatro ritmos de desplazamiento básicos.

La caminata normal es el ritmo que usamos cuando recorremos las calles de una ciudad sin apuro por llegar a nuestro destino. Un personaje normalmente camina $18 + 18 * \text{Velocidad}$ metros por minuto.

La caminata rápida es la que usamos típicamente cuando estamos tratando de llegar a un lugar y estamos retrasados. La velocidad efectiva de un personaje en este ritmo es de $30 + 24 * \text{Velocidad}$ metros por minuto. En el caso de que un personaje intente mantener este ritmo durante un viaje largo, podrá hacerlo durante tantos días (de 16 horas diarias de viaje) como puntos de resistencia tenga. Luego de eso deberá descansar al menos un día o bajará su velocidad a la de caminata normal.

El trote es el ritmo usado durante una maratón, o cuando estamos corriendo largas distancias. Un personaje puede moverse $150 + 30 * \text{Velocidad}$ metros por minuto y podrá mantener este ritmo tantas horas como puntos de resistencia tenga.

El pique es la velocidad máxima a la que puede correr un personaje y es de $5 + 1 * \text{Velocidad}$ metros por segundo (no tiene sentido hablar de minutos). Esta velocidad se puede mantener por tantos minutos como puntos de resistencia tenga el personaje.

Velocidad	Caminata	Caminata rápida	Trote	Pique
1	0,6 m/s	0,9 m/s	3,0 m/s	6 m/s
2	0,9 m/s	1,3 m/s	3,5 m/s	7 m/s
3	1,2 m/s	1,7 m/s	4,0 m/s	8 m/s
4	1,5 m/s	2,1 m/s	4,5 m/s	9 m/s
5	1,8 m/s	2,5 m/s	5,0 m/s	10 m/s

Se considera que para desplazarse durante combate se usa el ritmo trote, porque a pesar de que el PJ intentará moverse tan rápido como pueda, en combate recorrerá distancias cortas y cambiará de dirección frecuentemente, impidiéndole alcanzar su velocidad máxima.

Carga

Normalmente un aventurero viaja por el mundo llevando encima todo lo que considera suyo, y a veces esto puede ser mucho. Un personaje puede llevar una carga de hasta 15Kg por cada punto de fuerza, siempre y cuando el peso esté bien distribuido. Esto incluye el peso de armadura o vestimentas que traiga puestas. Por encima de este límite, perderá un punto en los atributos de fuerza, agilidad, velocidad y resistencia, por cada 15kg adicionales.

Mano no hábil

Cuando un personaje intente realizar acciones con su mano no hábil, ya sea porque su mano principal está inhabilitada u ocupada, tendrá un penalizador a su Precisión y Agilidad. Cualquier tirada que se haga con alguno de esos dos atributos, se hará con la mitad de los puntos que se tengan en el atributo (redondeando hacia abajo). Si este penalizador deja el atributo en cuestión en 0, entonces el PJ no podrá hacer la tirada.

Hambre y Sed

Todo personaje (o al menos los de origen orgánico) deben alimentarse periódicamente para mantener su salud. Si un personaje no consume la cantidad necesaria de calorías diarias empezará a recibir penalizadores a todos sus atributos físicos, hasta que muera.

En caso de dejar de recibir alimento en absoluto, se recibirá un -1 a todos los atributos físicos por cada semana de ayuno. Cuando el atributo salud llegue a 0 el personaje sufrirá un paro cardíaco. Si el personaje fuera **resucitado**, pero no recibiera alimento, volverá a sufrir otro paro cardíaco 1 hora después y cada hora después de eso.

En caso de volver a alimentarse, el personaje recuperará su salud a razón de un +1 a sus atributos por cada día que se mantenga bien alimentado. Además, dejará de sufrir paros cardíacos cada hora, desde el momento en que ingiera los alimentos.

La sed funciona de la misma forma que con el hambre, pero los efectos son más rápidos. Los penalizadores se recibirán de a -1 por cada 2 días que el personaje no ingiera líquidos, y se recuperan todos los penalizadores tras el primer día de beber suficiente líquido. La muerte también se determina cuando el atributo salud llegue a 0, pero en este caso la resucitación no es posible a menos que el personaje se inyectado con líquidos primero.

Sueño

La falta de sueño afecta los atributos mentales del personaje de la misma forma que el hambre o la sed afectan los atributos físicos. Un personaje recibirá un -1 a sus atributos mentales por cada día que pase sin dormir y morirá cuando su atributo Voluntad llegue a 0.

Si el PJ está intentando permanecer despierto más de lo normal, debe hacer de Voluntad + Supervivencia contra la cantidad de horas que lleva despierto dividido por 10 (redondeando hacia abajo). Si no obtiene al menos dos éxitos caerá dormido.

Respiración

Un personaje puede permanecer consciente, sin respirar, por tantos minutos como puntos tenga en Resistencia. Después de eso caerá inconsciente y empezará a sufrir daño cerebral, perdiendo un punto de inteligencia por minuto de forma permanente. Cuando la inteligencia llegue a 0 el personaje se considera muerto y ningún intento de resucitación cardiopulmonar funcionará.

Si el personaje está intentando aguantar la respiración (porque el aire es tóxico, por ejemplo) debe hacer una tirada de Voluntad + Atletismo contra una dificultad típica de 0,4642 (puede variar dependiendo de cuan agitado esté el personaje) y cada éxito le permitirá aguantar la respiración por 30 segundos, o hasta caer inconsciente de acuerdo al límite de Resistencia.

Heridas

Existen 5 tipos de daño básico: contusión, corte, perforación, quemadura y electricidad. Y cada daño recibido debe pertenecer a uno de estos tipos. La distinción es importante para determinar cuánto del daño recibido es absorbido por la armadura que llevamos.

Primero debemos determinar en qué parte del cuerpo se recibió el daño. Luego debemos verificar que tipo de protección estamos usando en esa parte del cuerpo. Si esa protección reduce el tipo de daño recibido, descontamos la cantidad de daño que corresponda y anotamos el resto en la hoja de personaje.

Algunas heridas no afectan una parte del cuerpo en particular, como ser daño por electricidad o radiación. Para esos casos existe un campo de heridas generales en la hoja de personaje.

Tolerancia

Todo personaje tiene una tolerancia particular al dolor. Este puntaje indica cuánto daño puede sufrir el personaje antes de empezar a sufrir penalizadores o caer inconsciente. Este puntaje se calcula sumando Salud + Supervivencia. Además, existen ventajas que pueden incrementar más este puntaje.

Penalizadores por daño

Cuando un personaje recibe daño en alguna parte de su cuerpo, es lógico que no pueda combatir o realizar determinadas acciones con la misma habilidad que estando sano. Esto se representa descontando dados a la hora de hacer una tirada de una habilidad que involucre la parte del cuerpo dañada. Las heridas generales (sin localización) también aplican a estos penalizadores.

Cuando un PJ sufre más puntos de daño que el valor que tenga en Tolerancia empezará a hacer las tiradas con un dado menos. Heridas adicionales incrementan este penalizador en +1 cada vez el daño supera el puntaje de Salud del personaje. *Por ejemplo, un personaje con 3 puntos de resistencia y un total de 6 en Tolerancia, que sufrió 7 puntos de daño debe hacer la tirada con 1 dado menos. Si este personaje sufre 2 puntos más de daño, llegando a 9, tirará con 2 dados menos.*

Inconciencia

Cada vez que un personaje recibe daño, si el total supera el puntaje de Tolerancia del PJ, se debe hacer una tirada de Resistencia + Salud contra una dificultad determinada por las heridas acumuladas en todo el cuerpo que superen el umbral de Tolerancia. El daño sufrido en partes del cuerpo particularmente sensibles como la cabeza cuentan doble a la hora de determinar la dificultad. Si se obtienen al menos dos éxitos el personaje puede continuar actuando sin problemas (pero con los penalizadores correspondientes). De obtener un solo éxito el personaje se verá abrumado por sus heridas y caerá inconsciente. Y si no obtiene ningún éxito, se considera que el corazón del personaje se detuvo.

Muerte

Una vez que el corazón deja de latir, el personaje empezará a sufrir daño cerebral por falta de oxígeno a razón de un punto por minuto. Por cada minuto que pase el personaje perderá un punto en todos sus atributos mentales de forma permanente. Y cuando la inteligencia del personaje llegue a 0 se considera que ya no puede ser revivido.

Resucitación

La habilidad de R.C.P. tiene dos propósitos: devolver a la vida a un personaje y reducir el deterioro cerebral. Al hacer una tirada de Resistencia + R.C.P. contra las heridas de un PJ sin pulso, la cantidad de éxitos determina cuantos minutos se extendió la oxigenación del paciente. Si no hay éxitos se considera que pasó un minuto sin oxigenación. Si en una tirada singular hay más éxitos que puntos de daño, el PJ recuperará el pulso y despertará. Según la ambientación, puede haber equipo disponible que agregue dados a la tirada, como inyecciones de adrenalina o desfibriladores.

Curación

Los métodos de curación son muy variados y dependen principalmente de la ambientación de la aventura. Por ejemplo, en un mundo contemporáneo realista hay a disposición de los personajes cosas como cirugías mayores. En cambio, si la aventura está ambientada en un mundo medieval fantástico habrá magia para ayudar a los heridos.

Curación automática

Con el pasar del tiempo, un personaje puede curarse automáticamente. Para esto hay que hacer una tirada de Salud + Supervivencia contra la cantidad de puntos de daño que tenga. Si no hay éxitos, se interpreta que la herida no cerrará por si sola. En caso de que haya un éxito o más ocurre lo siguiente. El tiempo base de curación es de un punto de daño, cada dos días. El tiempo total de curación debe dividirse por la cantidad de éxitos que se hayan obtenido en la tirada.

Cuando un personaje sufrió más de una herida, se hace una tirada general, contra la suma de los puntos de daño. En caso de que haya habido éxitos, cada parte del cuerpo se cura simultáneamente, según la velocidad normal.

Leroy, luego de una feroz batalla contra el dragón negro, quedó seriamente herido. Sufrió dos puntos de daño en el antebrazo derecho, 7 en el abdomen, y 4 en el pecho. Cuando vuelve al campamento para descansar y recuperarse, hace la tirada de resistencia con 5 dados contra 0,1471 (de sus 13 puntos de daño). Obtiene 2 éxitos, por lo que sabemos que, su recuperación tomará la mitad del tiempo normal. Tras haber descansado un día, las heridas de Leroy se encuentran de la siguiente manera. En el antebrazo derecho tiene solo 1 punto de daño, en el abdomen tiene 6 puntos, y en el pecho 3. Así continúa curándose 1 punto de daño al día, en cada parte del cuerpo. Dos días después de la batalla, ya no hay heridas en el antebrazo. Dos días más, después de eso, bastan para que el pecho de Leroy se encuentre como nuevo. Pero, le tomará a Leroy, 3 días más para terminar de curarse y volver a sus batallas.

Si por alguna razón, el personaje debe volver a la acción, antes de que sus heridas cierren completamente, deberá hacer una tirada de Resistencia + Salud contra los puntos de daño que tenga en ese momento. En caso de no haber éxitos, las heridas se abrirán nuevamente, dejando al personaje tan herido como estaba en el momento de terminar la batalla. En caso de haber obtenido al menos un éxito, las heridas permanecerán como hasta ese momento, pero ese día no contará como tiempo de recuperación.

Primeros Auxilios

En los primeros minutos después de sufrir una herida se puede hacer una tirada de Inteligencia + Primeros auxilios contra el daño sufrido. Si se obtienen dos éxitos en la tirada se considera que se pudieron cerrar las heridas evitando el sangrado y las infecciones. Cada éxito por encima del segundo cura inmediatamente un punto de daño.

Para poder hacer una tirada de primeros auxilios se necesita equipo adecuado. Dependiendo del tipo de daño se necesitará agua, vendas, aguja e hilo, tijeras, pinzas, etc. De no contar con equipo esterilizado no se podrá descartar la posibilidad de infección.

Supervivencia

Alimentación

Abarca conocimientos que ayudan a un PJ a mantenerse nutrido. Con esta habilidad deben hacerse tiradas para tareas tales como identificar bayas venenosas, rastrear animales, o elegir la carnada adecuada. En ambientes urbanos se puede usar para conocer donde hay basura comestible, o como aprovechar un trozo de pan duro.

Entorno

Esto indica que el personaje tiene experiencia moviendo en un tipo de entorno específico. Puede ser ciudad, selva, desierto, etc. Al elegir esta habilidad debe especificarse en qué entorno se especializa el personaje. El personaje también puede comprar una habilidad hija que determine un lugar en particular dentro de ese entorno. Es decir, una ciudad/selva/desierto en particular. Estos puntos permiten al personaje conocer el lugar con más detalles y a sus habitantes.

Conocimiento del entorno

Representa la experiencia del personaje en un tipo de entorno determinado. Con esta habilidad se pueden hacer tiradas de dados para identificar criaturas del entorno, buscar el camino correcto, encontrar refugio, etc.

Crimen

En cualquier grupo de aventureros, es común que al menos algún miembro se especialice en tareas... no del todo heroicas. Más allá de todas las intenciones, a veces es necesario romper algunas reglas para lograr el objetivo.

Abrir Cerraduras

Se deben hacer tiradas de Tacto + Abrir cerraduras contra una dificultad determinada por la calidad de la cerradura. Pero es necesario tener algún tipo de instrumento que sirva para la tarea, por ejemplo, un clip de papel u horquilla para el pelo. Cada tirada toma 60 segundos divididos por la velocidad del personaje. Se deben tiradas hasta que se acumulen los éxitos necesarios para abrir la cerradura.

Cerradura	Dificultad	Probabilidad de éxito	Éxitos requeridos
Cajón de escritorio con cerradura	4	0,3824	2
Puerta de una casa	8	0,2237	2
Puerta de seguridad	12	0,1579	4
Caja fuerte simple	20	0,0994	10
Caja fuerte reforzada	20	0,0994	50

Equipo profesional otorga dados adicionales para hacer la tirada. *Por ejemplo, un juego de ganzúas le da al PJ 3 dados adicionales.*

Sustraer

Cuando alguien tiene un objeto encima y el PJ quiere sacárselo sin que lo note debe hacer una tirada de Precisión + Sustraer contra una dificultad basada en el tamaño del objeto y lo asegurado que esté el mismo.

Objeto / Ubicación	Dificultad	Probabilidad de éxito
Monedero en el cinturón	6	0,2824
Tarjeta en el bolsillo de la camisa	8	0,2237
Collar en el cuello	12	0,1579
Teléfono celular en la mano	20	0,0994

Si el PJ obtiene un solo éxito se asume que pudo sacar el objeto robado de la persona, pero lo dejó caer al suelo. Si obtiene dos o más éxitos, se pudo quedar con el objeto.

Después de la tirada, la víctima debe hacer una tirada de Tacto + Vigilar contra la Precisión + Sustraer del ladrón (Haya tenido o no éxito). Si obtiene la misma cantidad de éxitos que el ladrón nota inmediatamente que el objeto le falta, pero si hay varias personas alrededor no puede identificar quien se lo sacó. Si obtiene más éxitos que el ladrón además de notar el robo identifica al ladrón en ese momento.

Sigilo

Si un personaje quisiera infiltrarse en un lugar sin ser visto debe hacer una tirada de Agilidad + Sigilo contra los puntos de Vista + Oído + Vigilar de las personas vigilando el lugar.

Cuando Sarah trata de infiltrarse en la bóveda del banco debe primero escurrirse por detrás de dos guardias. Ella tiene una Agilidad de 8 y la habilidad de Sigilo con 5 puntos. El primer guardia tiene 3 dados en Vista, 3 en oído y 2 en Vigilar. El segundo guardia, que está de espaldas, tiene 2 dados en Oído y 2 en Vigilar. Los tres deben hacer una tirada. Sarah con 13 dados contra 0,1579, que representa los 12 dados suman ambos guardias. El primer guardia tirará con 8 dados contra 0,1471 y el segundo guardia con 4 dados también contra 0,1471.

Habiendo obtenido más éxitos que ambos guardias combinados, Sarah avanza hasta la siguiente habitación, donde debe burlar una alarma de detección de movimiento. La alarma tiene una calidad de 10. Ahora Sarah deberá hacer una tirada con 13 dados contra 0,1851. Si obtiene al menos 2 éxitos, logrará pasar por esta habitación sin activar las alarmas.

Trampas

Esta habilidad involucra la capacidad de un personaje de armar, desarmar y detectar trampas.

Cuando un PJ arma una trampa debe hacer una tirada de Inteligencia + Trampas contra una dificultad determinada por el entorno. *Poner una trampa en una habitación llena de objetos y recovecos tendría una dificultad de 0,7950, mientras que en una playa donde los componentes son muy difíciles de esconder, la dificultad debería ser de 0,1851.* El tamaño de los componentes de la trampa también altera la dificultad de la tirada. No es lo mismo una mina de tierra explosiva que un lazo para dejar colgada a la víctima. La cantidad de éxitos determinará qué tan difícil de detectar será la trampa. El daño o efecto que produzca dependerá del tipo de trampa armada y los componentes usados.

Para detectar una trampa el personaje debe hacer una tirada de Vista (o el sentido que corresponda) + Buscar contra los éxitos obtenidos en la tirada de armar la trampa. Si el PJ obtiene un éxito sabrá que hay una trampa en la zona que está buscando, pero no podrá

identificar exactamente dónde, y por lo tanto no podrá intentar desarmarla. Con dos o más éxitos se entiende que el PJ encontró la trampa e identificó sus características.

Habiendo encontrado la trampa un PJ puede hacer una tirada de Precisión + Trampas para intentar desarmarla. Si no hay éxitos en la tirada, se entiende que el PJ disparó la trampa y sufrió sus consecuencias. Un éxito es suficiente para disparar la trampa de forma controlada, sin sufrir daño (o el efecto apropiado). Dos éxitos permiten desarmar la trampa sin dispararla. Con tres o más éxitos el PJ también puede recuperar los componentes intactos.

Atletismo

Correr

En caso de persecuciones se deben hacer tiradas enfrentadas de Velocidad + Correr. Cada éxito del persecutor lo acerca un metro al perseguido. Y en contrapartida, cada éxito del perseguido lo aleja un metro del persecutor. Se deben tener en cuenta las reglas de movimiento para considerar el cansancio de los corredores.

Trepar

Existen dos modalidades para trepar un obstáculo.

Sin equipo

Se refiere a cuando trepamos una pared o estructura similar, utilizando sólo el cuerpo del personaje, sin ayuda de equipo especializado. En estos casos, se debe hacer una tirada de Agilidad + Trepar paredes contra una dificultad determinada por el DJ en base al tipo de superficie y ángulo a trepar. Se debe hacer una tirada por cada metro a trepar por encima de la altura del personaje. Una tirada con dos éxitos indica que el personaje pudo subir un metro, y por cada éxito adicional se pudo subir un metro más. En caso de obtener un solo éxito, el personaje permanece donde está. Y si no obtuviera ningún éxito, se entiende que el personaje se soltó y comenzó a caer. Cada tirada toma 60 segundos divididos por la velocidad del personaje.

Superficie	Dificultad en puntos	Probabilidad de éxito
Escalera de sogas	2	0,5890
Árbol	4	0,3824
Pared de ladrillos	6	0,2824
Pared de mármol	20	0,0994

Con equipo

En este caso estamos hablando de escalar una montaña, acantilado, o algo similar, ayudándonos de espigas, sogas y equipamiento especializado. Las tiradas son de Agilidad + Montañismo con una dificultad también determinada por la superficie y ángulo a trepar. En este caso se debe hacer una tirada por cada 10 metros. El equipo que tengamos nos dará datos adicionales dependiendo de la calidad del mismo. Es posible escalar montañas sin equipo alguno, pero en este caso si una tirada de dados falla el personaje caerá hasta la base, sufriendo el daño de caída correspondiente. Cada éxito por encima del segundo nos permitirá subir 10 metros adicionales. Cada tirada toma 20 minutos divididos por la velocidad del personaje.

Saltar

Para saltar un pozo o alguna brecha similar, se debe hacer una tirada de Fuerza + Salto en largo. La dificultad está determinada por las condiciones del salto

Distancia	Dificultad en puntos	Probabilidad de éxito
Salto básico	1	0,7950
Sin tomar carrera	+1	
Viento en contra	+1 por cada 10Km/h de velocidad	
Siendo perseguido	+2	

Obteniendo un solo éxito, la distancia saltada es igual a la mitad de la altura del PJ. Con dos éxitos en la tirada, la distancia saltada es igual a la altura del personaje. Cada éxito adicional agrega 1/10 de la altura del personaje a la distancia saltada.

Caídas

Las caídas producen un daño de contusión basado en la altura en metros (hasta un máximo de 50 metros, que es cuando un cuerpo alcanza su velocidad Terminal).

Si el personaje está consciente, puede hacer una tirada de Reacción + Salto en alto contra 0,1851 para acomodar su cuerpo y reducir el daño recibido. Cada éxito descontará un punto de daño de lo que normalmente se recibiría.

El daño se aplicará la parte del cuerpo determinada por una tirada de localización. En adición al daño sufrido en la ubicación se sufrirá la mitad de ese daño en las posiciones inmediatamente superior e inferior. Si el daño queda localizado en la punta de la tabla (Cabeza o Pie izquierdo), el daño adicional que quedaría fuera de la tabla se ubicará en la ubicación principal. Si el personaje pudo hacer la tirada para estabilizarse, puede utilizar cada éxito que haya obtenido para desplazar la localización del daño una ubicación en la tabla.

Nadar

Eventualmente, todo personaje deberá cruzar un arroyo, río o lago para llegar a destino. En estas situaciones el personaje deberá hacer una tirada de Resistencia + Nadar contra una dificultad determinada por el tipo de cuerpo de agua a cruzar. Si no obtiene ningún éxito se considera que el personaje es arrastrado por la corriente o que se hunde hacia el fondo. Un solo éxito indica que el personaje se mantiene en su posición, pero no puede avanzar. Con dos o más éxitos el personaje puede avanzar 10 metros, y otros 10 metros más por cada éxito adicional por encima del segundo. La velocidad a la que se avanza es la misma que la de caminata.

Cuerpo de agua	Dificultad en puntos	Probabilidad de éxito
Piscina o lago	2	0,5890
Arroyo tranquilo	4	0,3824
Arroyo rápido	8	0,2237
Mar picado	12	0,1579
Océano durante una tormenta	20	0,0994

Combate

Las reglas descritas a continuación contienen todo lo necesario para que los personajes puedan entrar en combate, tanto cuerpo a cuerpo como a distancia. Estas reglas son bastante detalladas, por lo que es posible que los combates se hagan extensos. Sin embargo, las batallas son lo suficientemente específicas para lograr un efecto visual bastante atractivo.

Maniobras

El combate en Realithia está compuesto por una secuencia de maniobras. El siguiente listado muestra los ejemplos típicos:

- Desplazarse
- Realizar un ataque desarmado
- Realizar un ataque cuerpo a cuerpo con armas
- Disparar un arma de fuego
- Recargar un arma de fuego
- Lanzar una granada
- Levantarse del suelo

Cada una de estas maniobras toma una cantidad específica de tiempo realizarla. La maniobra se empieza a realizar en el momento que el PJ lo declara, y las tiradas de dados (si fueran necesarias) se hacen al finalizar el tiempo requerido.

Tiempos de combate

En el momento que el DJ lo considere apropiado declarará que se ha entrado en “modo de combate”. A esto también se lo llama “Tiempo 0”, porque pasaron 0 segundos desde el inicio del combate. En este momento todos los jugadores declaran sus maniobras. Cada maniobra va a tomar tiempo realizarla y cada jugador debe recordar en qué momento terminaría la suya. El DJ empieza a contar el tiempo transcurrido, normalmente va nombrando en voz alta las décimas de segundo transcurridas. Cuando se llega al momento en que algún PJ finaliza una maniobra, se hacen las tiradas adecuadas.

Sarah está intentado infiltrarse en un edificio corporativo cuando se encuentra cara a cara con los dos guardias que vigilan la entrada. El DJ declara “modo de combate”. Ambos guardias van a disparar con sus pistolas en 0,8 segundos. Sarah va a intentar golpearlos en la cara antes de que disparen para evitar el ruido. Ella declara su primera acción como un puñetazo al primer guardia. Como ella tiene implantes cibernéticos, su velocidad es 8, por lo tanto, cada puñetazo de estilo militar le toma 0,375 segundos. El DJ empieza el conteo de tiempo “0,1”, “0,2”, “0,3”. Sarah señala que su iniciativa de llega en 0,375 y da su primer Puñetazo dejando inconsciente al primer guardia (sus implantes también mejoraron su fuerza). Ahora declara que intentará dar un puñetazo al otro guardia. Esto le tomará 0,375 segundos más por lo que su acción terminará en 0,75.

El DJ Continúa “0,4”, “0,5”, “0,6”, “0,7”. En 0,75 Sarah da el segundo puñetazo, pero esta vez no tiene tanta suerte en su tirada y no logra hacerle daño al guardia. Para su tercera acción decide dar una patada al arma del guardia. Esto le tomará 0,625 segundos, terminando en 1,375. En 0,8 es turno del disparo del guardia, que tras hacer

la tirada adecuada logra perforarle el antebrazo izquierdo a Sarah. Tras esto el guardia declara que hará un segundo disparo que terminará en 1,6.

Llegando a 1,375 de tiempo de combate, es el turno de Sarah de dar su patada. Arroja los dados y logra con éxito que la pistola salga volando por el aire. Como cuarta acción Sarah declara otro puñetazo que terminará en 1,75.

En vista de los hechos. El guardia debe redefinir su acción y ahora decide pasar a modo defensa para ganar tiempo hasta que alguien llegue en su ayuda. Sarah ejecuta su puñetazo en 1,75. Se hacen las tiradas adecuadas y como resultado tenemos un segundo guardia inconsciente. El "modo de combate" termina y Sarah se interna en el edificio vendándose el antebrazo herido.

Si más de una acción termina en el mismo momento (o con una diferencia menor a 0,1 segundos) se considera son simultáneas y se ejecutan sin importar si alguno de los PJ que ejecuta su acción muere en ese momento.

Redefinir acciones

A veces la acción que un PJ está ejecutando pierde sentido. Tal vez porque su objetivo cayó o porque en general la situación cambió. En cualquier momento un PJ puede decidir abandonar la acción que estaba ejecutando y empezar una nueva. Por supuesto, el tiempo que ya gastó en la acción anterior se pierde. Y la acción nueva empieza a ejecutarse en el momento de declararla.

Movimiento

Durante el combate los personajes pueden moverse por el campo de batalla. Si el personaje se está moviendo a velocidad de trote, puede realizar otras acciones simultáneamente. Acciones como golpear a un enemigo en cuerpo a cuerpo (dado que esté al alcance al terminar el tiempo de la acción) no sufren penalizaciones, pero disparar de fuego o proyectiles aumenta la dificultad al doble. Si en cambio el personaje decide moverse a velocidad de pique deberá dedicarse exclusivamente a eso. Esto es útil cuando un personaje está tratando de huir del campo de batalla o situaciones similares.

Sorpresa

En algunas circunstancias un personaje puede recibir un ataque al que no estaba atento. En estos casos se plantea un tiempo de demora, que es lo que el personaje tarda en reaccionar. Este tiempo está determinado por una cantidad de tiempo (tres segundos es lo normal) dividido por la Reacción del personaje. Desde el punto de vista del personaje que tiene la sorpresa, no hay diferencia en la dificultad, con un disparo normal.

Sarah entra en un callejón sin saber que un francotirador le está apuntando con su rifle. Tras recibir el primer impacto, ella tendrá una demora de 0,375 hasta poder empezar a actuar (3 / 8, que es su reacción). Pasado ese lapso de tiempo, Sarah puede declarar su primera acción.

Personajes en el suelo

Cuando un personaje ha caído al suelo producto de un golpe, pero todavía está consciente, puede seguir combatiendo, aunque no podrá utilizar los puntos de habilidad en la técnica de combate. Para considerar la dificultad cuando es atacado, tampoco se cuentan los puntos en la habilidad de combate.

Para pararse, un PJ debe declararlo y le tomará un tiempo de 3 segundos divididos por su velocidad. Si durante ese tiempo recibe otro ataque, se considera que fue interrumpido y volvió a caer al suelo.

Combate desarmado

Si entablamos combate cuerpo a cuerpo, primero decidimos que parte del cuerpo queremos golpear. Luego hacemos una tirada de Agilidad + la habilidad de combate elegida, contra la Reacción + habilidad de combate del enemigo. Esto no es una tirada enfrentada. Sólo el atacante tira los dados, a menos que el otro personaje se encuentre en modo defensa. Si se tiene un éxito, el golpe es exitoso y se aplica el daño básico de la maniobra que se utilizó. Éxitos adicionales sirven para aumentar el daño, pero hasta un máximo de doble del daño básico.

Cuando llegó el momento de Sarah de dar su primer puñetazo, lanzó 15 dados (8 de agilidad + 2 de combate + 5 de pelea estilo militar) contra una dificultad de 0,2237 (el primer guardia tenía una Agilidad de 4 + 1 de combate + 3 de pelea estilo militar) y obtuvo 2 éxitos. El daño básico de Sarah es de 7, y con el éxito adicional lo subió a 8. El guardia luego hizo las tiradas para no caer inconsciente, pero obtuvo un solo éxito.

Estilos de combate

Existen muchas disciplinas de combate cuerpo a cuerpo. Algunas más rápidas, otras más fuertes, y otras primariamente defensivas. En todos los casos el daño causado en combate desarmado causa daño de contusión.

Boxeo

Es un deporte de combate en el que dos contrincantes luchan utilizando únicamente sus puños, golpeando a su adversario de la cintura hacia arriba.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	2	Fuerza + 1
Gancho	3	Fuerza + 2
Sujetar	4	

Capoeira

Es un arte marcial afro-brasileño muy vistoso. Combinación de artes marciales, danza y acrobacias. Este estilo de combate, por sus movimientos amplios otorga un +1 al alcance del combatiente, siempre y cuando el lugar del combate sea lo suficientemente amplio.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	2	Fuerza
Patada	5	Fuerza +2
Cabezazo	3	Fuerza -1
Desarmar	3	Agilidad
Barrida	3	
Tijera	4	Fuerza -1

Estilo Militar

Práctico y orientado a resultados. El estilo militar es un arte marcial desarrollado copiando maniobras de diversos estilos de distintas partes del mundo, tomando lo más efectivo de cada una y desechando las técnicas que toman demasiado tiempo de aprender.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	3	Fuerza + 1
Gancho	4	Fuerza + 2
Patada	5	Fuerza + 3
Cabezazo	4	Fuerza
Rodillazo	3	Fuerza + 2
Sujetar	4	Fuerza + 1
Desarmar	4	Agilidad + 1
Barrida	4	

Jiu Jitsu

Es un arte marcial japonés clásico pensado para luchar contra samuráis en armadura. Por esa razón tiene un fuerte énfasis en atacar con luxaciones, lanzamientos y estrangulaciones, más que fomentar el uso de golpes y patadas.

Maniobra	Tiempo	Daño
Sujetar	3	Fuerza
Arrojar	3	Agilidad
Desarmar	3	Agilidad
Tumbar	3	Agilidad

Krav Magá

Esta forma de combate cuerpo a cuerpo incluye métodos de defensa contra uno o varios atacantes, en respuesta a una amplia y variada gama de agresiones. Abarca tanto agresiones sin armas como con armas blancas y contundentes. También comprende técnicas de desarme y defensa contra portadores de armas de fuego de diversos tipos.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	2	Fuerza
Patada	4	Fuerza + 2
Rodillazo	2	Fuerza + 1
Arrojar	3	Fuerza del enemigo
Desarmar	3	Agilidad + 1
Tumbar	3	

Kung-Fu

Se le llama Kung-Fu a un conjunto de artes marciales de origen chino. Algunas con más de 4000 años de tradición. Está basada en principios filosóficos como el budismo y taoísmo. Varía mucho de escuela a escuela. Cada profesor perfecciona y desarrolla sus propias maniobras.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	2	Fuerza
Gancho	3	Fuerza + 1
Patada	4	Fuerza + 2
Cabezazo	3	Fuerza - 1
Rodillazo	2	Fuerza + 1
Arrojar	3	Fuerza del enemigo
Desarmar	3	Agilidad
Tumbar	3	

Muay Thai

El muay thai, conocido también como boxeo tailandés, es un deporte de contacto, el cual se desarrolla de pie por medio de técnicas combinadas de piernas y brazos.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	2	Fuerza
Patada	4	Fuerza + 3
Cabezazo	3	Fuerza - 2
Rodillazo	2	Fuerza + 2
Desarmar	3	Agilidad
Barrida	3	Agilidad

Pelea Callejera

La pelea callejera no se estudia en una academia, sino que se aprende por experiencia, como su nombre lo indica, en la calle. Está compuesta de golpes sucios y poco calculados, defensas escasas y ataques suicidas.

Este es el único estilo de pelea que se puede usar sin tener puntos de habilidad específicos.

Maniobra	Tiempo	Daño
Puñetazo	3	Fuerza - 1
Patada	5	Fuerza + 1
Cabezazo	4	Fuerza - 1
Rodillazo	4	Fuerza
Sujetar	6	
Desarmar	5	
Tumbar	5	

Combate de cuerpo a cuerpo

Las armas de combate cuerpo a cuerpo (o melé) se utilizan de forma similar al combate desarmado. Cada arma tiene un tiempo que, dividido por la velocidad del personaje, es lo que se tarda en dar un golpe. A veces hay también un segundo tiempo, que indica cuánto toma desenfundar el arma. En la tabla de armas también figura el tipo de dado correspondiente al daño del arma. A este daño también debe sumársele la fuerza del atacante.

Hay otro factor importante que es el alcance. Cuando un personaje tiene un arma particularmente larga, al enemigo le resulta más difícil acercarse lo suficiente para golpear. Esto se representa agregando a la dificultad de impactar a un oponente tantos puntos como alcance tenga el arma.

Cuando alguien intente golpear a Leroy, y él esté utilizando su martillo de guerra (alcance 1) deberá hacerlo contra una dificultad de 0,1851 (3 de Agilidad + 2 de combate + 4 de martillo de guerra + 1 de alcance).

En cambio, si el ataque fuera contra Zefiro, que está usando un Bo (alcance 2) pasaría lo siguiente: 2 del alcance del arma + 5 de agilidad + 5 de armas blancas + 4 de habilidad en el Bo hacen un total de 16, por lo que la dificultad sería 0,1220.

Tipo	Modelo	Tiempo		Daño	Tipo de Daño	Alcance	Precio
		Ataque	Desenfundar				
Cuchillos	Daga	3	3	1d4	Corte	0	¢ 2
	Cuchillo	3	3	1d4	Perf.	0	¢ 1
	Stiletto	3	2	1d4	Perf.	0	\$ 100
Espadas	Corta	3	3	1d6	Corte	0	¢ 10
	Larga	4	4	1d8	Corte	1	¢ 15
	Bastarda	4	4	1d10/1d8 ⁽¹⁾	Corte	1	¢ 20
	Mandoble	5	5	1d12	Cont.	2	¢ 30
	Katana	4	3	1d12	Corte	2	¢ 50
	Cimitarra	3	3	1d10	Corte	1	¢ 15
	Rapier	2	3	1d8	Perf.	1	¢ 15
Porras	Macana	3	3	1d4	Cont.	0	¢ 1
	Martillo	5	3	1d8	Cont.	0	¢ 10
	Bat	5	⁽²⁾	1d6	Cont.	1	¢ 1
Hachas	Leñador	6	⁽²⁾	1d8	Perf.	1	¢ 5
	Doble Hoja	4	4	1d10	Perf.	0	¢ 15
Astas	Bo	1	⁽²⁾	1d6	Con	3	¢ 0,5
	Lanza	2	⁽²⁾	1d6	Perf.	3	¢ 3
	Alabarda	3	⁽²⁾	1d8	Corte	3	¢ 10
Látigos y Flagelos	Látigo	5	2	1d2	Corte	3	¢ 1
	Flagelo	4	3	1d4	Cont.	0	¢ 5
	Cadena	4	4	1d4	Cont.	2	¢ 4
	Lazo	12	4			3	¢ 0,5
⁽¹⁾	Dependiendo de si se usa con 1 o 2 manos						
⁽²⁾	Se debe llevar en la mano todo el tiempo						

Dos armas

Cuando un luchador usa dos armas, normalmente una se usa para defensa y otra para ataque. Con este criterio, cualquier PJ que use dos armas, sólo podrá atacar con el arma principal. Además, el arma secundaria debe ser corta (como una daga o espada corta). La ventaja de tener dos armas es que cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra un personaje en esta modalidad, ve incrementada la dificultad en tantos puntos como el atacado tenga en Reacción.

Balance ofensivo y defensivo

Un personaje puede redistribuir sus puntos de combate cuerpo a cuerpo (o desarmado) para ser más ofensivo o defensivo. Esto se logra reasignando puntos de la habilidad de combate. Si un personaje quiere combatir defensivamente puede decidir atacar con X dados menos y todos los ataques que reciba hasta su próxima acción tendrán una dificultad X puntos mayor. Lo mismo es válido en la dirección opuesta. El límite es la cantidad de puntos que el personaje tenga en la habilidad de combate que esté usando (y sus habilidades padres).

Armas de proyectiles

REALITHIA provee un sistema de daño localizado dedicado a hacer más detallados los combates.

La dificultad de un disparo se plantea principalmente en base a la distancia entre el tirador y el objetivo, usando la tabla de dificultad general para calcular la probabilidad. El DJ puede aumentar la dificultad basándose en el movimiento del objetivo, la iluminación del ambiente, distracciones, tamaño del objetivo, etc. Después de hacer la tirada correspondiente se cuenta la cantidad de éxitos. Si no hubo ningún éxito, se interpreta como que el disparo falló. En caso contrario, el proyectil alcanzó el objetivo. A continuación, se lanza un dado porcentual (dos

datos, uno para decena y otro para la unidad). El número obtenido indica la parte del cuerpo donde se impactó. En este momento se pueden usar los éxitos adicionales obtenidos para elegir otra parte del cuerpo, desplazándose en la tabla una fila por cada éxito que se desee. A continuación, se lanza el dado de daño del arma. Se pueden usar éxitos adicionales que nos hayan sobrado para aumentar el daño.

En el caso de las armas de rango, el alcance indica cuán lejos puede llegar el disparo, pero no agrega dificultad para ser atacado en cuerpo a cuerpo.

Tipo	Modelo	Tiempo		Daño	Alcance	Precio
		Ataque	Desenfundar			
Arcos y Ballestas	Arco corto	8	4	1d6	Fuerza * 10 m	¢ 25
	Arco largo	8	4	1d8	Fuerza * 20 m	¢ 40
	Arco Compuesto	8	4	1d10	150 m	\$ 200
	Ballesta de mano	12	4	1d6	50 m	¢ 50
	Ballesta	18	4	1d8	100 m	¢ 50
Hondas	Honda	10	3	1d4	Fuerza * 5 m	¢ 1
	Resortera	8	3	1d4	Fuerza * 5 m	\$ 20
Arrojadizas	Cuchillo	3	2	1d4	Fuerza * 10 m	¢ 1
	Hacha	3	4	1d6	Fuerza * 10 m	¢ 2

Todas estas armas hacen daño de perforación.

Armas de fuego

Por armas de fuego, entendemos a todas aquellas que disparan un proyectil, propulsado con una explosión, o métodos similares. En este caso, por su naturaleza, mecánica los éxitos adicionales sólo pueden aumentar el daño del disparo hasta el máximo daño posible del arma.

Estas armas tienen varias características, que debemos mencionar:

Calibre

Indica el diámetro de la bala que dispara el arma. Éste es uno de los factores importantes, para determinar el daño, junto con la longitud del cañón y la cantidad de pólvora.

Capacidad

Es la cantidad de balas, que se pueden almacenar en el arma. En el caso de las pistolas automáticas, hay que tener en cuenta, que además de un cargador lleno, pueden almacenar una bala en la recámara.

Tiempo

Esta característica indica cuanto tiempo toma preparar y hacer cada disparo. El segundo valor, es para calcular el tiempo que toma recargar el arma una vez que se agotaron las balas. Ambos valores se deben dividir por la velocidad del personaje.

Daño

El tipo de dado o dados que debe tirarse para determinar los puntos de daño base. Si bien, una bala hace practicante siempre el mismo daño, lo que representa este rango es la diferencia entre rozar una parte del cuerpo y perforar el centro de la misma.

Alcance efectivo

Es la distancia máxima a la cual se puede llegar a disparar. Como regla opcional se considera que, si se dispara, entre la distancia máxima y el doble de la misma, el disparo hace la mitad del daño.

Tipo	Modelo	Calibre	Capacidad	Tiempos	Daño	Alcance	Precio
Revólveres	Ruger SP101	.22 LR	6	3 / 21	1d8	70 m	\$ 700
	S.W. 940	9 mm	7	3 / 21	1d10	100 m	\$ 700
	Colt Python	.357	6	3 / 21	1d8+1d4	100 m	\$ 1.200
	S.W. 67	.38 Special	6	3 / 21	1d10	110 m	\$ 750
	Beretta Stampede	.45	6	4 / 21	1d10+2	150 m	\$ 600
	S.W. 29	.44	6	4 / 21	2d6+2	200 m	\$ 1.200
Pistolas Automáticas	Ruger Mark III	.22 LR	10	2 / 6	1d8	70 m	\$ 700
	Beretta Nano	9 mm	13	3 / 6	1d10	100 m	\$ 500
	Glock 32	.357	13	3 / 6	1d8+1d4	100 m	\$ 1.000
	Glock 28	.38 S&W	10	3 / 6	1d10	110 m	\$ 1.100
	Ruger SR45	.45	10	4 / 6	1d10+2	150 m	\$ 600
	Magnum Desert E.	.44 Magnum	8	4 / 6	2d6+2	200 m	\$ 1.500
	AMT Automag V	.50	5	4 / 6	2d8	250 m	\$ 2.000
Snipers	FN SPR	7.62 mm	4	8 / 6	2d6+3	1000 m	\$ 3.000
	Barrett M95	.50 Cal	5	8 / 6	2d10+4	1500 m	\$ 6.500
	Mechem N.T.W.	20 mm	3	8 / 6	2d12+4	1500 m	\$ 12.000
Mosquete	Pistola		1	4 / 80	1d6	20 m	€ 100
	Rifle		1	4 / 100	1d8	50 m	€ 150
Energía	Pistola de la Alianza		50	3 / ⁽¹⁾	3d4	1000 m	€ 1.000
	Pistola del Imperio		30	3 / 10	2d6	500 m	€ 1.000
	Rifle de la Alianza		150	4 / ⁽¹⁾	4d4	1000 m	€ 2.500
	Rifle del imperio		100	4 / 20	2d8	1000 m	€ 2.000
⁽¹⁾	Funcionan con baterías por lo que deben ser recargados lentamente con una fuente de energía.						

Quemarropa

Parece que la distancia es un factor importante a la hora de disparar. Entonces... ¿Qué pasa si un personaje apoya el cañón de un arma en la frente de su enemigo? La distancia es 0, pero siempre hay que contar factores como velocidad de la víctima o su habilidad en combate. Si alguien quiere evitar que se le dispare desde una distancia muy corta seguramente tratará de desviar el arma o evitar el disparo. Cuando un personaje es apuntado desde una distancia menor a un metro, la dificultad del disparo estará basada en su capacidad para evitar el disparo. Normalmente con Reacción + la habilidad específica de combate, para desviar el arma.

Escopetas

Las escopetas tienen un tipo especial de funcionamiento. Debido a que las mismas, disparan un cartucho lleno de pequeños perdigones, el disparo no se proyecta en una línea recta, sino en un cono. Para representar esto en el juego, no se debe tomar la distancia real al objetivo, sino solamente un décimo de la misma (redondeando hacia abajo). Pero en contrapartida, el daño disminuye conforme crece la distancia al objetivo (cada escopeta indica cuánto).

Como las escopetas no dañan en punto fijo sino en un área, el personaje sufrirá un adicional de la mitad del daño en las ubicaciones adyacentes a la ubicación principal (a menos que estas zonas estén bajo cobertura, o queden fuera de la tabla).

Modelo	Calibre	Capacidad	Tiempos	Daño	Dispersión	Alcance	Precio
Mosberg	20	7	5 / 15	(1d6) - (d / 10)	1	70 m	\$ 300
	16	7	5 / 15	(1d6+2) - (d / 10)	2	80 m	\$ 350
Franchi SPAS-12	12	8	6 / 18	(3d4) - (d / 10)	3	90 m	\$ 1.200
Itaca Mac 10	10	8	6 / 18	(3d6) - (d / 10)	3	100 m	\$ 1.500
Trabuco		1	5 / 100	(1d12) - (d / 10)	4	50 m	¢ 150

Ráfagas

En el caso de las armas de ráfaga, como ametralladoras y subametralladoras, se usa el tiempo del tipo de ráfaga que se va a usar (algunas armas pueden disparar ráfagas de distinta cantidad de balas), pero con una excepción. Cuando configuramos el arma para disparar tiro a tiro (ráfagas de una sola bala), el tiempo de disparo se divide por nuestra velocidad. En caso contrario se utiliza el tiempo que figura en la tabla, sin dividir. Esto se debe a que, aunque un personaje sea muy rápido, la velocidad con que salen las balas del arma es siempre la misma. Luego se calcula todo como si fuera un disparo simple. Una vez que se sabe que daño hará la bala, se considera que la segunda bala impactará cerca de la primera haciendo el daño de la primera menos el valor de dispersión del arma. Se repite la operación hasta que el daño sea menor a uno o la ráfaga se termine (lo que ocurra primero). Además, la posición en la que impactan las balas también va cambiando, sumando al número de la localización tantos puntos como dispersión tenga el arma por cada bala que se dispare.

Ráfagas continuas

El caso de las ráfagas continuas es similar al anterior. El tiempo del disparo se calcula cada 10 balas.

Tipo	Modelo	Calibre	Capacidad	Tiempos	Daño	Disp.	Ráfaga	Veloc.	Alcance
1 mano	FN P90	5.7 mm	50	2 / 6	1d8	2	1 / cont.	15	150 m
	Uzi	9 mm	30	3 / 6	1d10	2	1 / cont.	10	200 m
	H&K MP-5	9 mm	30	3 / 6	1d10	3	1 / 3 / cont.	13	90 m
	Mac 10	.45	30	3 / 6	1d12	3	1 / cont.	20	25 m
2 manos	FN minimi	5.56 mm	30 / 100	- / 10	2d8	2	6 / cont.	17	250 m
	RPK 74	5.45 mm	45	- / 10	2d8	2	2 / cont.	10	250 m
	Minigun	.223	300	- / 9 / 3	2d6+4	3	30 / 100 / c.	100	300 m
	M-16	5.56 mm	30	- / 6	2d8	1	6 / cont.	12	200 m
	Mag 58	7.62	50 / 100	- / 10	2d6+3	3	continua	10	660 m
	AK-47	7.62 mm	30	- / 10	2d6+3	3	1 / 3 / cont.	10	350 m
	AR-15	5.56 mm	30	- / 10	2d6+3	2	1 / 3 / cont.	10	500 m

Accesorios

Las miras telescópicas reducen la distancia al objetivo en base a la cantidad de aumentos de la misma. Por otro lado, también resta un dado de la tirada por cada 5x de aumento. Esto se debe a que, si tenemos un objetivo demasiado lejos, hasta el menor movimiento del arma influye de manera drástica en el disparo. Una mira telescópica no se puede montar durante un combate ya que el proceso requiere calibración y al menos un disparo de prueba. El tiempo para montarla es de aproximadamente 10 minutos. Desmontar una mira toma 50 segundos divididos por la velocidad del personaje. Las miras telescópicas más poderosas se pueden configurar con menor aumento, pero esto requiere calibrar el arma, por lo que no se puede hacer durante el combate.

Una mira láser permite agregar los dados de Vista a la tirada para disparar. También requiere calibración, y montarla toma el mismo tiempo que una mira telescópica. A menos que la mira laser sea infrarroja (y que el objetivo no vea en infrarrojo), el objetivo puede hacer una tirada de Vista + Vigilar contra 0,1796 para notar que le están apuntando. Esta tirada se puede hacer por cada 10 segundos de estar siendo apuntados. Para que una mira laser infrarroja sea útil el

personaje que dispara debe contar con una lente de visión nocturna o ser capaz de ver el espectro infrarrojo.

Una lente de visión nocturna anula los penalizadores por condiciones de luz en el objetivo.

Un silenciador reduce el volumen del disparo de un arma a la mitad. Estos se pueden aplicar pistolas, rifles y ametralladoras, pero no a revólveres. Un disparo con silenciador sigue produciendo un sonido relativamente alto y no será útil en una situación sigilo, a menos que el disparo sea desde una distancia realmente grande.

Tipo	Accesorio	Precio
Miras Telescópicas	5 aumentos	\$ 100
	10 aumentos	\$ 150
	15 aumentos	\$ 200
	20 aumentos	\$ 300
	25 aumentos	\$ 500
Miras Laser	Roja, verde	\$ 100
	Infrarroja	\$ 250
Visión Nocturna	Se agrega a la mira telescópica	\$ 1.000
Silenciador	Silenciador	\$ 500

Dos armas

Un personaje puede usar dos armas de fuego de una mano al mismo tiempo. Si el personaje dispara con ambas armas al mismo blanco no hay penalización de ninguna clase y ambos disparos se efectúan simultáneamente. Si las armas tienen tiempos diferentes se usa el tiempo del arma más lenta. Para cada disparo se hacen las tiradas independientemente. El personaje que recibe ambos disparos sólo hace una tirada para caer inconsciente (o morir) por la suma del daño.

Como solo es posible apuntar a un blanco a la vez, en caso de que cada arma apunte a un blanco diferente, mientras se dispara a un blanco no se podrá usar el tiempo para disparar al otro. Es decir que funcionaría como si el personaje tuviera una sola arma.

Disparos calculados

Un personaje puede decidir tomarse tiempo para apuntar mejor a un blanco sobre todo si este se encuentra a gran distancia. En esta situación, el PJ duplicará la cantidad de dados a tirar, pero el disparo le tomará tres veces el tiempo del disparo. Si se cuenta con mucho tiempo para preparar el disparo y el objetivo no sabe de la presencia del personaje, como es el caso de los francotiradores, se puede triplicar la cantidad de dados a tirar. Si además de esto hay un observador ayudando al francotirador, se puede cuadruplicar la cantidad de dados a tirar.

Si se restan puntos de precisión por usar mira telescópica, los mismos deben restarse antes de multiplicar los puntos por disparos calculados.

Condiciones de luz

Su pueden aumentar la dificultad de un disparo en base a las condiciones de luz ambientales.

Condición de iluminación	Dificultad
El objetivo se encuentra en oscuridad casi total	+5
El objetivo se encuentra en oscuridad parcial	+3
El personaje que dispara tiene luz fuerte en la cara	+2
El personaje que dispara está encandilado por una granada cegadora	+5
Hay humo o niebla entre el personaje que dispara y el objetivo	distancia x 2

Armaduras

Cuando un personaje viste una armadura, al daño recibido se le resta el puntaje de armadura apropiado. Si el puntaje de daño no supera el puntaje de armadura, el objetivo no sufre daño.

Existe una gran variedad de armaduras y cada una de ellas ofrece una determinada protección contra uno de los cinco tipos de daño (Corte, Contusión, Perforación, Quemadura y Electricidad). En forma adicional, hay equipos que protegen partes específicas del cuerpo (Cascos, Escudos, Rodilleras, etc.)

Tanto las armaduras completas como los equipos de protección indican que parte del cuerpo defienden.

Un personaje puede vestir más de una armadura y el nivel de protección de estas se suma, pero además de los penalizadores normales a la agilidad recibe un -1 por cada pieza de protección en un mismo lugar del cuerpo, que se aplica a toda acción Física que involucre esa parte del cuerpo.

Armadura	Contusión	Corte	Perforación	Calor	Electricidad	Agilidad	Precio
Ropa	0	0	0	0	1	0	
Ropa gruesa	0	2	1	0	2	0	
Armadura de cuero	1	2	1	1	3	0	¢ 10
Armadura de malla	2	4	3	0	0	-1	¢ 100
Armadura de escamas	4	6	5	3	0	-2	¢ 200
Armadura de placas	8	8	7	4	0	-3	¢ 500
Yelmo	8	8	7	4	0	0	¢ 10
Escudo de madera	6	6	4	3	3	-1	¢ 5
Escudo de metal	8	8	7	4	0	-1	¢ 10
Chaleco de cerámica	2	6	4	3	3	0	\$ 300
Chaleco de Kevlar	1	4	6	1	3	0	\$ 500
Traje de amianto	1	1	1	15	0	-2	\$ 400
Armadura de combate	10	10	9	2	1	-1	\$ 2.000
Casco de combate	10	10	9	1	1	0	\$ 200

Para poder reducir daño con el escudo es necesario hacer una tirada de Reacción + habilidad de combate contra la tirada del atacante, al momento de recibir el golpe. Si se obtienen más éxitos que el atacante, se puede reducir el daño recibido de acuerdo a la protección del escudo.

Barreras

Las barreras son objetos ubicados entre el arma y el blanco. Los mismos funcionan como una armadura adicional para el objetivo, sumando los puntos a los que ya poseía. Algunos objetos pueden romperse tras el primer disparo (como el vidrio) pero otros siguen funcionando de forma virtualmente interminable (como un mueble de madera que, si bien puede ser perforado con un impacto, el segundo seguramente no pasará por ese mismo agujero). Si algún personaje desea utilizar a otra persona en forma de escudo, recibirá como bonificación a su armadura los puntos que figuran en la tabla, más el doble de los puntos de armadura que estaba vistiendo el cuerpo (el proyectil debe atravesar la capa delantera y la trasera de la armadura).

Barrera	Contusión	Corte	Perforación	Quemadura	Electricidad
Vidrio	1	3	1	5	10
Vidrio Blindado	10	10	10	5	10
Pared Interna	5	5	3	6	3
Pared Externa	15	20	12	10	3
Persona	10	10	4	5	1
Madera	3	5	3	3	3

Escudos

Los escudos proporcionan dos beneficios. En combate cuerpo a cuerpo, otorga puntos adicionales que elevan la dificultad de la tirada de ataque del oponente.

En caso de defender contra armas de rango funciona como una barrea, reduciendo el daño recibido.

Escudo	Defensa	Cobertura
Rodela	Reacción	Mano
Escudo pequeño	Reacción + 2	Mano, Antebrazo, Codo
Lágrima / Barrilete	Reacción + 4	Mano, Antebrazo, Codo, Pecho, Abdomen
Griego / Vikingo	Reacción + 4	Mano, Antebrazo, Codo, Pecho, Abdomen, Cuello, Cadera
Torre	Reacción + 6	Mano, Antebrazo, Codo, Pecho, Abdomen, Cuello, Cadera, Piernas, Rodillas, Pantorrillas

Cobertura

Hay ocasiones en que intentamos disparar a un personaje cubierto detrás de algo, dejando expuestas solo algunas partes de su cuerpo. En estas circunstancias tenemos dos opciones: Hacer el suficiente daño como para atravesar la cobertura es la primera y menos efectiva. La segunda opción nos obliga a utilizar nuestros éxitos adicionales para llevar el daño a las partes del cuerpo expuestas.

Perro Loco McGree se encuentra en un tiroteo contra el alguacil. Ambos están ocultándose detrás de unos barriles de madera. Las únicas partes expuestas de ambos son sus cabezas, hombros y brazos derechos completos. Cuando llega el momento de que Perro Loco dispare hace su tirada obteniendo 6 éxitos. Tira el dado porcentual para verificar la zona del cuerpo que impacto y obtiene un 25 (el abdomen del enemigo). Entonces decide usar dos éxitos para mover el punto de impacto al hombro derecho, y cuatro éxitos para aumentar el daño. Como Perro Loco estaba usando su Colt .45 favorita el alguacil queda con su brazo inutilizado y una grave hemorragia (6 puntos de daño en el hombro derecho, 2 provenientes de la base del arma y 4 de los éxitos sobrantes).

Explosiones y daños de área

Cuando lanzamos una granada, esperamos que ésta alcance a más de un objetivo. Arrojarla al tanque de combustible de un vehículo puede sacarnos de más de un apuro.

En todos estos casos, el daño de las explosiones abarca un área, en lugar de solamente un punto. Para efectuar esto en el juego, están las siguientes reglas.

Primero el PJ decide el punto de impacto deseado. Si es una granada, por ejemplo, se hace la tirada, con Precisión + Granadas + todas las habilidades raíces (armas arrojadas y combate). Si en la tirada no hubo éxitos, se interpreta que la granada cayó, a una distancia del objetivo igual a la distancia entre el objetivo y el lanzador. Si, por otro lado, sí hubo éxitos en la tirada, se calcula que la granada cayó a una distancia, igual a la distancia entre lanzador y objetivo, pero dividida por 2, tantas veces como éxitos se obtuvieron (redondeando hacia arriba).

Sarah se encuentra a 15 metros del punto donde quiere arrojar la granada. Hace la tirada y obtiene 3 éxitos. 15 dividido por 2 es 8, que dividido por 2 es 4, que dividido por 2 es 2. Entonces la granada explotó a dos metros de su objetivo original.

Para calcular la dirección en que se desvió la granada se lanza 1d8, siendo 1 el norte, 2 el noreste, 3 el este, etc.

Ahora se calcula la distancia entre el punto de explosión y cada uno de los objetivos (amigos o enemigos). Cada uno sufre el daño máximo de la explosión, reducido en su valor de degradación, por cada metro de distancia hasta la explosión.

Cerca del lugar donde cayó la granada que arrojó Sarah, había tres personas. Una quedó a 3 metros de distancia, otra a 6 y la más alejada a 10. Como la granada era de fragmentación, tenía una degradación de 1 (y un daño máximo de 15). Lo que quiere decir, que por cada metro de distancia el daño se reduce en uno. De ese modo, el primer sujeto sufrió 12 puntos de daño, el segundo 9, y el tercero 5.

Es muy importante para este tipo de combate tener una descripción muy bien detallada del terreno y la posición de los personajes.

Tipo	Modelo	Tiempos	Daño	Degradación	Alcance
Granadas	Fragmentación	5	15	1	15
	Cegadora	5	5	0,1	50
	Incendiaria	5	8	0,5	16
Estáticos	C4		30	1,5	
	TNT		40	1	

Combate de ejércitos

Si quisiéramos decidir el resultado de una batalla, entre grupos muy numerosos de personajes, hacer las tiradas correspondientes a cada uno, sería un proceso demasiado engorroso. En lugar de eso podemos contar la cantidad de luchadores de cada bando, y con esto hacer una tirada enfrentada. Para el caso de personajes especiales, como generales o porta-estandartes, se debería contar a cada uno con un valor mayor.

Si sumando todo, obtenemos un valor muy grande (8000 contra 5000, por ejemplo), podemos reducir esta cifra dividiendo ambos números por algo que nos convenga (8 contra 5, si dividimos por 1000).

Una vez hecha la tirada, se compara la cantidad de éxitos. Por cada éxito adicional que tenga el vencedor se considera una muerte del bando contrario. En el caso de que se haya reducido la cantidad de dados, cada éxito indica la muerte de tantos hombres como el número por el que se dividieron las cantidades de luchadores.

Magia

Maná

El maná es una energía que flota en el aire, recorre todo el mundo y llena los objetos y seres vivos. En el caso de objetos inanimados como rocas, o agua, la cantidad de maná que pueden almacenar es mínima. Las plantas pueden almacenar un poco más, pero los animales y personas tienden a tener concentraciones mucho más altas, sepan usarlo o no.

Hay un equilibrio natural en el mundo que hace que cada objeto o individuo tienda a tener una cantidad específica de mana. Los magos usan esta energía para alterar la realidad, consumiéndola, pero a las pocas horas los vientos de magia que pasan cerca volverán a recargar el maná que tenía originalmente.

Cuando un personaje utiliza magia debe agregar el atributo especial de Maná en la planilla de personaje. Este atributo se compra como cualquier otro gastando puntos de la creación de personaje. Este puntaje puede luego ser incrementado gastando puntos de experiencia. Estos puntos se consumen a medida que el personaje lanza conjuros. Cuando la cantidad de Maná llega a cero, el personaje no podrá lanzar más hechizos. Si un mago intenta lanzar un conjuro con que consuma más maná que el que tiene, este caerá inconsciente por un par de minutos. Los puntos de Maná se recuperan continuamente, llenando la reserva del personaje en 8 horas.

Un mago es consciente de la cantidad de maná que posee, por lo que puede calcular cuánto maná usar en un conjuro antes de que se le acabe. A simple vista también puede identificar si un objeto contiene más maná de lo natural o si un personaje es mago. Haciendo una tirada de Maná + Buscar puede tratar de determinar cuánto maná tiene otro personaje u objeto mágico. La dificultad de la tirada está determinada por el DJ en base a la cantidad de cosas con maná en las cercanías. Con un éxito puede estimar el orden de magnitud, y con dos o más éxitos puede saber con bastante precisión cuanto maná hay en la otra persona u objeto.

Conjuros

El mago puede lanzar magia verbalizando conjuros. Los conjuros se construyen armando frases en el lenguaje de la magia. Hay palabras que representan objetos y otras que representan acciones. Combinándolas se puede alterar la realidad para que la frase dicha se vuelva un hecho.

*Magellan toma un cuenco en sus manos y recita “**Tex Ratomi lente Oroto**” (este recipiente contiene comida). EL DJ le pide realice una tirada de Inteligencia + Enfocar contra 0,2824, para asegurarse de que el recipiente al que se refiere sea el cuenco en sus manos, y Magellan obtiene 3 éxitos. Luego el DJ le solicita que haga una segunda tirada de Inteligencia + Visualizar contra 0,1851 para que la comida sea el pollo asado que él desea. Pero esta vez no tiene éxitos. Magellan termina con un cuenco lleno de una sustancia blanca y desabrida, pero al menos nutritiva.*

El DJ debe interpretar siempre el resultado de un conjuro. Todo lo dicho explícitamente se cumplirá, pero a veces las palabras mágicas pueden ser ambiguas, y en esos casos el mago debe concentrarse (y describir al DJ lo que desea). Esto requiere hacer las tiradas adecuadas. De no tener éxitos el DJ decidirá qué fue lo que interpretó el “universo” cuando se lanzó el conjuro.

Si Magellan hubiera sabido y usado la palabra para pollo en lugar de la palabra para comida, la dificultad de la segunda tirada hubiera sido 0,3824, porque que las posibilidades son más acotadas. Y si en cambio hubiera usado las palabras para pollo asado, no hubiera sido necesario hacer la tirada de visualización, ya que no hay ambigüedad en el lenguaje.

Un mago puede pronunciar palabras en el lenguaje de la magia sin estar conjurando. Esto se controla a voluntad, pero la decisión debe tomarse antes de comenzar la frase.

Diccionario

Normalmente un mago en una campaña de Realithia no debería empezar sabiendo más de media docena de palabras. Parte de la aventura es aprender nuevas palabras y tratar de ingeniárselas con el precario vocabulario disponible.

Si bien el manual provee un pequeño diccionario de palabras mágicas, lo ideal sería que para cada campaña el DJ cree un diccionario propio para evitar que los PJ utilicen palabras que no deberían conocer. Y que el DJ vaya haciendo crecer su diccionario conforme la aventura avance.

Mágico	Español	Observaciones
Bokat	Abrir	
Dona	Detectar	Ver, oír, etc. Resalta objetos predeterminados.
Gasó	Luz	
Gelam	Mover, desplazar	
Gloket	Agua	
Husa	Herida	Sirve para hacer daño o curar (invirtiendo la palabra)
Lente	Contener	
Muno	Piedra, roca	
Nagari	Humanoide	Humanos, Elfos, Enanos, Orcos y otras razas similares.
Nam	Ser / Estar	En referencia a estado (no en referencia a lugar)
Oroto	Alimento	Requiere visualizar para definir qué tipo de alimento.
Qamibu	Fuego	Si se dice que algo contiene fuego, se entiende que está caliente.
Qax	Yo	El mago que lanza el conjuro.
Ratomi	Recipiente, contenedor	Cualquier objeto con la capacidad de contener algo.
Tema	Vegetal	Cualquier cosa del reino vegetal
Tex	Esto, este, eso	Se utiliza para apuntar a un objetivo.
Trane	Animal	Cualquier criatura del reino animal, incluyendo humanoides.
Yaxi	Irradiar, emitir	
Yux	Sí mismo	Reflexivo. Para acciones que ejecuta un objeto sobre sí mismo.

En la mayoría de los casos (cuando tiene sentido) una palabra pronunciada al revés significa exactamente lo opuesto.

Consumo de Maná

Cada palabra que se use en un conjuro causará que el maná del mago se consuma. El costo total de un conjuro se calcula en base a la multiplicación de los costos de cada palabra.

Magellan necesita aventurarse en la cueva, pero la oscuridad le impediría avanzar. Así que decide improvisar una antorcha. Toma una pequeña roca del suelo y recita "Tex Muno Yaxi Gasó" (esta piedra emite luz). Magellan quiere que la piedra emita tanta

*luz como dos antorchas y quiere que el conjuro dure tres horas. El costo por la intensidad de la iluminación es de 1 punto de maná por una cantidad de luz equivalente a 10 antorchas. Y la duración cuesta 1 punto de maná por cada 10 minutos. En este caso el conjuro le costará 4 puntos de maná. $0,1 * 2$ (intensidad) * 18 (duración) es 3,6 y se redondea hacia arriba.*

Ciertos conjuros tienen una duración limitada. Esto se debe a que sus efectos son antinaturales. Transformar el material de un objeto es un efecto permanente porque no viola las leyes de la física, pero hacer que ese mismo objeto flote en el aire requiere un consumo continuo de maná, por lo cual tendrá una duración limitada dependiendo de cuanto maná quiera gastar el mago a la hora de hacer el conjuro.

Dimensión	Unidad	Costo en maná
Tiempo	10 minutos	1
	1 Día	240
Distancia	1 Metro	1
Peso	1 Kilogramo	1
Temperatura	10º Centígrados	1
Luz	10 antorchas	1

Si un mago quisiera hacer un conjuro gastando menos maná del mínimo necesario, el maná consumido será el necesario para el efecto deseado. Si el mago no tuviese suficiente maná, caerá inconsciente, el maná se perderá y el conjuro fallará. Una vez que el mago recupere al menos un punto de maná, recuperará la consciencia.

Si un mago tiene a su disposición una gran cantidad de mana, ya sea por objetos mágicos o por un ritual en grupo, este puede realizar conjuros realmente poderosos. Sin embargo, el cuerpo del mago puede sufrir las consecuencias de un conjuro demasiado grande, ya que todo el maná de los conjuros lanzados debe recorrer su cuerpo para poder ser lanzado. Cuando un mago lance un conjuro que consuma 10 veces más maná de lo que él puede almacenar normalmente, el conjuro funcionará, pero provocará un punto de daño al mago. Este daño se repite por cada 10 veces el maná máximo del mago. Por ejemplo, en caso de que el conjuro sea 100 veces más poderoso que el maná máximo del mago, este sufrirá 10 puntos de daño. Al finalizar el conjuro se deben hacer las tiradas correspondientes para verificar si el mago cae inconsciente o muere en el proceso.

Velocidad de conjuración

La velocidad a la que un mago puede lanzar un conjuro es importante, sobre todo en combate. Cada palabra que un mago use en un conjuro le tomará 2 segundos divididos por la velocidad del mago. *Por ejemplo, un mago con velocidad 3 puede lanzar un conjuro de 4 palabras en 2,66 segundos.* Esta duración no depende tanto del tiempo que toma pronunciar las palabras como del tiempo que toma concentrarse en ellas. Algunos magos temerarios suelen conjurar usando menos palabras. Esto es posible, pero incrementa notablemente la dificultad de las tiradas de visualizar o enfocar.

Magellan quiere lanzar rápidamente una bola de fuego hacia la araña gigante que lo está atacando. Para ahorrar tiempo sólo recita "Qamibu" (Fuego), que sólo le tomará 0,66 segundos. El DJ le pide que haga una tirada de Inteligencia + Enfocar contra

0,0994 para que el fuego se enfoque en la araña y no en otra parte de la cueva. Luego le pide una tirada de Inteligencia + Visualizar contra 0,1851 para que el fuego sea una bola de fuego que sale de su mano y no una llamarada difusa. Como no tiene éxitos en ninguna de las dos tiradas el "universo" interpreta que Magellan estaba invocando fuego y de repente se encuentra envuelto en llamas. La araña huye atemorizada del fuego, pero Magellan cae al suelo con severas quemaduras en todo el cuerpo.

Interrupciones

Si un mago recibe daño mientras está recitando un conjuro, deberá hacer una tirada de Voluntad + Concentración contra la cantidad de daño recibido en ese momento. De no obtener ningún éxito deberá empezar el conjuro nuevamente. De obtener un solo éxito el conjuro se lanzó, pero el daño recibido se sumará a la dificultad de las tiradas de visualizar y enfocar que se hagan al finalizar la acción. Con dos o más éxitos, el conjuro no se ve interrumpido.

Resistir conjuros

Cuando un PJ intente lanzar un conjuro que afecte directamente a otra criatura, este tendrá la posibilidad de resistirse, incluso si está inconsciente. En caso de que lo haga debe hacerse una tirada enfrentada de Voluntad. Si el atacante tiene más éxitos que el defensor el conjuro surtirá efecto. En caso de empate o de que el defensor tenga más éxitos. El conjuro no funcionará y el maná se perderá.

Esta regla solo aplica a efectos que alteren la realidad de la criatura (y el equipo que lleva encima), pero no a efectos que indirectamente afecten a la criatura. *Si un mago quiere convertir a un lobo en piedra, este tendrá derecho a resistirse. Si el mago quiere lanzar un rayo sobre el lobo, este NO tendrá derecho a resistirse.*

Conjurar en grupo

Los jugadores pueden lanzar un conjuro sumando el maná de todos los magos. Para hacer esto primero deben hacer una tirada de Mana + Conjunción con una dificultad determinada por la cantidad de palabras del conjuro a lanzar. Si todos tienen al menos dos éxitos, pueden lanzar el conjuro en grupo. En caso de que el conjuro requiera hacer una tirada de enfocar, todos los magos deben hacer la tirada y sumar los éxitos. Pero en caso de que el conjuro requiera una tirada de visualizar solo un mago puede hacer la tirada.

Nombres

Los nombres son fundamentales para poder conjurar. Estos nos dan poder sobre las cosas que nos rodean.

Cuando hablamos de nombres nos referimos a nombres verdaderos, salidos del lenguaje de la magia (o de los dioses, dependiendo del mundo). Un personaje nace con un nombre, pero no lo sabe hasta que pasa por un ritual, o hasta se le es dicho por los dioses. Los animales y las plantas también tienen nombre. Los objetos inanimados como las piedras o un poco de agua, no tienen nombres por naturaleza. Sin embargo, pasando por el ritual adecuado, un mago puede ponerle nombre, a cualquier objeto. La utilidad de esto, se ve cuando tratamos de lanzar un conjuro, repetidas veces sobre la misma cosa. Es importante saber que, para poder darle un nombre a algo, debe ser indivisible. Si un objeto se rompe, pierde su nombre. Sin embargo, cuando un personaje, animal pierde un miembro, esto no afecta su nombre mágico. En el caso de las plantas, esta se convertirá en dos (o más) plantas que tendrán nombres diferentes.

Para que un conjuro pueda ser apuntado automáticamente hacia alguien, se deberá saber el nombre de esta persona. Si no disponemos de esta herramienta, los conjuros se pueden apuntar usando el nombre genérico de la especie o tipo de objeto, y para esto hay que hacer una tirada de Inteligencia + Enfocar con una dificultad determinada por el entorno y la probabilidad de confundir el objetivo con algo similar que haya cerca.

También es posible invocar a alguien (o algo) usando su nombre mágico. Si un PJ quiere llamar a una entidad ante su presencia, sólo tiene que pronunciar su nombre mágico y gastar suficiente maná (dependiendo de la distancia y tamaño del invocado). Si el invocado no pasa una tirada enfrentada de voluntad aparecerá junto al mago. Cabe aclarar que las invocaciones no implican esclavitud. Si un PJ logra invocar un dragón, lo más probable es que este último esté enojado y quiera aplastar al mago por las molestias ocasionadas.

Rituales para nombrar

Cuando tratamos de ponerle nombre a un objeto particular (o animal o planta) tenemos que realizar un ritual, en el cual el mago visualiza con el mayor detalle posible los componentes de lo que va a nombrar. Por ejemplo, si tratáramos de darle nombre a una casa, habría que describir todas sus paredes, techo, piso, muebles, etc. El tiempo que toman estos rituales varía mucho dependiendo de la complejidad de un objeto, desde horas para objetos simples como una pequeña roca hasta meses para un castillo completo. Se debe hacer una tirada de Inteligencia + Nombrar, contra una dificultad determinada por el DJ en base a la cantidad de horas que tomó el ritual.

Sabiendo el nombre de una criatura, se puede dar ese mismo nombre a un icono u objeto pequeño. Cuanto más parecido a la criatura original sea, más fácil será darle el nombre. Una vez que el icono tiene un nombre está ligado al ser cuyo nombre comparten. Ciertos conjuros pueden ser dirigidos al icono, para que alcancen al ser (no importa a que distancia se encuentren uno del otro). Pero si el icono se separa en más de una pieza, su nombre se perderá y con él el lazo creado.

Encantamientos

La creación de objetos mágicos es un proceso ritual que puede llevar desde horas hasta meses dependiendo de la complejidad y poder del objeto a crear. Es posible crear un objeto con múltiples encantamientos.

Bonificadores

Usando magia se pueden crear objetos que otorguen bonificadores a los atributos o habilidades del PJ. Para hacerlos se debe hacer una tirada de Creatividad + Encantar contra una dificultad determinada por el atributo/habilidad a incrementar.

Bonifica	Dificultad	Probabilidad	
Habilidad	De 1 puntos de experiencia	6	0,2824
	De 2 puntos de experiencia	7	0,2496
	De 4 puntos de experiencia	10	0,1851
	De 8 puntos de experiencia	13	0,1471
	De 16 puntos de experiencia	19	0,1042
Atributo	Cualquiera	37	0,0556

Cada éxito obtenido en la tirada proveerá un +1 al atributo/habilidad elegido.

Es importante tener en cuenta que el PJ que use el objeto debe tener algo de experiencia con la habilidad para poder entender y aprovechar los beneficios del encantamiento. Un PJ no podrá superar el doble de su atributo/habilidad normal con estos bonificadores. *Por ejemplo, Si un mago logra crear una espada que otorgue +5 a la habilidad de combate con espada, pero el guerrero que la use tiene 3 puntos en combate con espada, mientras use esta espada encantada sólo lanzará 3 dados adicionales a los que tenga en su hoja.*

Traductores

Es muy común que los magos lleven objetos (como una vara o un anillo) que lanzan conjuros complejos con solo una palabra de mando. Estos objetos son particularmente útiles durante combate, cuando cada palabra requiere un tiempo para ser pronunciada. Este tipo de objetos sólo reproduce las palabras; con esta técnica no se pueden evitar las tiradas de enfocar ni visualizar; tampoco se puede evitar el consumo de maná (a menos que el mismo objeto sea también un [almacén](#) de maná).

Encantar un objeto de esta forma no requiere tirada, sólo saber las palabras adecuadas para generar el conjuro. La cantidad de palabras que se pueden almacenar un objeto está limitada por su tamaño, a razón de 100 palabras por kilogramo de peso del objeto.

Almacenes de Maná

Es común que un mago lleve consigo pequeños objetos en donde almacena maná adicional al suyo propio, para poder lanzar conjuros adicionales o conjuros más poderosos. Todo objeto es capaz de almacenar maná, pero la mayoría de los objetos lo hace en muy pocas cantidades. Hay materiales raros como el oro o diamantes, que si son combinados correctamente permiten almacenar maná en cantidades razonables. Y dado que un mago experimentado puede crear objetos de este tipo usando su magia. Es común ver joyería con precisión milimétrica y gran capacidad para almacenar maná.

Pieza	Dificultad	Probabilidad	Maná Máximo
Anillo	5	0,3249	3
Aro	6	0,2824	3
Brazalete	8	0,2237	6
Collar	10	0,1851	10
Tiara	10	0,1851	10
Armadura	30	0,0679	30
Túnica	40	0,0516	50

Todos estos objetos se recargan por si solos con el paso del tiempo. Llegando a su capacidad máxima en 8 horas. Independientemente de si el mago los lleva puestos o no.

Para crear un objeto de este tipo el mago debe (dado que conozca las palabras adecuadas) hacer una tirada de Creatividad + Visualizar contra una dificultad determinada por el tamaño del objeto. La capacidad de almacenamiento quedará determinada por los éxitos de la tirada con un máximo dado por el tamaño del objeto. Es importante notar que el objeto resultante no posee características especiales. Un joyero trabajando con los mismos materiales en su taller, puede lograr el mismo resultado.

Gran parte de la capacidad de almacenamiento de maná está determinada por la precisión del objeto y lo intrincado en sus detalles. Dos objetos del mismo tamaño y materiales pueden tener muy diferente capacidad de almacenamiento, dependiendo de qué tan delicadamente fueron hechos.

Si dos almacenes de maná entran en contacto directo esto causará un flujo inestable de maná, descargando ambos almacenes. Esta es la razón por la que los magos normalmente no llevan muchos objetos mágicos pequeños, sino más bien pocos objetos, más grandes y ampliamente separados. *Dos anillos en dedos consecutivos se descargarían continuamente.*

Si un personaje sufre daño en una parte del cuerpo donde esté usando un almacén de maná, el almacén perderá tantos puntos de capacidad máxima como daño haya sufrido el personaje.

Magia Divina

La magia divina funciona de manera muy similar a la magia por Maná, la diferencia es que el atributo especial se llama Fe y la fuerza de los hechizos proviene de otra entidad. Ese ser supremo tiene la habilidad de juzgar al hechicero y decidir si entregar la magia o no. Hay también algunas diferencias más sutiles, pero no menos importantes. Para las divinidades es mucho más fácil identificar a los seres vivos, lo que hace de lanzar conjuros relacionados con ellos sea mucho menos costoso. En contrapartida, para un dios no es tan sencillo identificar dispositivos o avances tecnológicos. El lenguaje que se utiliza para esta habilidad puede ser tanto un lenguaje común a todos los dioses o bien el lenguaje que utilizaba esa deidad cuando era mortal. Solo una de las dos opciones puede estar habilitada y es el DJ el que decide cuál, dependiendo de la ambientación.

Dioses

Si deseamos ambientar una aventura en un mundo en el que los clérigos tienen magia divina deberemos formalizar las habilidades y restricciones de los dioses.

Para empezar, deberíamos saber cuántos dioses tenemos y de que se ocupa cada uno. Por ejemplo, una división simple implicaría tener un dios para el bien y otro para el mal. Podemos separarlos también en tareas más específicas como dios de la guerra, del amor, de la muerte, etc.

Una divinidad nace cuando a una persona dejan de seguirla y comienzan a adorarla. A partir de este momento el poder de este dios crece o disminuye de acuerdo a la cantidad de adoradores que tiene y la fe de cada uno de ellos. Si el personaje que se convierte en deidad tiene características similares a un dios ya existente, pueden pasar dos cosas. Que haya un duelo a muerte entre ambos seres, o que el personaje recién ascendido tome un puesto de servidor del otro dios ejecutando una tarea más específica. Un ejemplo de esto sería Anubis, un dios egipcio que lleva las almas de las personas hasta Osiris, en la tierra de los muertos.

Una deidad no puede ser asesinada por mortales, pero puede perder todo su poder si se queda sin adoradores y morir si es olvidado por todos los mortales del mundo, y no queda ninguna evidencia de que alguna vez existió (templos estatuas, etc.). En caso de que algún dios ya no tenga seguidores, pero exista al menos una evidencia de su existencia pasada, permanecerá en letargo, inconsciente del paso del tiempo.

Todas estas entidades tienen áreas de cobertura. Dentro de las mismas pueden enviar a sus avatares y ejecutar milagros. Cualquier templo, estatua o conglomeración de gente creyente es un área de cobertura.

Los milagros de una divinidad también pueden ser canalizados fuera del área de cobertura a través de uno de sus clérigos.

Vehículos

A lo largo de la historia y de todos los mundos que abarca Realithia podemos encontrar una enorme variedad de vehículos. Hacer un listado de todos sería imposible, pero con algunos ejemplos e instrucciones es posible que cada DJ construya los suyos propios.

Así como los personajes, los vehículos tienen atributos y son los siguientes:

Dificultad

El número en este atributo indica la complejidad del vehículo. Funciona como la dificultad base para conducirlo (no es lo mismo manejar un automóvil común, que un helicóptero militar). Si la acción que el conductor está intentando lograr es particularmente difícil o éste desea mover el vehículo a su máxima velocidad, se deberá aumentar la dificultad de la tirada.

Velocidad

Este atributo está compuesto de dos números. El primero es la velocidad de crucero y el segundo la velocidad máxima (ambas medidas en metros por segundo). La velocidad de crucero puede ser alcanzada sin dificultad y mantenida hasta que se agote el combustible. En cambio, la velocidad máxima recalienta el motor. Se puede agregar un tercer número a este atributo para indicar cuánto tiempo puede ser mantenida la velocidad máxima antes de que el motor falle.

Carga

Es el peso máximo que puede cargarse en el vehículo. Si este número es superado el vehículo se mueve a la mitad de sus velocidades y si el doble de este número es superado el vehículo no se moverá. El peso del conductor o piloto no cuenta a la hora de considerar la carga.

Armas montadas

En todo Juego de rol donde se precie la acción, tendremos eventualmente persecuciones entre vehículos. ¿Y que puede ser mejor que una persecución? Bueno, un tiroteo entre vehículos en movimiento. A prácticamente cualquier vehículo que se nos ocurra, se le podrán montar armas. Solo hay que tener en cuenta un par de detalles. Por ejemplo, las armas cuentan para la carga del vehículo.

Armaduras

Incluso un auto simple ofrece un poco de protección a los pasajeros, en base a los materiales con los que fue construido. Adicionalmente un auto puede blindarse para ofrecer protección adicional, siempre que se sume el peso del blindaje a la carga del vehículo.

Carreras contra vehículos

Si un personaje intenta alcanzar a un vehículo en movimiento, debe hacer una tirada de Velocidad + Correr. La dificultad está determinada por la velocidad del vehículo (en metros por segundo). Cada éxito obtenido en la tirada acerca al personaje un metro hacia el vehículo. Durante las persecuciones, se debe hacer una tirada por segundo.

Algunos vehículos

Tipo	Nombre	Dificultad	Velocidad	Carga
Dos Ruedas	Bicicleta	2	Velocidad PJ * 3	15
	Scooter	2	10 / 25 (10 min)	50
	Ninja	3	20 / 60 (20min)	100
	Carrera	3	30 / 70 (25 min)	50
	Chopper	3	15 / 50 (15 min)	150
Automóviles	Familiar	3	20 / 55 (20 min)	200
	Break	3	20 / 50 (20 min)	300
	Deportivo	3	25 / 60 (25 min)	100
	Carrera	4	30 / 70 (20 min)	100
	Fórmula 1	5	45 / 110 (15 min)	10
Camiones	Camioneta	3	20 / 50 (20 min)	350
	Combi	3	20 / 50 (20 min)	450
	Carga	4	30 / 55 (30 min)	8.000
	Caudales	4	20 / 50 (25 min)	300
	Ómnibus	4	25 / 50 (20 min)	3.000
Aviones	Parapente sin motor	4	15 / 20	20
	Parapente con motor	5	20 / 25 (10 min)	20
	Planeador	5	40 / 75	100
	Ala delta	5	20 / 25	100
	Ultraliviano	5	20 / 30	200
	Avioneta	5	75 / 80 (10 min)	400
	Avión Comercial	8	250 / 275 (20 min)	150.000
	Bombardero	8	150 / 175 (30 min)	70.000
	Jet privado	8	290 / 300 (60 min)	20.000
	Jet de combate	10	400 / 680 (60 min)	50
Helicópteros	Apache	10	70 / 80 (15 min)	3.000
	Civil	8	50 / 60 (20 min)	500

Animales

Los animales siguen las reglas de movimiento de cualquier PJ

Nombre	Dificultad	Velocidad	Fuerza	Resistencia
Perro	4	5	2	4
Mula	8	2	5	5
Caballo liviano	3	7	5	6
Caballo pesado	3	6	7	8
Camello	4	4	7	8
Elefante	4	2	10	10
Avestruz	4	4	2	4
Pegaso	5	7	5	6
Grifo	5	7	6	6
Dragón	3	10	10	10

Vehículos tripulados

Esto se refiere a vehículos donde normalmente se requiere una tripulación de muchas personas para mantenerlos funcionando. Típicamente Barcos grandes, submarinos, dirigibles, o naves espaciales.

Si bien, con un solo personaje es suficiente para mover y controlar el vehículo, estos necesitan de muchos otros personajes para mantener funciones periféricas. Los sectores más comunes para estos vehículos son: puente, ingeniería, bodega, sala de guerra (reuniones), salas de observación (cubierta), comedor, camarotes, etc.

Los vehículos tripulados requieren su propia [planilla](#) ya que tienen atributos propios, pueden sufrir daño localizado, y tienen habilidades basadas en su tripulación.

Ataque y defensa

Normalmente este tipo de vehículos tiene armas de muy alto calibre y blindajes excepcionales. No es raro encontrar cañones capaces de hacer cientos de puntos de daño y blindajes capaces de absorber cifras similares.

PSI

En esta sección se describen los métodos para crear personajes con poderes mentales. Para crear un personaje de este tipo se requiere el uso del atributo PSI. El personaje se crea de forma normal, y se gastan puntos en PSI como en cualquier otro atributo.

Telepatía

Es la habilidad para comunicarse con otros personajes a través de ondas mentales.

Hay tres modos diferentes en que puede actuar un personaje con la habilidad de transmitir telepáticamente. El primero es la “Transmisión Activa”, en la cual el PJ intenta activamente que otro reciba un mensaje. El segundo modo es la “Transmisión pasiva”, donde la mente del personaje está abierta a investigaciones telepáticas. Finalmente, está la “Transmisión resistida”, por el cual, un personaje puede cerrar su mente tratando de evitar que le extraigan información.

Para los receptores telepáticos hay tres casos análogos. Estos son la “Búsqueda o indagación Activa”, la “Percepción Pasiva”, y la “Percepción Resistida”.

Dependiendo del mundo, se puede considerar que un personaje no-telepata, utiliza transmisión pasiva y percepción pasiva, o bien transmisión resistida y percepción resistida. Esto es una definición del DJ y es constante a través del universo donde se desarrolla la aventura.

	Transmisión Activa	Transmisión Pasiva	Transmisión Resistida
Percepción Activa	Tirada en conjunto de PSI + Transmisión / Percepción contra 0,4642	Tirada del receptor de PSI + percepción contra 0,4642. A más éxitos, más detalles obtenidos.	Tirada enfrentada de PSI + Percepción contra Voluntad + Transmisión.
Percepción Pasiva	Tirada del transmisor de PSI + transmisión contra 0,4642. Un éxito para llamar la atención, dos para transmitir información	No hay comunicación	No hay comunicación
Percepción Resistida	Tirada enfrentada de PSI + Transmisión contra Voluntad + Percepción.	No hay comunicación	No hay comunicación

Usando telepatía un personaje puede atacar mentalmente a otro, proyectando sensaciones de dolor y terror. Para esto se hace una tirada de Transmisión Activa contra Percepción Resistida. Después de descontar los éxitos del receptor, si el transmisor aún tiene éxitos, cada éxito proporciona un punto de daño general al receptor. Como este daño ataca principalmente a la mente, tiene el doble de dificultad para ser resistido a la hora de determinar si se cae inconsciente o se muere. Cada uno de estos ataques toma 2 segundos divididos por la reacción del personaje.

También es posible atacar simultáneamente a un grupo de personas, pero la dificultad para hacer esta tirada es igual a la suma de Voluntad + Percepción de todos los oponentes que reciban el ataque. Cada uno de ellos reducirá daño independientemente con su propia tirada.

La distancia máxima a la que pueden realizarse comunicaciones o ataques telepáticos es de 10 metros por cada punto del atributo PSI, sumando al transmisor y al receptor.

Telekinesis

Esta habilidad permite mover objetos usando la mente. Para esto hay dos modos distintivos. El primero es utilizado para levitar objetos lentamente en el aire. Sirve para alcanzar objetos lejanos o simplemente reemplazar una tirada de fuerza. La distancia máxima a la que puede estar el objeto a mover está determinada por el atributo PSI en metros. La dificultad está dada por el peso del objeto a mover cada 100 gramos (mínimo 0,7950). La tirada se hace con PSI + Telekinesis. Obteniendo dos éxitos es suficiente para mover el objeto sin problemas. Obteniendo un solo éxito el objeto se moverá de forma irregular. Puede ser suficiente para agarrar un objeto con la mano, pero no para poner una llave en la cerradura, por ejemplo. En caso de que dos personajes intenten mover el mismo objeto en direcciones opuestas deberán hacer tiradas enfrentadas de PSI + Telekinesis y el obtenga más éxitos moverá el objeto en la dirección deseada.

El segundo modo de usar telekinesis involucra arrojar pequeños objetos tan rápido como sea posible. Este es el modo que se utiliza en combate. Un personaje con PSI puede, por ejemplo, arrojar pequeñas piedras a su oponente. En este caso se debe hacer una tirada de PSI + Telekinesis contra la distancia al objetivo (como cualquier ataque de rango) cada éxito refleja un punto de daño. El peso máximo del objeto que se puede arrojar con esta técnica es de 100 gramos por cada punto de PSI del personaje, y este peso no afecta el daño propiciado. La localización del daño también funciona como un ataque de rango normal, lanzando 1d100 y usando éxitos para correr la zona de impacto. Cada tirada de telekinesis toma 3 segundos de tiempo divididos por la reacción del PJ.

La telekinesis también se puede usar como defensa levantando un escudo que protege de todos los ataques de rango recibidos. Este escudo no requiere tirada, simplemente el personaje debe declarar que levanta el escudo y su armadura se verá incrementada en tantos puntos como PSI tenga el personaje. Sin embargo, dado que este escudo requiere concentración, el personaje no podrá utilizar ninguna otra habilidad que involucre PSI mientras mantenga el escudo activo.

Pirokinesis

Con la pirokinesis, un personaje puede calentar (o enfriar) un objeto o ser vivo. La tirada se hace de manera muy similar a la telekinesis, en este caso la dificultad está determinada por el peso del cuerpo a calentar en kilogramos. La tirada se hace con los dados de PSI + Pirokinesis. Cada éxito obtenido sube la temperatura del objeto 10 grados

Igual que con telekinesis, cada tirada de pirokinesis toma 3 segundos de tiempo divididos por la reacción del PJ.

Psicometría

La habilidad de tocar un objeto o persona y conocer su historia.

Se debe hacer una tirada de PSI + Psicometría contra una dificultad determinada por el DJ, en base a la historia del objeto. A mayor cantidad de éxitos más detalles se obtendrán sobre su historia

Ciencias

Este grupo de habilidades representa los conocimientos científicos del personaje, así como el manejo de las técnicas necesarias para hacer investigaciones y entender diferentes fenómenos. Normalmente las tiradas de ciencia se suelen hacer con los atributos de Inteligencia o sabiduría, dependiendo de la situación.

Medicina

Son conocimientos necesarios para mantener la salud de un individuo. Más allá de las reglas explicadas en la sección de **curación**, medicina cubre áreas más detalladas y permite hacer tratamientos más extensos y procedimientos a más largo plazo, como cirugías para remover una bala de forma apropiada, o tratamientos para curar una infección. Si bien es ideal contar con el equipo adecuado para usar medicina correctamente, se pueden hacer tiradas aún sin el mismo, con una dificultad mayor, permitiendo improvisar un tratamiento en situaciones donde no hay otra opción.

En caso de que el paciente sea de una especie diferente a la cual corresponda el entrenamiento del médico, también se pueden hacer tiradas para realizar curaciones, pero duplicando la dificultad normal.

Computación

Lo primero que hay que tener en cuenta sobre esta ciencia es que las tareas suelen llevar mucho más tiempo que lo se muestra en las películas. Buscar información en internet toma horas. Crear un programa puede llevar días o incluso meses de trabajo.

Seguridad

Aplica a la creación y destrucción de barreras de seguridad informática. Para asegurar información se debe hacer una tirada de Creatividad + Seguridad contra una dificultad determinada por lo complejo de la información a proteger.

Información	Dificultad	Probabilidad de éxito
Disco con información	2	0,5890
Sitio web	4	0,3824
Base de datos	5	0,3249
Acceso a red interna	6	0,2824

La cantidad de éxitos obtenidos determina el nivel de seguridad que tendrá el sistema. Además de los éxitos se requiere contar con el hardware adecuado para construir el sistema de seguridad, y eso requiere dinero. Normalmente el costo es de \$200 por cada punto de seguridad que queremos establecer. Si se obtienen más éxitos de los que nuestros recursos permiten comprar, la seguridad se verá limitada por el dinero, no por los éxitos. Es posible primero hacer la tirada y luego, en base al resultado, comprar el hardware necesario.

Cada éxito obtenido requiere 2 horas de instalación y configuración, dado que ya contemos con el hardware necesario.

No es posible rehacer la tirada para sumar más éxitos. De querer mejorar la seguridad existente se debe volver a empezar descartando la tirada anterior. Sin embargo, es posible reciclar el hardware existente para la seguridad nueva.

Con el pasar del tiempo, a medida que la tecnología avanza, los sistemas de seguridad se van volviendo obsoletos. Por cada mes de tiempo que pase, la seguridad de un sistema bajará en un punto.

Hacking

Hackear un sistema de seguridad es una tarea normalmente ardua y lenta. Se requiere entrar al sistema de a poco, investigar vulnerabilidades, etc. Y todo esto sin ser detectado.

Cuando un PJ intente romper la seguridad de un sistema, deberá hacer tiradas de Inteligencia + Seguridad contra el nivel de seguridad del mismo. Cada tirada toma una hora, y se deben hacer tantas tiradas como sea necesario para obtener tantos éxitos como nivel de seguridad tenga el sistema.

Si el sistema está siendo monitoreado, el administrador tendrá derecho a hacer tiradas para detectar al intruso. Cada hora que el hacker esté dentro del sistema, el administrador podrá hacer una tirada de Sabiduría + Seguridad contra la Inteligencia + Seguridad del hacker. Si obtiene un éxito notará que hay actividad anómala en el sistema. Con dos éxitos o más detectará al intruso y podrá echarlo del sistema (o empezar a rastrearlo con tiradas de hacking).

Sociales

Mentir

Si nuestro personaje quiere mentirle a otro personaje deba hacer una tirada enfrentada de Carisma + Mentir contra la Inteligencia + Mentir del otro personaje. En caso de que el mentiroso tenga más éxitos, el otro personaje creará la mentira. En caso contrario se dará cuenta de que están tratando de mentirle.

Regatear

Tratar de obtener un precio más bajo por lo que estamos comprando es una práctica común. En caso de intentarlo debemos hacer una tirada enfrentada de Carisma + Negociación contra el Carisma + Negociación del vendedor. Cada éxito de diferencia moverá el precio del producto un 5% en favor del personaje con más éxitos.

Influenciar

Usando habilidades como Argumentación, Intimidación o Seducción se puede influenciar la opinión de otro personaje, cambiar su estado de ánimo o incluso su lealtad. Primero el DJ debe determinar la cantidad de éxitos requeridos en base a cuan dispares son las opiniones / Lealtades / Ánimos. La siguiente tabla muestra algunos ejemplos.

Animo	Opinión	Lealtad	Nivel
Suicida	Odio	Némesis	0
Depresivo	Disgusto	Intolerante	2
Triste	Desprecio	Detractor	4
Tranquilo	Desinterés	Desacuerdo	8
Normal	Indiferente	Neutral	10
Alegre	Interés	Acuerdo	12
Contento	Aprecio	Simpatizante	14
Feliz	Cariño	Hincha	16
Radiante	Amor	Fanático	18

Luego, el PJ debe hacer tiradas de Carisma + la habilidad elegida contra la Voluntad + la habilidad elegida del personaje a influenciar. Dependiendo de la técnica a usar el DJ deberá estimar cuanto tiempo requiere cada tirada.

Perro loco McGree está tratando de convencer al sheriff de que lo deje salir de la celda. Para eso hará tiradas de Carisma + Argumentación contra la Voluntad + Argumentación del sheriff. Como el sheriff tiene disgusto por perro loco, este deberá desplazar la opinión del sheriff al menos 12 niveles para llevarlo hasta cariño. Cada tirada le toma una hora y sólo tiene hasta el amanecer que es cuando será colgado en la horca.

Es importante acompañar las tiradas con descripciones precisas de las acciones tomadas. Si un PJ quiere convencer a un guardia de que su rey es malvado y debe desertar, el DJ deberá pedirle al PJ que explique al menos superficialmente que argumentos usa para influenciar al personaje.

El concepto de influenciar también aplica a cosas más sutiles como un músico tocando su instrumento, un general dando una arenga, o un soldado torturando a un prisionero para extraer información.

Los resultados de estas tiradas son, en general, temporales. La duración de los efectos dependerá de la situación y quedará criterio del DJ. Normalmente si no se mantiene la influencia, la opinión de un personaje volverá lentamente a su estado original pasando por todos los estados intermedios.

En caso de la persona siendo influenciada tenga la oportunidad de replicar (en una discusión, por ejemplo) se harán tiradas enfrentadas hasta que ambos personajes alcancen un punto intermedio en su opinión.

Sarah está atada a una silla mientras el jefe de seguridad de Triholdings está tratando de sacarle información. Los éxitos necesarios para que Sarah delate a sus compañeros son 12. El jefe de seguridad decide tratar de intimidar a Sarah, mientras que esta tratará de seducirlo para salirse con la suya. El jefe de seguridad debe hacer las tiradas con Carisma + Intimidación contra la Voluntad + Seducción de Sarah. Sarah, mientras tanto, hará las tiradas enfrentadas con su Carisma + Seducción contra la Voluntad + Intimidación del jefe de seguridad.

Por la salud de la aventura, esta regla sólo se puede usar contra personajes no jugadores. Nunca se debe usar entre jugadores. Si estos tienen diferencia de opiniones es mejor que las resuelvan dialogando.

Chi

El Chi es una energía sobrenatural presente en personas con un nivel espiritual muy alto. Dependiendo del mundo donde este ambientada la aventura, puede ser llamada Fuerza, Prana, Cosmoenergía, etc. Esta energía puede ser manipulada permitiendo al personaje hacer cosas súper-humanas como romper una pared solo con un toque o levitar. Normalmente está asociada al combate cuerpo a cuerpo y a los beneficios que esto representa.

En la planilla de personaje se anota en el lugar del atributo especial y se compra como cualquier otro atributo. El jugador luego decide donde asignar esos puntos de acuerdo a las habilidades que aparecen a continuación. Los puntos se pueden distribuir en distintas habilidades. Cuando el PJ lo desee podrá reasignar los puntos. Para hacer esto deberá concentrarse durante al menos 1 minuto por cada punto que desee mover.

Reducir la gravedad

Para poder ejecutar saltos más lejos o más alto, se pueden asignar puntos de Chi a estas habilidades.

Contraer el espacio

Si se asignan puntos en alcance, se puede golpear algún objetivo a una distancia determinada por la cantidad de Chi metros. Esta habilidad beneficia a la hora de la defensa, casi de la misma forma que las armas blancas, aumentando la dificultad para ser impactado tantos puntos como se tengan en Chi.

Endurecer el cuerpo

Otra utilidad del Chi es la de protección. Cuando un personaje tiene la habilidad para manejarlo, puede sumar los puntos de Chi asignados a la armadura en todas las partes del cuerpo.

Aumentar la energía cinética

La fuerza de un guerrero se ve aumentada en base los puntos de Chi asignados. Este beneficio solo está presente cuando el personaje usa su fuerza en forma violenta o repentina (no sirve para levantar o arrastrar grandes pesos, solo para dar golpes).

Percibir la vida

Todo ser vivo tiene al menos un rastro de Chi, aunque no lo sepa manipular. Los puntos asignados a percepción otorgan dados adicionales a la hora de vigilar o buscar seres vivos.

Implantes y Tratamientos

Implantes cibernéticos

Los implantes cibernéticos son reemplazos mecánico-electrónicos para distintas partes del cuerpo. Estos ofrecen ventajas contra sus pares orgánicos ya que pueden llevar a un ser humano mucho más lejos de lo que normalmente podría. Algunos personajes podrían verse obligados a reemplazar algún miembro u órgano interno por causa de una herida o enfermedad, pero en la mayoría de los casos, las cirugías se realizan solo por las ventajas de la electrónica sobre la biología. Hay que tener en cuenta un detalle sumamente importante. Los implantes cibernéticos no pueden ser mejorados con entrenamiento o tratamientos médicos.

A diferencia de otros juegos, en Realithia los implantes no restan humanidad. En Realithia se considera el cuerpo de un PJ como una máquina. Por lo tanto, no hay límites a la cantidad de implantes que un personaje pueda tener. Un PJ puede terminar siendo 100% mecánico sin que eso afecte su jugabilidad.

A continuación, podrán encontrar un listado breve de algunos implantes básicos.

Blindaje sub-dermal

Mediante este tratamiento se instala un tejido metálico detrás de la última capa de piel. Esto funciona como armadura contra armas de filo y perforaciones. Y

sus beneficios se acumulan con los de cualquier otra armadura sin sufrir el penalizador de agilidad.

Nivel	Arm. Cort.	Arm. Perf.	Tacto	Precio
1	1	0		₡ 90.000
2	2	1	-1	₡ 150.000
3	3	1	-2	₡ 225.000
4	4	2	-3	₡ 315.000

Cibermúsculos

Todos los músculos del cuerpo son reemplazados por pequeños servos electrónicos recubiertos en un paquete de silicona, que mantiene la forma de un músculo original.

Nivel	Fuerza	Consumo	Precio
1	5	500 w	₡ 225.000
2	6	600 w	₡ 315.000
3	7	700 w	₡ 420.000
4	8	800 w	₡ 540.000

Ciberreflejos

El sistema nervioso distribuido es completamente reemplazado desde la medula espinal hasta cada extremidad por pequeños filamentos conductores. Como la transmisión de información en forma electroquímica, es mucho más lenta que la transmisión eléctrica, los reflejos de una persona se ven enormemente incrementados.

Nivel	Reacción	Precio
1	5	₡ 225.000
2	6	₡ 315.000
3	7	₡ 420.000
4	8	₡ 540.000

Esqueleto reforzado

Una serie de operaciones reemplaza todos los huesos del paciente, por réplicas de los mismos, hechas de materiales

Material	Arm. Cont.	Consumo	Precio
Policarbonato	1	10 w	₡ 90.000
Duraluminio	2	10 w	₡ 150.000
Titanio	3	10 w	₡ 225.000
Nanotubos de carbón	4	10 w	₡ 315.000

livianos y muy resistentes. Esto ofrece una resistencia adicional contra contusiones. La ventaja

principal de este implante, radica en el hecho de que no penaliza la agilidad, aunque se suma a una segunda armadura. El consumo eléctrico, del esqueleto metálico proviene de los sintetizadores que se agregan al cuerpo para reemplazar las funciones de la médula ósea.

Filtro de dolor

Con una operación, se implantan unos filtros electrónicos, al comienzo de la columna vertebral, para evitar las señales demasiado fuertes por parte del sentido del tacto. De esta forma se evitan los efectos de dolor. Este implante otorga los beneficios de la cualidad “Tolerancia a dolor” hasta nivel 3, pero por cada nivel en uso de esta habilidad se pierde un punto de tacto. Este implante se puede combinar con la ventaja sumando ambos valores a al umbral de tolerancia del PJ. Sin importar el nivel del implante el consumo es de 5 watts.

Nivel	Precio
1	₡ 150.000
2	₡ 300.000
3	₡ 450.000

Filtro de toxinas

Es un implante que reemplaza al hígado y ofrece algunas capacidades adicionales. Por un lado, se encarga de eliminar las toxinas normales de forma mucho más eficiente que un hígado normal. Con un implante como este las resacas son una cosa del pasado. Incluso es posible beber cantidades enormes de alcohol sin embriagarse, pero esta funcionalidad se puede activar o desactivar para aquellas personas que quieran disfrutar de la ebriedad y olvidarse de sus problemas. También es capaz de eliminar del torrente sanguíneo la mayoría de los venenos normales. Este implante reemplaza el atributo de salud del personaje a la hora de hacer tiradas para resistir toxinas.

Nivel	Salud	Consumo	Precio
1	5	20 w	₡ 112.500
2	6	25 w	₡ 157.500
3	7	30 w	₡ 210.000
4	8	35 w	₡ 270.000

Garras retráctiles

Una o más hojas afiladas, se instalan en alguna extremidad del cuerpo del paciente. Las mismas permanecen retraídas, junto a los huesos de la extremidad y pueden sacarse para usarlas como un arma blanca. Para utilizarlas en combate, se usa la técnica de combate desarmado y el daño de las mismas es de Fuerza + 1d6. Estas garras normalmente se instalan con unas vainas protectoras para evitar lastimar la piel del paciente al extenderlas. Sin embargo, para misiones donde es imprescindible disimularlas, se puede pedir que se omitan estas vainas. De esta forma, las garras pasan inadvertidas hasta el momento en que deban ser usadas. Esta técnica lastima al paciente causándole 1 punto de daño de perforación en la parte del cuerpo donde se encontrarán las garras. Las garras cuestan 15.000 por miembro y consumen 10 w de energía.

Generador electro-químico

Este implante reemplaza parte de las paredes interiores del estómago con electrodos. El objetivo es utilizar los jugos gástricos para generar energía eléctrica y almacenarla en una batería interna. Luego, con esta energía se alimentan otros implantes cibernéticos. Desafortunadamente el individuo deberá ingerir más alimentos de lo usual para compensar la energía generada. El consumo adicional de alimentos requerido es de 500 calorías diarias adicionales por cada 100 watts de implantes instalados. Es importante tener en cuenta que la única otra forma de mantener los implantes cibernéticos funcionando es la conexión periódica a la red eléctrica.

Memoria electrónica

Es una pequeña unidad de datos a la que se puede acceder a voluntad. Funciona como una agenda. Si se cuenta con ciberojos o ciberoídos, se pueden interconectar, para almacenar la información percibida en formato de audio, imágenes o video. Sin embargo, el implante básico

no cuenta con demasiada memoria. Para mejorar la capacidad, se pueden comprar bloque de memoria adicional.

Miembro cibernético

Normalmente se usan para reemplazar miembros perdidos en accidentes. Sin embargo, algunos individuos los eligen solo por sus fines estéticos y prácticos. Los

Miembro	Fuerza	Consumo	Precio
Brazo	8	100 w	₺ 270.000
Pierna	8	200 w	₺ 270.000
Torso	8	1000 w	₺ 810.000

Los miembros cibernéticos lucen claramente mecánicos y no pueden ser disimulados. Tienen más fuerza que un miembro orgánico y normalmente cuentan con compartimientos donde guardar objetos pequeños. Incluso algunas versiones militares traen embebida un arma de mano que se retrae. Para poder usar un torso cibernético es necesario también cambiar las cuatro extremidades. Una vez alcanzado este punto no hay forma de mantener el cuerpo con alimentación; ya es necesario dormir conectado a la red eléctrica. La batería almacenada en el torso tiene carga suficiente para 24 horas de uso.

La fuerza que otorgan estos miembros está limitada al miembro en sí. *Si un PJ con piernas cibernéticas quisiera levantar un camión, muy probablemente termine con la columna vertebral rota.*

Neuromodem

Un conector en el cerebro permite conectarse directamente a internet con la mente, permitiendo navegar por internet como si fuera un entorno virtual tridimensional. Esto permite realizar tareas relacionadas con computación a velocidades asombrosas.

Psi	Firewall	Consumo	Precio
1	1	5 w	₺ 15.000
2	2	5 w	₺ 45.000
3	3	5 w	₺ 90.000
4	4	10 w	₺ 150.000
5	5	10 w	₺ 225.000

Manipulando visualmente el código, se podría hackear un servidor en segundos.

El neuromodem también otorga la habilidad de comunicarse telepáticamente con otro personaje que tenga el implante. Como este implante deja abierta la mente del personaje a robos de información, el implante provee un firewall que reduce la posibilidad de estos eventos. El firewall otorga puntos adicionales a la tirada PSI para resistir la extracción de información. Este implante es compatible con la telepatía natural.

Oídos biónicos

Micrófonos de alta calidad reemplazan los oídos del paciente otorgándole un puntaje de 5 en oído. Este implante puede contar con filtros para distintas frecuencias, amplificadores y bloqueos, para evitar sobrecargas al sistema

Pieza	Consumo	Precio
Oído base	10 w	₺ 225.000
Amplificador	5 w	₺ 15.000
Filtros	5 w	₺ 15.000
Grabación	5 w	₺ 10 x minuto

nervioso en caso de someterse a ruidos demasiado fuertes. También se agrega un pequeño giroscopio, para mantener la sensación de equilibrio del cuerpo.

Ojos biónicos

Pieza	Consumo	Precio
Ciberojo base	40 w	₺ 225.000
Infrarrojo	5 w	₺ 30.000
Ultravioleta	5 w	₺ 30.000
Luz-baja	10 w	₺ 15.000

Unas diminutas cámaras de video reemplazan los ojos del paciente otorgándole un puntaje de Vista en 5. Adicionalmente se pueden instalar características opcionales como zoom, visión infrarroja y ultravioleta, visión en luz baja, y grabación de video. Se puede establecer, por defecto, una modificación cosmética, para que el ojo luzca, de un color en particular, o con una forma específica (pupila de gato, etc.). También se puede instalar una pequeña pantalla que permite modificar el aspecto del ojo a voluntad.

Cosmética	5 w	₡ 5.000
Zoom	5 w	₡ 30.000
Grabación	15 w	₡ 100 x minuto

Implantes orgánicos

A diferencia de su contrapartida electrónica, los implantes orgánicos provienen de la investigación en genética. Durante la cirugía, los órganos se reemplazan por otros cultivados en laboratorios. Las ventajas principales radican en el hecho de que el cuerpo no tendrá componentes metálicos ni requerirá una fuente de energía eléctrica para funcionar. Sin embargo, los resultados finales nunca logran alcanzar a los implantes cibernéticos. Los efectos de estos implantes pueden acumularse a los tratamientos médicos, pero no a los de los implantes cibernéticos.

Articulaciones mejoradas

Se reemplazan los cartílagos y tendones del paciente para otorgar más flexibilidad y durabilidad a las articulaciones.

Agilidad	Precio
+1	₡ 315.000
+2	₡ 420.000
+3	₡ 540.000

Biomúsculos

Los músculos del paciente son reemplazados por versiones transgénicas de los mismos. Estos últimos fueron cultivados cuidadosamente, para ser más efectivos que los normales.

Fuerza	Precio
+1	₡ 315.000
+2	₡ 420.000
+3	₡ 540.000

Biorreflejos

Por medio de una serie de inyecciones a lo largo del sistema nervioso distribuido, se recubre a las neuronas con una sustancia química que reemplaza a la Mielina. Esta sustancia llamada Radina, cumple todas las funciones de la Mielina, y adicionalmente ayuda en el movimiento de los neurotransmisores, aumentando la velocidad de respuesta del sistema nervioso.

Reacción	Precio
+1	₡ 315.000
+2	₡ 420.000
+3	₡ 540.000

Filtro biológico

Una vasta colección de anticuerpos, es incorporada al sistema circulatorio del paciente, haciéndolo más resistente a una enorme gama de enfermedades.

Salud	Precio
+1	₡ 315.000
+2	₡ 420.000
+3	₡ 540.000

Potenciador cerebral

Es similar a los biorreflejos, pero el proceso se hace en el sistema nervioso central, otorgándole al paciente inteligencia superior.

Inteligencia	Precio
+1	₡ 315.000
+2	₡ 420.000
+3	₡ 540.000

Tratamientos médicos

Finalmente tenemos el tercer tipo de mejoras para el organismo. En este caso se trata de procesos realizados sobre los órganos propios del paciente. Estos procedimientos son los que menos invaden al cuerpo y una vez terminado el tratamiento, no hay forma de detectar que fue hecho. La peor desventaja de los tratamientos médicos radica en que los efectos se disipan con el tiempo. En el caso de los tratamientos que tienen más de un nivel, cuando transcurre el tiempo de deterioro, los efectos bajan a los del nivel inmediatamente inferior.

Reflejos mejorados

Durante este proceso se estimulan excesivamente las células del sistema nervioso distribuido mejorando la capacidad de generar neurotransmisores. Este proceso se realiza con el paciente anestesiado, de otro modo sufriría dolores terribles, y probablemente, moriría a causa de un paro cardíaco. La duración de cada nivel de este tratamiento dura un año.

Reacción	Precio
+1	₡ 315.000
+2	₡ 420.000

Entrenamiento extramuscular

Este es un arduo proceso en el cual los músculos del paciente son removidos y ejercitados fuera de su cuerpo, para luego ser reimplantados. Mientras los músculos están sumergidos en una sustancia alimenticias pueden desarrollarse mucho más rápida y efectivamente que en el cuerpo. Este tratamiento pierde un nivel por cada 6 meses transcurridos desde la realización del tratamiento.

Fuerza	Velocidad	Precio
+1		₡ 315.000
+2	+1	₡ 735.000
+3	+2	₡ 960.000

Rejuvenecimiento

Es un largo tratamiento, en el que se reemplazan las células oxidadas, se refuerzan los huesos, y se limpia el sistema circulatorio, para terminar con algunas operaciones cosméticas. Los efectos de este tratamiento son principalmente estéticos. La expectativa de vida del personaje se ve muy poco beneficiada.

Nivel	Edad	Precio
1	-10	₡ 1.000.000
2	-20	₡ 2.000.000
3	-30	₡ 3.000.000

Endurecimiento epidérmico

Inyectando subcutáneamente una sustancia, se logra que las capas inferiores de la piel se endurezcan de forma notable. Esta operación no reduce la agilidad del paciente, aun cuando éste vista alguna otra armadura. Esté tratamiento, no genera ningún efecto visible en las capas exteriores de la piel, por lo que el paciente seguirá luciendo como antes. Los efectos de este tratamiento pueden durar hasta 2 años por nivel.

Nivel	Arm. Cort.	Arm. Perf.	Precio
1	1		₡ 90.000
2	2	1	₡ 150.000

Aflicciones

Cuando una sustancia entra en un organismo, ya sea orgánica o no, se producen cambios. Éstos pueden ser beneficiosos o perjudiciales.

Cuando un personaje sufre alguna aflicción, debe anotarla en la hoja de personaje en la sección de aflicciones para llevar un registro de la misma.

Infecciones

Siempre que se reciba una herida de un arma oxidada o en un ambiente poco higiénico existe la posibilidad de sufrir una infección. Para determinar si este es el caso, el PJ debe hacer una tirada de Salud + Supervivencia contra el daño sufrido. Si no hay ningún éxito en la tirada la herida quedó infectada. El DJ debe determinar la dificultad de la tirada en base a las condiciones de higiene en las que se produjo la herida. Después de un combate se debe hacer una sola tirada contra la suma de todas las heridas sufridas.

Una infección bajará un punto de Salud del PJ cada dos días. Al llegar a 0 el personaje morirá. Una dosis de un antibiótico fuerte es suficiente para detener la infección y el PJ empezará a recuperar su salud al mismo ritmo que la perdió.

Enfermedades

En cualquier mundo que ambientemos una aventura los personajes estarán expuestos a enfermedades. Las mismas tienen un período de incubación durante el cual los síntomas no son visibles. Pasado ese período se comienzan a sufrir los efectos de la enfermedad.

Los personajes deben hacer chequeos de contagio, en caso de entrar en contacto con personajes enfermos, o con la enfermedad en sí. Pero solamente deben hacer el chequeo, si se dan las condiciones de transmisión. La tirada se hace con Salud + Salud (la habilidad dentro de supervivencia) contra una dificultad dada por la efectividad de la enfermedad.

Si se contagia la enfermedad, una vez transcurrido el período de incubación, el PJ sufrirá penalizadores de acuerdo a la enfermedad y podrá contagiar a otras personas. Cuando los penalizadores lleven algún atributo a 0, el PJ morirá.

Enfermedad	Efectividad	Incubación	Síntomas
Rabia	10	Salud x 2 semanas	Agilidad -1 x semana
			Salud -1 x día
			Inteligencia -1 x 2 semanas
			Comportamiento agresivo
Plaga Zombie	20	Salud x horas	Inteligencia -1 x hora
			Salud -1 x hora
			Hambre insaciable

En el caso de la plaga Zombie, una vez que el personaje muera se reanimará y tratará de comer a otras personas o animales.

Radiación

Dependiendo de la ambientación, sobre todo en universos post-apocalípticos, es probable que los personajes se encuentren con zonas u objetos radiactivos que deteriorarán su salud en base a la exposición.

El personaje debe llevar cuenta de cuantos “mili-Sievert” (o mSv) de radiación ha recibido. Normalmente los síntomas se presentan 24 horas después de la exposición, pero puede ser menos si la dosis es muy grande. Por cada 100 mSv recibidos, el personaje recibirá un punto de daño general. Y por cada 1000 mSv verá temporalmente reducido su atributo de salud en 1. Tras recibir el daño, se deben hacer las tiradas adecuadas para saber si el PJ cae inconsciente o muere.

Zonas radiactivas

Este tipo de radiación afecta a los personajes en base a la distancia a la que se encuentren del objeto produciendo la radiación. El objeto debe tener una radiación base medida en mSv / minuto. El personaje expuesto recibirá esa radiación dividida por la distancia a la que se encuentre del objeto por cada minuto que permanezca en el lugar.

Objetos irradiados

Un objeto que fue expuesto a radiación va a absorber dicha radiación. Es común que, en ambientes post-apocalípticos, un personaje tenga que comer comida irradiada o beber agua irradiada. En estas situaciones el personaje absorberá una cantidad de radiación definida por el objeto.

Ejemplos de radiaciones

Objeto	Radiación recibida
Comer una banana (no expuesta a radiación)	0,0001 mSv
Beber un litro de agua irradiada	25 mSv
Pararse junto a un barril de desechos radiactivos	700 mSv / minuto
Pararse junto al reactor de Chernóbil	5.000 mSv / minuto

Venenos

Estas sustancias siempre tienen efectos perjudiciales. Son útiles para aplicar a armas melé o dardos, para poder inyectarlos en el torrente sanguíneo de un enemigo.

Cuando un personaje entre en contacto con un veneno debe hacer una tirada de Salud + Supervivencia contra la efectividad del veneno. En caso de no tener éxitos, el personaje empezará a sufrir los síntomas y, a menos que reciba el tratamiento adecuado, morirá en el tiempo indicado en la tabla. En caso de obtener un solo éxito, se asume que la dosis asimilada es muy baja. Esto le da al personaje 10 veces el tiempo indicado en la tabla hasta la muerte.

Veneno	Efectividad	Tiempo
Cianuro	3	1 minuto
Veneno de Viuda negra	4	1 hora
Ricina	5	1 hora
Sarín	6	5 minutos

Existen otras sustancias que no necesariamente matan a la víctima, pero la incapacitan de una u otra forma. En estos casos se debe determinar la duración del efecto causado. La tabla a continuación muestra algunos ejemplos, pero los efectos pueden variar mucho dependiendo de la sustancia, cantidad y otros factores.

Sustancia	Efectividad	Tiempo	Duración
Anestesia	10	10 segundos	1 hora
Paralítico	5	1 minuto	3 horas
Vomitivo	10	2 minutos	20 minutos
Purgante	7	10 minutos	2 horas

Drogas

Por drogas entendemos toda sustancia que tiene efectos beneficiosos temporales para un PJ. Normalmente ejercen bono positivo a uno o más atributos, tienen una duración y luego presentan un bono negativo en otros atributos por la misma cantidad de tiempo.

Un PJ puede duplicar la dosis, duplicando la intensidad de los beneficios. Pero pasados los efectos positivos, los penalizadores se duplicarán tanto en intensidad como en duración. Triplicar una dosis ya no mejora los efectos positivos. Por el contrario, el personaje que lo intente deberá hacer una tirada de Salud + Voluntad contra la cantidad de dosis que haya consumido. De no tener éxitos, sufrirá un paro cardíaco y necesitará reanimación.

Si los penalizadores reducen algún atributo por debajo de 0, el PJ sufrirá un paro cardíaco y necesitará reanimación.

Estas drogas pertenecen a una ambientación contemporánea realista para propósitos de comparación. Cuando el DJ cree la aventura deberá definir qué drogas habrá disponible en su mundo y que efectos tendrán.

Droga	Bonos	Duración	Penalizadores	Adicción
Esteroides	+1 Fuerza	8 horas	-1 Resistencia	0
Anfetaminas	+1 Reacción	4 horas	-1 Voluntad	2
Marihuana	+1 Creatividad	2 horas	-1 Voluntad	1
Morfina	-3 penalizadores de daño	4 horas	-2 Inteligencia	4
Adderall	+1 Inteligencia	8 horas	-1 Inteligencia	2
Alcohol	+1 Carisma	1 hora	-1 Salud	1
Ex-Rad	-250 mSv de radiación	Instantáneo		
	+50 Resistencia Rad.	8 horas		

Adicciones

Algunas de estas drogas pueden causar adicción en el PJ si no tiene al menos dos éxitos en una tirada de Salud + Voluntad contra la fuerza de adicción de la sustancia. En caso de sufrir de adicción el PJ sufrirá los penalizadores durante tantos meses como fuerza de adicción tenga la droga.

Un PJ adicto puede neutralizar temporalmente los penalizadores consumiendo otra dosis de la droga en cuestión, pero reiniciando así el tiempo requerido para limpiarse de la adicción.

Un adicto puede empeorar su condición, aumentando los penalizadores, si falla repetidas veces la tirada de Salud + Voluntad.

Experiencia

La experiencia, puede repartirse al final de cada sesión de juego, o bien, tras cada aventura. Se debería entregar, a cada jugador, entre 0 y 5 puntos aproximadamente, si son sesiones de juego, o más, si se trata de aventura, dependiendo de la longitud de la misma. Hay algunos criterios claves, para juzgar estos puntos, y son los siguientes:

- El personaje sobrevivió (1 punto, o más si la aventura fue particularmente peligrosa)
- El personaje logró su objetivo principal (2 puntos)
- El personaje logró uno o más objetivos secundarios (1 punto por objetivo)
- El jugador fue consistente con el personaje (1 punto)
- El jugador resolvió un problema de forma muy ingeniosa (1 punto)

Para mejorar nuestras características, con estos puntos de experiencia, hacemos lo siguiente.

Podemos gastarlos en habilidades de la misma forma que cuando creamos el personaje. Otra posibilidad es comprar atributos, pero en este caso el costo es el triple que durante el armado del personaje. Los puntos deben subirse de a uno y cada uno cuesta tres veces el puntaje al cual lo queremos llevar.

Si Tomy quisiera subir su fuerza de 2 a 3, le costaría 9 puntos de experiencia, y si quisiera llevarla hasta 4, tendría que gastar 21 puntos de experiencia (9 para subir de 2 a 3, y 2 para subir de 3 a 4)

Con autorización del DJ y justificación en la historia, estos atributos pueden superar el máximo que se usó a la hora de crear el PJ.

También se pueden comprar nuevas cualidades positivas, o remover cualidades negativas. El costo es el mismo que se usó a la hora de armar el personaje.

Finalmente, los puntos de experiencia se pueden usar para convertirlos en dinero al mismo tipo de cambio que durante la creación de personaje.

Fama

El DJ puede asignar puntos de fama a un PJ. El objetivo es determinar qué tan conocido es un personaje dentro de un mundo.

Estos puntos siempre deben estar asociados a una característica del personaje y a una región geográfica.

Tomy es conocido por sus saltos en alto (10 puntos de fama en la habilidad "Salto en Alto") en su villa.
Leroy, el guerrero, tiene fama de triturador (25 puntos de fama en el Atributo de Fuerza) en las cuevas enanas del sur.

En el futuro, el DJ puede terminar si un personaje conoce al PJ en base a estos puntos de fama.

Dirigiendo

Balance de puntos

En el manual se sugiere una cantidad de puntos a repartir en atributos, habilidades, cualidades, e inventario. Dependiendo del mundo que vayamos a usar estos puntos pueden resultar pocos o muchos. Por ejemplo, [Tierra 2.0](#) está pensado para jugarse con humanos comunes y corrientes, no con héroes. Es un ambiente de sufrimiento, donde el objetivo principal es encontrar algo para comer, o un lugar seguro donde dormir. Por esta razón es que los puntos sugeridos para armar el personaje son pocos en comparación con otros mundos. Si en cambio quisiéramos hacer una aventura en [Hiperespacio](#), estamos hablando de personajes altamente entrenados, elegidos entre los mejores del mundo para esa tarea. En una situación así es recomendable subir los puntos hasta un 20% más. Después de todo, los retos estarán a la altura de las circunstancias.

Como recomendación general, se sugiere al DJ hacer 2 o 3 personajes diferentes. Luego contar cuantos puntos se requirió para hacerlos y promediar este valor. Este puntaje debería ser lo que un jugador tiene para armar su personaje.

¿Cómo calcular la dificultad?

Una de las cosas que más pueden convertir una buena partida en una pesadilla para los PJ, es encontrarse con que todas las tiradas de dados son prácticamente imposibles. A veces, cuando un jugador está intentando hacer algo que las reglas no cubren explícitamente, el DJ se encuentra con la disyuntiva de mirar la tabla de dificultad y decidir que probabilidad de éxito darle al jugador.

Si vieron la tabla de dificultad se encontrarán con que tiene números que en principio parecen arbitrarios. Pero en realidad hay muchas matemáticas detrás de esa tabla. Cuando un personaje lanza N dados contra algo una dificultad N , la probabilidad de tener 2 o más éxitos es exactamente de $1 - \frac{1}{e}$ que es aproximadamente una chance del 63% (la explicación de por qué este número es el adecuado queda fuera del alcance de este párrafo). Por lo tanto, para mantener un reto interesante, la dificultad debería estar cerca de la cantidad de dados que tira el PJ.

Para preparar una aventura de antemano, es bueno saber cuántos dados debería tener un personaje. Esta pequeña tabla les puede dar una idea. Tengan en cuenta que asume cuantos puntos debería tener en Atributo + Habilidad.

¿Quién se espera que lo logre?	Dificultad	Probabilidad
Un completo inútil	2	0,589020
Una persona normal sin entrenamiento	3	0,464291
Una persona con sentido común o un poco de práctica	4	0,382482
Una persona con experiencia laboral en la tarea	8	0,223722
Una persona con estudios / entrenamiento especializado en el área	10	0,185187
Un profesor / entrenador en el área	12	0,157963
Un veterano / especialista / obsesivo / referente mundial	18	0,109598
Un min-maxer / munchkin	25	0,083901

Imposibilidades

Si bien las reglas de Realithia refuerzan el hecho de que siempre hay una posibilidad de éxito, aunque sea infinitesimal, hay situaciones que son simplemente imposible. Si un jugador quiere que su personaje levante una piedra de 10.000 toneladas o quiere escabullirse por debajo de una puerta, las leyes de la física no se lo van a permitir, no importa cuánto se esfuerce. Queda en mando del DJ distinguir entre tareas sumamente improbables y tareas imposibles.

No todo es éxito o fracaso

Realithia está pensado para que una tirada tenga uno o más éxitos. Esto permite que el DJ tenga más libertad a la hora de describir el resultado de la acción. Se asume siempre que un solo éxito indica que se obtuvo un éxito parcial en la acción o que hubo alguna complicación. Dos éxitos son mínimos necesarios para realizar la acción correctamente. Pero un jugador puede tener una buena tirada y obtener muchos éxitos adicionales. En estas situaciones el DJ debería describir el resultado como algo de calidad excepcional.

Requerir muchos éxitos

En algunas situaciones es más conveniente reducir la dificultad y aumentar la cantidad de éxitos requeridos. Esto sirve para obtener resultados más sutiles que fallo, éxito parcial o éxito total. Por ejemplo, el DJ puede pedir una tirada de este tipo para decidir a qué distancia los PJ logran escuchar a la criatura que los acecha, o cuantos detalles logran recordar de una persona en particular. Es conveniente que el DJ anuncie que está requiriendo una tirada de este tipo para no crear falsas expectativas en los jugadores.

Más de dos bandos

Hay ciertas situaciones en las cuales es difícil decidir la dificultad de una tirada. Por ejemplo, imaginemos una carrera en la que participan 6 personajes. A simple vista se pueden hacer varias cosas: una dificultad fija para todos los participantes, o que cada participante tenga como dificultad la suma de la habilidad de todos los otros participantes, o la habilidad del mejor o del peor. Lo importante es recordar qué es la dificultad y qué puede modificarla. En una situación como la carrea mencionada anteriormente el objetivo es salir primero, por lo cual hay que superar a todos los otros competidores. Pero, por ejemplo, más contrincantes no necesariamente dificultan más la tirada, por lo cual la suma de las habilidades de los contrincantes no sería una opción válida. En este caso en particular, la dificultad estaría determinada por el oponente más rápido, ya que sería el único que puede dificultar la situación.

Si en cambio el objetivo fuera el de llegar lo más rápido posible a destino, independientemente de si otro llega antes o no, es mejor predefinir una dificultad y contar la cantidad de éxitos obtenidos.

Diversión con la magia

Cuando un personaje lanza un conjuro se debe pedirle que lo diga en voz alta. Muchas veces un jugador puede tener un error de pronunciación o haber elegido mal las palabras a usar. En ese momento es cuando la diversión empieza. Es muy gracioso ver como un jugador comete un error de este tipo y los otros jugadores se tapan la boca en señal de haber notado el error.

En estas situaciones el DJ debe pensar cómo el universo o los dioses interpretaron el conjuro. Si se pronunció una palabra que no existe en el diccionario, el DJ debe inventarle un significado e interpretar el conjuro así. En la mayoría de los casos el mago caerá inconsciente porque trató de hacer un conjuro para el cual no tiene suficiente maná, pero en otros casos pueden estar

invocando a una persona al azar, o haciendo daño a un compañero, o alterando el entorno de forma bizarra.

Cuando un mago menciona una palabra suelta sin contexto, el universo asume que es una invocación y tratará de traer eso junto al mago. Ya sea una piedra, un gnomo o un demonio. Si la palabra es un efecto, ese efecto se aplicará sobre el mago.

Incluso si un mago pronuncia bien su conjuro, pero no supera las tiradas de Visualizar o Enfocar también hay lugar para la diversión. En contrapartida, se le puede dar al mago la oportunidad de hacer alguna tirada de Enfocar o visualizar para reducir el impacto de un conjuro mal pronunciado.

Criaturas

Si bien en el apéndice de monstruos se pueden encontrar algunos ejemplos de criaturas típicas, estos son escasos y funcionan como ejemplos para establecer el tono de las ambientaciones de Nexus. Estos ejemplos nunca serán suficiente para dirigir una aventura completa por lo cual será necesario que el DJ cree sus propias criaturas.

Para crear una nueva criatura en Realithia, se debe seguir casi el mismo proceso que para crear cualquier personaje. El DJ debe decidir cuantos puntos asignará a la criatura y repartirlos en atributos, habilidades, y cualidades (no en inventario). La cantidad de puntos a repartir debería estar balanceada en base a la cantidad de puntos promedio de los PJ, ajustando en base a la cantidad de enemigos que se encontrará el grupo y la dificultad deseada para el combate.

Dado que muchas veces las criaturas no serán antropomorfas, es posible exceder los límites normales de atributos, habilidades, y cualidades. Así como también es normal que una criatura use un estilo de combate basado en su fisionomía.

Para balancear la recompensa que recibirá el grupo tras derrotar la criatura, se recomienda que se asigne entre un 2 y un 4% de los puntos de creación al inventario de la misma. Esto no necesariamente indica que al matar una criatura esta entregará una cantidad fija de dinero, sino, más bien indica que valor se puede extraer de la criatura muerta, ya sea de su piel, carne, de las armas que estaba usando, etc.

Los mundos virtuales de Nexus

Realithia permite crear aventuras en cualquier mundo que pueda imaginar un DJ, pero en adición al reglamento este manual ofrece una colección de mundos propios para ahorrar trabajo al DJ, o sugerir ideas a partir de las cuales se puedan crear las aventuras.

Si bien en las reglas verán piezas de inventario para entornos contemporáneos, van a encontrarse con que no hay una ambientación de este tipo en el manual. Esto se debe a que hay muchísimas variaciones posibles dentro de esta ambientación. Se puede crear una aventura sobre cazadores de monstruos, teorías de conspiración, ángeles y demonios, o incluso invasiones alienígenas. Como no es posible crear un entorno que abarque todas estas características simultáneamente, es preferirle dejarle la tarea de crear el mundo al DJ.

Verx

Algunos melancólicos trataron de volver a las raíces. Repudiaron la tecnología que había llevado a la humanidad a un estado tan trágico.

Con el pasar de los años. La tecnología se fue perdiendo y fue reemplazada por un modo de vida muy sencillo. Cada uno construía su propia casa y cosechaba su comida. La medicina se basó más y más en la herboristería.

Nexus no podía dejar morir a personas con tan escaso estilo de vida. Por eso, aprovecho a las personas que decían poseer poderes mágicos y se los concedió realmente. Así surgió la magia.

Dentro de este mundo, los más valientes esperaban luchar contra feroces dragones y abominables monstruos. Así que estas figuras mitológicas fueron creadas, para satisfacer a los humanos.

Los elfos aparecieron originalmente como personajes de Nexus. Con el pasar de los años algunos humanos empezaron a procrear con estos personajes. Nexus usó inseminación artificial para permitir estos nacimientos porque necesitaba incrementar la población. Pero hubo un resultado inesperado, la mente pudo sobre el cuerpo y aún fuera de la realidad virtual estos bebés empezaron a mostrar facciones élficas.

Historia

Él creo el universo, y ahí puso las estrellas. Muchas de ellas, y las vio bailar. Por millones de años miró la danza, cada vez más complicada. Las estrellas giraban y se agrupaban. Las galaxias se formaron, solo para deleitarlo. Cuando una estrella explotaba, el espacio se llenaba de luces. Los planetas fueron acomodándose poco a poco, con una armonía que ni él creyó posible. Esperó. Siguió esperando. Pero nada más ocurría. Buscó vida por todos los rincones del universo, pero no había nada.

Con el tiempo empezó a dudar de si mismo. A meditar, a analizar sus acciones y decisiones. Esto creo un conflicto interno que lo llevó a dividirse a sí mismo. Él ya no era un ser omnipotente. Ahora era un grupo de dioses, inmortales, muy poderosos, pero imperfectos.

Cuando los dioses empezaron a interactuar entre ellos, los deseos de unos chocaron con los deseos de otros. Pero siendo tan sabios como lo eran decidieron resolver sus diferencias de forma pacífica. Así fue que crearon un planeta como punto neutral. Lo llamaron Verx y allí depositaron a los dragones. Estos no eran inmortales, pero el tiempo no los marchitaba. Se reprodujeron y por incontables años habitaron Verx.

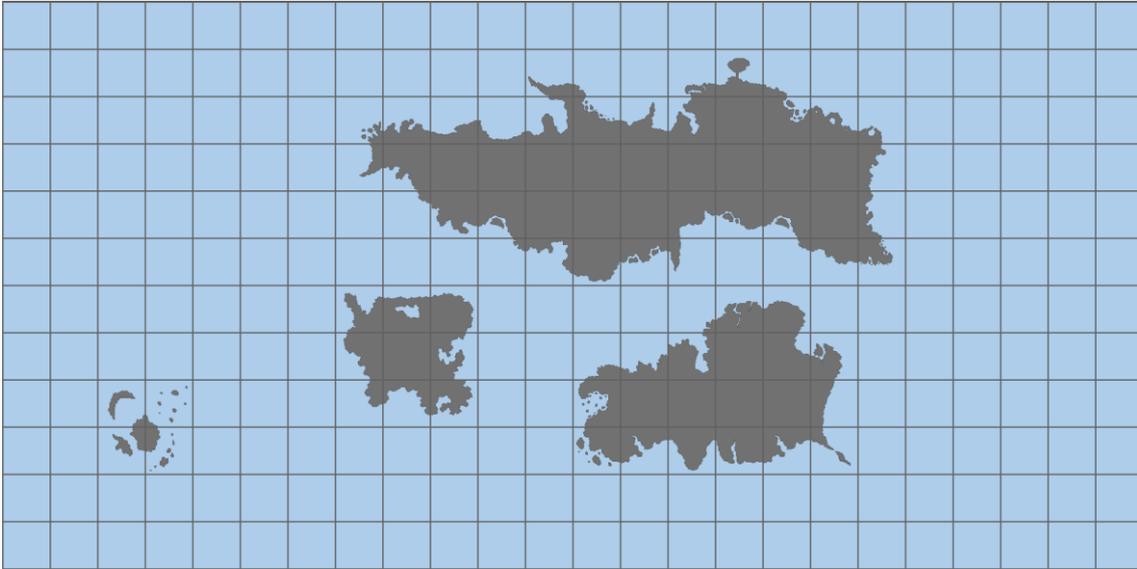
Los más sabios de los dragones notaron que, a pesar del paso del tiempo, no había cambios en ellos. Sabían que eran una raza predestinada a desaparecer. El que no se adapta, perece. Y Verx los estaba dejando atrás.

Usando su magia, los dragones, engendraron una nueva especie de seres inteligentes y los llamaron Elfos. Los hicieron adaptables y les dieron una cualidad maravillosa: podían tener descendencia con casi cualquier ser vivo.

Reproduciéndose con distintos animales y plantas, los elfos engendraron a muchas de las razas que hoy habitan Verx.

Geografía

Verx es un planeta un poco más pequeño que la tierra. Tiene 3 continentes de tamaños distintivos llamados “Continente Mayor”, “Continente Medio” y “Continente Menor”. También hay un gran archipiélago donde viven los descendientes de los primeros humanos, pero está protegido por un campo de fuerza mágico y su ubicación es desconocida para cualquier habitante de los continentes.



Continente mayor

La mitad de este continente más al norte se encuentra muy cerca del polo y por lo tanto está permanentemente helada. En esta zona, las únicas comunidades que existen están formadas por enanos, que viven en ciudades dentro de las montañas. Ahí pueden mantener temperaturas razonables y disfrutar de su aislamiento.

En la costa sur del continente la situación es completamente diferente. El clima es mucho más agradable y apropiado para la vida. Decenas de ciudades portuarias proliferan comerciando entre ellas. La más grande y famosa de estas ciudades es Aldara, con más de 100.000 habitantes.

Continente medio

El continente medio es el centro de la acción en Verx. Aquí cada raza tiene una capital y varias ciudades importantes.

En los pantanos del oeste los gnomos construyeron complejas ciudades con casas flotantes o construidas sobre los árboles, todas comunicadas por caminos de madera o escaleras de cuerda.

En las laderas de las montañas en el centro del continente, los enanos tienen su capital comercial, donde venden joyería y armaduras a otras razas.

En los bosques tropicales del noreste se sabe que habitan elfos, aunque no suelen tratar con otras razas.

Los humanos suelen ubicarse al sureste, pero tienen muchas ciudades a lo largo de todo el continente donde cohabitan con otras razas.

Continente menor

El continente menor es, en su mayoría, una densa selva tropical. En ella habitan una gran variedad de criaturas salvajes y algunos elfos en pequeños asentamientos.

Las costas de este continente, sin embargo, fueron domadas por aventureros de otras razas. Hay pequeñas ciudades, originalmente creadas por forajidos de la ley y hoy suelen ser punto de encuentro de piratas y traficantes.

El archipiélago

Cuando los humanos surgieron como civilización, hace miles de años, aparecieron en el archipiélago. Fue mucho tiempo después que algunos exploradores decidieron navegar y llegaron al continente. Sin embargo, hoy aún existe una raza de humanos de sangre pura en este lugar. Estos humanos son más bellos, altos, y fuertes que los humanos del continente, y dominan la magia con mucha más facilidad.

Los humanos del archipiélago son altamente aislacionistas. Tanto que decidieron levantar una barrera mágica alrededor del archipiélago para evitar que barcos de los continentes puedan llegar. Esta barrera es invisible, pero redirige sutilmente los barcos y oculta cualquier imagen del terreno. Con el paso de los siglos el archipiélago se volvió una leyenda para el resto de los continentes y hoy nadie sabe bien como ubicarlo.

El reino de los muertos

Cuando un personaje muere, su esencia se ve transportada al reino de los muertos. Este plano luce parecido a Verx, pero siempre es de noche. Y en alguna parte detrás del horizonte hay una luz brillante que llama a toda criatura muerta por su nombre mágico.

Un PJ en este reino debe hacer una tirada de Voluntad + Supervivencia contra una dificultad dependiendo de cuan cerca esté de la luz que lo llama. De no obtener ningún éxito, caminará hacia la luz. Si llega a la misma el PJ muere de forma permanente y no podrá ser devuelto a la vida. Normalmente esta caminata durará 24 horas. Se debe hacer una tirada cada hora para resistir el llamado.

Ciertas criaturas habitan este reino de forma permanente. Con el tiempo se entrenaron para resistir el llamado y ahora deambulan estas tierras como si fuera su hogar. Cada tirada exitosa que haga un PJ para resistirse al llamado mejora las probabilidades para las próximas tiradas, hasta que ya no necesite hacer tiradas para resistir el llamado.

En este plano los PJ no tienen forma física, pero aun así pueden reconocerse entre ellos y todas las reglas funcionan como si estuvieran vivos. Si un PJ muere en este reino, solo caerá inconsciente y volverá a despertarse completamente sano, tantas horas después como puntos tenga en Salud.

Cuando un personaje muere, puede hacer tiradas de Voluntad para transferir objetos con él al reino de los muertos. La dificultad dependerá del peso del objeto o su capacidad de maná máximo (cualquiera sea mayor). Si el personaje obtiene dos o más éxitos, despertará con el objeto en este plano. De no obtener éxitos, el objeto se quedará en Verx. En caso de que obtenga un solo éxito el objeto se perderá a mitad de camino. Si posteriormente el personaje vuelve a la vida, puede volver a hacer la tirada para recuperar el objeto, para lo cual necesitará al menos dos éxitos. En caso de que el personaje obtenga más de 5 éxitos, el DJ puede decidir otorgarle al PJ un objeto adicional que encontró por azar durante el viaje entre planos.

Razas

Siempre con la autorización del DJ, los jugadores pueden crear personajes de alguna de las siguientes razas.

Elfos

Los primeros mortales. La más antigua de las razas en Verx. Su altura ronda los 2 metros. Tienden a ser delgados y ágiles. Suelen vivir hasta los 400 años. Sus orejas son largas y terminan en punta. No tienen barba ni bigote.

En un principio poblaron la tierra, creando a los humanos, gnomos y varias otras razas. Pero con el pasar de los milenios y habiendo cumplido el deseo de sus padres, los dragones, se aislaron en bosques y ciudades remotas. Hoy en día es raro ver elfos en ciudades humanas.

Los elfos pueden tener un máximo de 6 puntos en Vista, Carisma y Precisión.

Enanos

Su origen es un misterio para cualquier ser que camine sobre Verx. Ni siquiera los dragones saben de dónde vienen. Algunos sospechan que fueron creados por los dioses. Otros que llegaron de otro mundo. Los mismos enanos se niegan a hablar sobre el asunto, quizás porque ni ellos mismos conocen su origen.

Los enanos miden aproximadamente 1,5 metros y viven hasta los 200 años. Muy honorables y estoicos. Orgullosos de sus barbas. Habitan principalmente cuevas en las montañas del continente medio, pero tiene varias ciudades enfocadas en el comercio con otras razas.

Los enanos pueden tener un máximo de 6 puntos en Oído, Fuerza y Resistencia. No pueden tener el atributo Mana, pero pueden lanzar conjuros dado que utilicen un almacén de maná. A efectos de sufrir daño por conjurar demasiado, se asume que tienen 1 punto de maná.

Gnomos

Famosos por sus extraños inventos, los gnomos son la raza más creativa de Verx. Su altura ronda el metro y su vida se extiende apenas 50 años, pero se reproducen frecuentemente para compensarlo. Suelen vivir en pantanos, lejos de las miradas del resto del mundo, donde construyen complicadas ciudades en los árboles. Pero a veces se los puede ver volando en sus dirigibles, o incluso oír las explosiones de alguna maquinaria fallida. En ciudades humanas es común encontrar algún negocio de curiosidades manejado por un gnomo.

Los gnomos pueden tener un máximo de 6 puntos en Creatividad y Agilidad.

Humanos

Entre todas las razas que surgieron en la tierra, sin duda los humanos son los que más se destacan. Surgidos de la cruce entre los elfos y los enanos, tienen lo mejor de cada raza. La sabiduría élfica, y el fuego interior de los enanos. Los humanos tienen una vida que ronda los 80 años. Miden 1,75 metros aproximadamente, pero esta altura puede variar mucho.

Los humanos habitan cientos de ciudades distribuidas en los tres continentes. Las leyendas cuentan que originalmente esta raza surgió en un archipiélago que aún existe, perdido en alguna parte del océano, pero nadie ha podido encontrarlo.

Los humanos pueden tener un máximo de 6 puntos en Voluntad y Maná.

La Magia

Cuando los dioses crearon la tierra, lo hicieron hablando. Su lenguaje es el del mismo universo. Al decir una mentira en este lenguaje se altera la realidad, para que lo dicho sea una verdad. De ahí surge el proverbio "Los dioses no pueden mentir".

Cuanto más sabe un ser del lenguaje de los dioses, más sabe del mundo que lo rodea. Los dragones aprendieron este lenguaje de sus padres, pero no en su totalidad, sino solo lo concerniente a Verx. Más tarde los elfos aprendieron algo de este lenguaje. Pero no todos obtuvieron la habilidad de mentir con él.

Los enanos por su lado, se niegan a hablar el lenguaje de la magia, y tampoco explican por qué. Sin embargo, cuando les es necesario, invocan el poder de sus dioses para que estos hagan la magia por ellos.

Finalmente, los humanos utilizan un poco de cada técnica. Algunos mienten en el lenguaje original, mientras que otros les piden favores a los dioses.

En el archipiélago, la antigua tradición humana para titularse mago requiere que el aprendiz muera (en un ambiente controlado) durante unos minutos. Luego es traído a la vida nuevamente. Pero mientras estuvo en el reino de los muertos, escuchó el llamado final con su nombre verdadero. Así es como cada mago del archipiélago conoce su nombre mágico. A diferencia de esto, en los continentes, los magos que saben su nombre mágico, lo aprendieron mediante rituales para nombrar.

Los magos pueden con sus poderes crear metales preciosos como el oro, por lo cual este no tiene valor para ellos. Lo único que les impide inundar el mercado con oro es una cuestión práctica. Arruinar la economía no les sirve de mucho, cuando tienen el poder de crear las cosas que comprarían con el oro.

En Verx existe un metal raro llamado Electrum, que es completamente inmune a la magia. No puede ser creado o destruido por la misma. Este metal parecido al aluminio es comúnmente usado como moneda cuando dos magos desean comerciar entre sí. Pero también es usado cuando alguien quiere proteger algo de efectos mágicos. Una caja fuerte de Electrum es inmune a conjuros e inspección mágica. Una celda de Electrum es la única forma de contener a un mago. El Electrum es una barrera anti magia. Una caja sellada de Electrum impide que un mago dentro de ella recupere maná (y que respire, por cierto).

Religión

Poco es lo que se sabe de los dioses previo a la creación de Verx. Se sabe que el planeta fue creado como un punto de reunión. Un lugar donde sentarse a conversar e interactuar.

Los 12 se repartieron el cielo en partes iguales y cada uno se encarga de un aspecto de la existencia de los mortales que viven en Verx. Cada uno tiene avatares a través de los cuales se comunican con los mortales.

Los dominios de los dioses, son planos de existencia donde habitan los mismos cuando están en Verx. Ahí tienen poder absoluto. Algunos dominios son perfectamente accesibles desde Verx mientras que a otros solo se puede llegar de la mano de los dioses. En estos dominios ningún personaje puede morir o envejecer. Si un PJ sufre suficientes heridas en algún dominio, caerá inconsciente por unos minutos y luego despertará nuevamente.

La mayoría de los dioses habla muy poco o no habla en absoluto. En general se comunican con los mortales transmitiendo emociones directo a sus mentes.

Bejicavuto

Dios del pasado. Su avatar es un libro. En su reino los personajes caen desde el espacio hacia Verx, mientras ven cómo transcurre su historia a alta velocidad. Al llegar a la superficie, luego de caer por varias horas, se encuentran en el presente en algún punto al azar del planeta.

Dulaferoqi

Dios del odio. Su avatar es una llama. Su dominio es una red de cuevas subterráneas llenas de lava y ácido. Cuando los dioses deciden castigar a alguien lo traen a este reino para ser torturado. El lugar está habitado por demonios que se encargan de hacer sufrir a las víctimas y prevenir escapes.

Falepoxumi

Diosa del futuro. Su avatar es un bebe. Su dominio es un plano en cual se desenvuelve todo el futuro de Verx a medida que se avanza por el plano. Este futuro puede ser alterado con el conocimiento obtenido aquí. El futuro que se ve es el que ocurriría si el personaje viéndolo nunca saliera de este plano y no afectara los sucesos a ocurrir. Si el personaje recorriéndolo, camina lo suficiente hacia adelante vera como lentamente el sol se va volviendo más grande y rojo, para luego finalizar como un agujero negro en el horizonte. Si algún personaje salta hacia el agujero negro, este caerá en él y aparecerá en el reino de [Bejicavuto](#).

Fimogusare

Dios de la muerte. Su avatar es una parca. Su dominio es el [reino de los muertos](#).

Gehabotisu

Dios de la guerra. Su avatar es un guerrero de la raza de quien lo esté viendo. Su dominio es un campo de batalla sin fin. Algunos habitantes de Verx tratan de llegar a este dominio para entrenar como guerreros, ya que aquí la muerte no tiene sentido. Pero la mayoría se queda permanentemente, ya que después de meses aquí, el combate es lo único que importa y el resto de sus vidas queda en el olvido.

Habejozuyi

Diosa del amor. Su avatar es una persona sumamente atractiva, de la raza y edad de quien la mire, pero del sexo opuesto. Su dominio es una cabaña en el medio del bosque.

Kucijozena

Diosa de la vida. Su avatar es una bola de material orgánico con tentáculos. Su dominio es un volcán apagado ubicado en el continente medio de Verx. Cualquier persona puede simplemente caminar a este dominio. Cuando una persona o animal ronda sus dominios, sus vidas se prolongan. Y si un muerto es llevado ahí, este se levantará sin importar sus heridas, pero estas no se curarán.

Nipeludoka

Diosa de la paz. Su avatar es una mujer en túnica. Su dominio es un valle con un gran lago. Ahí se pueden ver diversos animales viviendo en armonía.

Roqevutisa

Diosa del mal. Su avatar luce como una anciana arrugada y sucia, pero a veces se disfraza de otras personas para engañarlas. Su dominio es un misterio, ya que nadie, ni siquiera otros dioses, han entrado ahí nunca. Algunos incluso dicen que Roqevutisa no tiene dominio propio.

Cukodiqeva

Diosa del orden. Su avatar es un copo de nieve. Su dominio es una habitación blanca sin puertas ni ventanas que se extiende infinitamente.

Yaxopinezu

Dios del bien. Su avatar es el de un hombre viejo con barba y pelo canoso. Su dominio es un colchón de nubes a cielo abierto.

Yaxumogehi

Dios del caos. Su avatar cambia de forma constantemente. Su dominio es abstracto. Un personaje en este reino probablemente nunca pueda salir, ya todo el entorno cambia de forma constantemente. Los que entran a este reino terminan volviéndose locos, deambulando para siempre sin rumbo.

Criaturas

Verx está habitada por miles de especies animales y vegetales. Desde los dragones que aún viven en la cima de algunas montañas, hasta orcos que merodean los bosques en busca de comida. Cualquier grupo de aventureros deberá tener cuidado de adentrarse en terreno desconocido si quiere llegar a destino.

Estas son sólo algunas de esas criaturas, descritas a modo de ejemplo de lo que un aventurero podría encontrarse.

Centauros

Hijos directos de elfos y caballos. Tienen cuatro patas y un torso élfico donde debería estar la cabeza del caballo. Son criaturas nobles que protegen los bosques de invasores.

Dragones

Los dragones son los hijos directos de los dioses. Cada dragón es hijo único de dos dioses. Hay alrededor de 100 dragones en Verx. Los dragones no ponen huevos ni tienen descendencia, por eso es que crearon mágicamente a los elfos. Son muy inteligentes y poderosos, pero sus personalidades varían mucho dependiendo de sus progenitores. Entre ellos hablan el lenguaje de la magia, pero siempre conjuran cuando lo hacen, por lo que son muy cuidadosos de no alterar la realidad innecesariamente.

Los más grandes miden hasta 100 metros de cabeza a cola, pero con su magia pueden tomar cualquier forma que deseen. Algunos incluso viven de incognito entre humanos y otras razas menores.

Fantasmas

Cuando un individuo muere, su alma es transportada inmediatamente al reino de los muertos. Si esa alma puede resistir el llamado, podrá eventualmente buscar el camino de regreso al reino de los vivos. Por supuesto, este proceso no le garantiza volver a habitar su viejo cuerpo. A veces será sólo un alma deambulando por Verx. Como los vivos no pueden ver las almas estas tienden, con el tiempo, a frustrarse, enojarse y finalmente volverse locas. Esta locura a veces les permite manipular un poco de maná de forma puramente emocional. Esto les permite a los fantasmas hacerse visibles temporalmente, mover objetos o incluso atacar seres vivos.

Orcos

Miden aproximadamente 2 metros y tienen una gran musculatura. Otras razas tienden a discriminarlos, tratándolos de bestias, pero tienen una inteligencia parecida a la humana y viven

en sociedades complejas en lugares aislados en bosques. Incluso algunos tienen la capacidad de lanzar magia.

Sirenas

Habitan los mares y suelen ser vistas en costas rocosas donde atraen barcos con sus melodías telepáticas para que naufraguen y así poder alimentarse de los cuerpos de los marineros. La mitad superior de sus cuerpos es la de un elfo (generalmente femenino) sumamente atractivo, mientras que de la cintura para abajo lucen como un pez.

Trolls

Tienen la piel de un tono verdoso, miden 2,5m de altura y huelen muy mal. Pueden hablar, pero su inteligencia es rudimentaria. Estas criaturas regeneran sus heridas a razón de 1 punto por segundo, pero pueden ser destruidos igual que cualquier otra criatura. El cerebro es el centro regenerativo de un Troll. Si a un troll se le corta la cabeza el resto del cuerpo morirá y uno nuevo comenzará a crecer desde la cabeza. Sin embargo, una vez que el cerebro recibió suficiente daño el troll morirá.

Zombies

Los zombies son muertos animados. Criaturas sumamente peligrosas que si muerden a un personaje lo contagiarán con una infección que terminará matándolos y convirtiéndolos también en zombies. No son inteligentes y se mueven lentamente, pero no deben ser tomados a la ligera. En general son humanoides, pero cualquier animal puede ser convertido en zombie. Incluso daño en la cabeza no es suficiente para destruirlos; las partes restantes del cuerpo seguirán animadas. La única forma de deshacerse de ellos es quemando el cuerpo en su totalidad.

Reglas

Un personaje de Verx se arma con 220 puntos de creación de personaje.

En este mundo no cuenta con tecnología avanzada, por lo que los personajes no pueden comprar habilidades como naves espaciales o R.C.P. Tampoco hay implantes disponibles para comprar.

Todas las habilidades mágicas están disponibles. Y el maná se regenera en 8 horas. Para crear un mago el PJ deberá comprar sus puntos de maná como cualquier otro atributo con un máximo de 5 (6 para los humanos).

La telepatía es inexistente en este mundo por lo cual los personajes no podrán comprarla durante la creación de personaje. Sin embargo, se pueden lograr efectos similares (y compatibles) a través del uso de la magia.

Hiperespacio

La mayoría de la gente trató de encontrar una solución al problema ecológico causado por la caída del asteroide. Aún dentro de su realidad virtual se siguió trabajando, buscando la tecnología para este y otros fines. El problema empezó cuando los desarrollos tecnológicos fueron más rápidos dentro, que fuera de la realidad virtual. Cuando se teorizó el viaje súper-lumínico, Nexus no pudo construir el mismo dispositivo de prueba tan rápido como los humanos lo hicieron en el interior. Como no supo qué hacer cuando los humanos hicieron la prueba, y la teoría era correcta a ojos de Nexus, hizo que el viaje virtual funcionara. Pero más tarde en el exterior el dispositivo no funcionó. A partir de ese momento la tecnología de esta realidad se separó más y más de lo razonable.

Historia

La historia cambió para siempre cuando un grupo de científicos descubrió como manipular el campo Higgs. A partir de este descubrimiento se podía alterar la masa de un objeto, permitiéndole viajar casi a la velocidad de la luz. Esto le dio a la raza humana una movilidad increíble. Pocos años después ya había humanos habitando casi todos los planetas sólidos y lunas del sistema solar, así como satélites en ruta a cientos de estrellas cercanas.

El siguiente salto vino cuando se logró manipular el campo de Higgs a valores negativos. Efectivamente, cuando un objeto tiene masa negativa puede moverse más rápido que la luz. Con este último descubrimiento, la exploración del espacio se volvió algo de todos los días. La humanidad creó cientos de naves espaciales y se embarcó a colonizar la galaxia.

Nadie realmente esperaba que los humanos fueran los únicos seres inteligentes del universo. La confirmación llegó al poco tiempo cuando una nave humana se topó con la primera civilización alienígena. Al principio, entablar comunicaciones fue realmente difícil. Parecían comunicarse con sonidos, pero la información estaba embebida en los tonos, no en la modulación. Afortunadamente eran relativamente pacíficos y todo salió bien. Los humanos los llamaron hexápodos por tener cuatro patas y dos brazos, pero ellos se refieren a sí mismos con una melodía particular de cuatro notas.

El intercambio de conocimientos provocó otro salto tecnológico para las dos especies. Pocos años después aparecieron otras civilizaciones. Algunas eran hostiles, otras amigables, pero la exploración nunca se detuvo. Siempre hay más espacio por explorar.

Especies

Aparte de los humanos, existen muchas otras especies habitando la galaxia. A continuación, se describen algunas de las más prominentes.

Hexápodos

Insectoides de 1,5m de altura y 2m de largo. Se comunican con tonadas; los humanos se adaptan a su lenguaje silbando, ya que para los Hexápodos es anatómicamente imposible producir las modulaciones necesarias como para comunicarse en idioma humano.

Los hexápodos pueden tener un máximo de 6 puntos en Oído y Resistencia, pero un máximo de 4 puntos en Agilidad. Además, tienen 2 puntos de armadura contra contusión en todo el cuerpo, exceptuando los 2 brazos.

Octópodos

Miden un metro de altura y lucen muy similares a los pulpos de la tierra. Son increíblemente inteligentes y pueden permanecer fuera del agua durante horas. En este tiempo pueden moverse sin demasiados inconvenientes. Las naves de la alianza tienen agarraderas a lo largo de los pasillos para facilitarles el movimiento. Pueden hablar precariamente los lenguajes humanos y hexápodo, pero suelen preferir comunicarse telepáticamente.

Los octópodos pueden tener un máximo de 6 puntos en Inteligencia y 7 en Agilidad, pero un máximo de 4 en Velocidad. Suelen tener fuerte telepatía y algunos incluso una débil telequinesis. No pueden pasar más de 12 horas en tierra, luego de eso deben volver al agua para rehidratarse, sin embargo, respiran aire.

Grises

La especie responsable del incidente Roswell. Son humanoides de 1,25 metros de altura, sin pelo, con piel color grisáceo y cabezas grandes. Son extremadamente inteligentes y evolucionaron mucho antes que los humanos. Suelen ser amistosos, pero decidieron no unirse a la alianza por considerar a sus miembros muy primitivos. Tienen una telepatía y telequinesis muy fuertes.

Mecas

Maquinarias consientes, creadas por una raza extinta hace millones de años. Hoy los mismos mecas crean nuevos mecas y funcionan como una especie en sí misma. No tienen aprecio por la vida orgánica. Sus cuerpos tienen formas y tamaños muy variados. Desde el tamaño de una araña hasta el de un crucero espacial. Cada meca tiene mente propia, pero está en continua comunicación con al menos otros dos miembros de su especie. Si un meca muere, sus recuerdos y experiencia se almacenan hasta que un nuevo cuerpo compatible sea creado.

Crovas

Reptiles diseñados genéticamente para el combate. Miden 3 metros de altura y son los principales miembros de las fuerzas armadas del imperio galáctico. Pueden moverse en dos o cuatro patas. Regeneran miembros perdidos rápidamente. Son entrenados como soldados desde el momento en que nacen. Son tan inteligentes como un humano y sumamente leales al imperio. Con su gran fuerza física y su manejo de armas de energía son una seria amenaza para cualquier combatiente enemigo.

Gargantúas

Las gargantúas son criaturas de hasta 1 kilómetro de largo. Se mueven por el espacio como si fueran naves espaciales, pero sin embargo son orgánicas. Comparten parte de su ADN con los octópodos, quienes las usan como medio de transporte interestelar. Tienen la capacidad de crear habitaciones en su interior donde crean una atmósfera viable para humanos. Normalmente sólo pueden ser piloteadas por octópodos debido al vínculo telepático que comparten.

Geografía

Hoy la galaxia está explorada en un 40%. En esa área existen 3 facciones importantes.

La Alianza

Compuesta de humanos, hexápodos, Octópodos, y otras especies en menor número. Son una facción pacífica. Siempre están explorando nuevos territorios en busca de nuevas especies de las cuales aprender. Surgió como defensa contra el imperio galáctico y hoy es una de las pocas fuerzas capaces de mantenerlo a raya.

Imperio Galáctico

Autoproclamados “Imperio Galáctico”, controlan una gran porción del espacio. Dominan por la fuerza a cientos de especies pequeñas y las explotan para mantener su gigantesco ejército funcionando. Son la facción que más conflictos tienen con la alianza. A pesar de no estar en guerra declarada, la relación es tensa e inestable.

Mecas

Son muy celosos de su espacio, pero no suelen salir a explorar o conquistar. Muy rara vez se comunican con otras especies. Cualquier conflicto con ellos suele resolverse a través de la violencia. Si alguna nave se cruza en su camino dispararán antes de desviarse. Pero son completamente apáticos, y no buscarán venganza o justicia después de haber perdido una batalla.

Economía

La economía en Hiperespacio es muy compleja. La mayoría de las facciones comercia oficialmente a través del trueque. Dada la gran variedad de culturas y tecnologías es muy difícil establecer una moneda única. Muchas potencias tienen la capacidad de sintetizar objetos con su tecnología, con lo cual el dinero pierde sentido.

Existe, sin embargo, un material imposible de replicar: el Electrum. Este material no tiene utilidad práctica; no es particularmente resistente, ni liviano. Tiene características similares al Aluminio, pero es químicamente inerte. No reacciona con otros elementos ni encaja correctamente en ninguna parte de la tabla periódica. Debido a la imposibilidad de ser replicado suele ser usado como moneda para transacciones pequeñas.

Reglas

Un personaje de este mundo se arma con 250 puntos de creación de personaje. El universo está pensado para que los personajes sean tripulantes de alguna nave espacial y estén altamente entrenados. Si este es el caso, se recomienda pre-asignar 100 puntos en habilidades a los personajes dependiendo de los estudios que hayan elegido y otorgar solo 150 para que elijan donde distribuir. Si algún personaje decidiera convertir puntos en recursos monetarios debe tener en cuenta que la alianza no permite el uso de equipo no estándar por parte de sus miembros. Un PJ no podrá llevar en sus misiones armas especiales o vestimentas no estándar.

Un PJ puede crearse en base a una de las siguientes especies: Humano, Hexápodo, y Octópodo.

En este mundo no se conoce la magia, por lo que los PJ no podrán crearse con el atributo de Maná. Pero si un PJ mago de otro universo visita éste, su maná se regenerará cada 12 horas.

Varias especies poseen PSI, por lo cual, dependiendo de la especie elegida por el PJ, este atributo especial puede estar disponible.

Tierra 2.0

Un pequeño grupo de personas decidió seguir el curso natural de la historia. Casi de forma inconsciente provocaron una guerra nuclear llevando su mundo virtual a un estado muy similar al que verdaderamente tiene la tierra. Estos fueron los primeros en abrirse ampliamente del mundo ideal trazado por Nexus. Ahora viven en una tierra devastada, radiactiva y con escasos recursos.

Historia

La guerra, casi como un cliché, fue entre E.E.U.U. y Medio Oriente. Distintas potencias se unieron a uno u otro bando, en lo que terminó siendo la tercera guerra mundial. Esta vez, con ridículas cantidades de armas nucleares, ambos bandos se aniquilaron.

Las ciudades más grandes fueron completamente arrasadas del mapa y hoy son solo cráteres enormes. El resto del terreno fue consumido por la radiación y el invierno nuclear. Se dice que algunas islas sin valor táctico sobrevivieron los ataques y las condiciones de vida son aceptables.

Asentamientos

Con el pasar de los años, los pocos sobrevivientes empezaron a formar pequeños asentamientos. Hoy se los puede encontrar distribuidos por todas partes. La mayoría no tiene más de una docena de personas, pero algunos pueden llegar a los centenares. Cada uno de estos asentamientos tiene políticas propias. Algunos le dan la bienvenida a viajeros y mercaderes, mientras que otros están completamente amurallados y disparan antes de preguntar. Normalmente están contruidos con desechos pre-guerra y lucen como grandes basureros. Pero la vida en uno de estos lugares es mejor que en el exterior.

Facciones

Algunas personas con ideologías comunes terminaron aliándose y formando facciones basadas en sus ideas.

Religiosos

Creen que estado actual de la tierra es producto de un castigo divino, casi como el arca de Noé. Los sobrevivientes son los elegidos que deben superar las condiciones actuales para ganarse el acceso al cielo. Cualquiera que no esté de acuerdo con ellos fue puesto ahí por dios para testear su resolución y merece ser castigado por infiel.

Militares

La guerra se ganó principalmente con bombas nucleares. Esto hizo que las bases militares que sobrevivieron conservaran la mayoría de las armas, vehículos y equipos. Los soldados restantes (y a veces civiles saqueadores) se atrincheraron en estas bases donde pudieron sobrevivir las secuelas de la guerra.

Mutantes

Rechazados por el resto de los humanos por sus cuerpos deformes, se comportan más como cavernícolas que como humanos civilizados. Suelen vivir en grupos grandes en edificios abandonados, sobre todo en sótanos. Cazan en grupo y se alimentan de viajeros desprevenidos.

Psiónicos

Psion es una ciudad bastante grande donde se fueron reuniendo todos los telépatas que surgieron producto de la radiación. Se consideran el siguiente paso en la evolución humana. Son desalmados y utilizan sus habilidades para aprovecharse de otras personas. Visitan

regularmente asentamientos cercanos para robarles sus recursos. No matan a sus habitantes, sólo con la intención de que sigan produciendo recursos que ellos puedan volver a robar.

Mutaciones

Si combinamos un entorno donde la radiación aumento las mutaciones exponencialmente y la selección natural se volvió feroz, obtenemos un mundo lleno de criaturas peligrosas y mortales. Bueno... Tierra 2.0 es ese mundo.

Hormigas inteligentes

Alguna mutación afortunada les dio a las hormigas cierta capacidad telepática. Hoy cada colonia funciona como un solo individuo. Un personaje telépata puede sentir su presencia y estado emocional.

Lobos gigantes

De los lobos que quedaban, la selección natural fue quedándose con los más feroces y resistentes. Los que existen hoy miden 3 metros de largo y no dudarían en atacar cualquier cosa que se les cruce. Viven en packs y cuando estos son números son capaces de atacar pequeños asentamientos humanos. Tienen suficiente inteligencia como para planear emboscadas y hasta aplicar algunas tácticas de guerrilla.

Sanguijuelas radiactivas

Como su nombre lo indica son sanguijuelas que mutaron para sobrevivir a la radiación. Tienen un brillo verde fosforescente. Cuando pican a alguien provocan 1mSv de radiación por segundo. Un PJ picado por estas criaturas debe hacer una tirada de Tacto + Vigilar contra una dificultad de 0,1851 para detectar su presencia.

Plantas carnívoras

Grandes plantas con flores multicolores. Cuando detectan movimiento expulsan una nube de esporas muy tóxicas, capaces de paralizar una persona en segundos. Luego dejan que otros animales se acerquen a comer los cuerpos caídos mientras las plantas se alimentan de la putrefacción restante.

Murciélagos vampiros

Con hasta 1,5 metros de envergadura, estas criaturas representan una de las peores amenazas del cielo. Tienen una mordida que paraliza a la víctima en minutos. Suelen hacer un solo ataque, y retroceder hasta que la víctima caiga inconsciente. Luego vuelven para alimentarse de su sangre. En el caso de víctimas grandes como humanos no suelen succionar suficiente sangre como para marlos. Pero pueden contagiar la Rabias, o causar infecciones serias.

Arañas Gigantes

Rápida evolución de las arañas normales. Miden hasta 1 metro de largo. Inyectan un veneno que paraliza a la víctima y disuelve su tejido lentamente.

Serpientes Plomeras

Dada la gran cantidad de infraestructura abandonadas en las ciudades algunas serpientes tomaron como hábito vivir entre las cañerías de ciudades abandonadas. Esto les otorga un clima propicio para su desarrollo y un excelente escondite. Incluso en ciudades viejas, donde aún hay muchas cañerías de plomo, las cañerías otorgaron protección contra la radiación a estas criaturas.

Reglas

Tierra 2.0 es un juego de supervivencia. Los personajes no se suponen que sean héroes, por lo que se arman con sólo 180 puntos de creación de personaje.

En este mundo no se conoce la magia, por lo que los PJ no podrán crearse con el atributo de Maná. Pero si un PJ mago de otro mundo visita Tierra 2.0 su maná se regenerará cada 4 horas. En Tierra 2.0 la radioactividad funciona como fuente de maná, con la diferencia de que además de recargar el maná de un mago, le provocará envenenamiento por radiación. Aquí un mago recuperará tanto maná como mSv de radiación reciba (hasta el doble de la capacidad normal del mago). Adicionalmente, un mago en este mundo puede ver la radiación ambiental como si fuera maná.

La telepatía es una habilidad natural de muchos individuos en Tierra 2.0. Si un PJ desea armarse un PJ telépata, debe gastar puntos de atributo en PSI de la misma forma que cualquier otro atributo. Sin embargo, solo se podrá ejercer telepatía, ninguna de las otras habilidades de PSI funciona en este mundo.

Wetware

Wetware es un mundo distópico donde unas pocas mega-corporaciones controlan las riquezas del mundo y la mayoría de la gente se tiene que conformar con lo que hay en la basura. Los PJ suelen ser criminales que hacen trabajos ilegales para poder sobrevivir, apoyándose en implantes y mejoras cibernéticas.

Historia

En la tierra de Wetware, se impuso un capitalismo despiadado y monopólico. Con el pasar de los años, la diferencia de ingresos en la población se hizo cada vez más grande. Unas pocas compañías se apoderaron del resto, convirtiéndose en mega-corporaciones que hoy controlan el 99% del mercado. Mientras tanto la gran mayoría de la población no tiene trabajo y apenas puede comer.

En cualquier escalafón social se aplica la ley de la selva. Desde un ladrón en un callejón oscuro hasta un ejecutivo tratando de deshacerse de sus compañeros de trabajo.

La mayoría de la población es adicta a una u otra droga. Los más pobres tratan de escapar de su realidad con alucinógenos y los más ricos potencian su rendimiento con estimulantes.

La mayoría de las personas tiene al menos algún implante cibernético que les permite moverse hacia arriba en el mundo. Desde chips de memoria subcutáneos que les permitan traficar información, hasta brazos cibernéticos con armas escondidas para entablar combate.

Internet se volvió tan vital para sociedad y los negocios que en esta época es un servicio gratuito para todos los habitantes. Las personas ganaron la habilidad de navegar gratis y las corporaciones la capacidad de monitorearlas. Internet es tan masiva que es casi imposible estar desconectado. Desde un reloj pulsera hasta una tostadora tienen conexiones continuas a la red. Esto es una ventaja para los hackers que aprovechan este tipo de conexiones de baja seguridad para acceder a información que después pueda ser vendida. Las personas con conexión neural pueden conectarse a internet con sus mentes y navegarla como si fuera un espacio tridimensional. Muchas empresas modelan sus sitios web para hacerlos más amistosos a los internautas.

Geografía

Las ciudades se fueron convirtiendo poco a poco en campos de concentración. Millones de personas viviendo hacinadas y en precario estado de salud. Está completamente prohibido salir de las ciudades. El resto de la tierra y el mar pertenece a las corporaciones y solo puede ser visitado por empleados de las mismas durante su explotación.

Con excepción de granjas y mataderos, ya no quedan animales vivos de ninguna clase. La mayoría de las especies están extintas, y solo se mantienen vivas algunas, como las abejas, por su utilidad comercial.

Mega-Corporaciones

Estas son las principales corporaciones que, a través de diversas empresas hijas, controlan el mundo.

Global Engine, originalmente una compañía automotriz, hoy fabrica todo tipo de vehículos, armas, armaduras, e implantes de alta calidad para uso militar.

Triholdings es la compañía bancaria mundial. Se encarga de administrar los créditos y deudas de todas las personas. También extiende sus ramas en servicios de inteligencia y manejo de información, incluyendo medios de comunicación masivos.

Life Corporation se encarga de todo lo relacionado con alimentación y salud. Dueña de todas las cadenas de comidas rápidas, hospitales, granjas, farmacéuticas y fabricantes de implantes para el público.

Overlux ofrece seguridad privada y pública. Dueña de las fuerzas armadas de la mayoría de los países, suele poner a combatir a sus propios soldados en bandos opuestos.

Reglas

Un personaje de este mundo se arma con 200 puntos de creación de personaje.

En este mundo no se conoce la magia, por lo que los PJ no podrán crearse con el atributo de Maná. Pero si un PJ mago de otro universo visita éste, su maná se regenerará cada 24 horas.

La PSI en este mundo sólo existe a través de implantes por lo que no podrá ser comprada como atributo durante la creación de personaje.

Drogas

Estas son las drogas más comunes. Todas son ilegales, pero se pueden conseguir fácilmente en la calle. Se pueden comprar por alrededor de los ₡ 200 la dosis, pero se debe tener cuidado con la calidad, ya que hay muchos traficantes que suelen rebajarlas con productos tóxicos.

Droga	Bonos	Duración	Penalizadores	Adicción
Express	+1 Reacción +1 Inteligencia	2 horas	-2 Resistencia -1 Inteligencia	2
Rainbow	+1 Creatividad	6 horas	-1 Voluntad -1 Salud	3
Relax	+1 Voluntad -2 penalizadores de daño	4 horas	-1 Voluntad	1
Steel	+1 Fuerza -2 penalizadores de daño	2 horas	-2 Resistencia	1
Flash	+1 Velocidad	1 hora	-2 Salud -2 Resistencia	1

Tabla de Dificultades

0	1,0000000000000000	50	0,0416118818828181	100	0,0211291933808752	150	0,0141593549842582
1	0,7950600976206260	51	0,0408204777371793	101	0,0209232085830081	151	0,0140665526078010
2	0,5890209966333710	52	0,0400586128658688	102	0,0207212011637239	152	0,0139749587802726
3	0,4642915081740280	53	0,0393246638328492	103	0,0205230570280037	153	0,0138845500472598
4	0,3824825308731310	54	0,0386171240161275	104	0,0203286664016559	154	0,0137953035560713
5	0,3249760026865260	55	0,0379345932886281	105	0,0201379236315916	155	0,0137071970386387
6	0,2824191923069520	56	0,0372757687722697	106	0,0199507269922833	156	0,0136202087915080
7	0,2496796397472280	57	0,0366394365397355	107	0,0197669785060498	157	0,0135343176594688
8	0,2237226321098210	58	0,0360244641500685	108	0,0195865837717065	158	0,0134495030170001
9	0,2026434882840480	59	0,0354297939260505	109	0,0194094518021302	159	0,0133657447522637
10	0,1851879719330100	60	0,0348544368831426	110	0,0192354948727370	160	0,0132830232521883
11	0,1704971076682340	61	0,0342974672437776	111	0,0190646283752358	161	0,0132013193846433
12	0,1579631261816760	62	0,0337580174664254	112	0,0188967706815674	162	0,0131206144871612
13	0,1471440217208510	63	0,0332352737374094	113	0,0187318430125743	163	0,0130408903494754
14	0,1377107134698240	64	0,0327284718759984	114	0,0185697693161274	164	0,0129621292018783
15	0,1294131837015810	65	0,0322368936072962	115	0,0184104761492563	165	0,0128843137013973
16	0,1220580993596740	66	0,0317598631654619	116	0,0182538925671906	166	0,0128074269190620
17	0,1154936210359670	67	0,0312967441970613	117	0,0180999500187681	167	0,0127314523268069
18	0,1095988452028900	68	0,0308469369265367	118	0,0179485822454808	168	0,0126563737872857
19	0,1042763119379740	69	0,0304098755676023	119	0,0177997251876150	169	0,0125821755415018
20	0,0994465882869918	70	0,0299850259476443	120	0,0176533168914830	170	0,0125088421975306
21	0,0950442863637363	71	0,0295718833314822	121	0,0175092974268409	171	0,0124363587203334
22	0,0910150917847204	72	0,0291699704202983	122	0,0173676088017601	172	0,0123647104212068
23	0,0873135156200078	73	0,0287788355128214	123	0,0172281948873206	173	0,0122938829486884
24	0,0839011724323427	74	0,0283980508122113	124	0,0170910013415778	174	0,0122238622769146
25	0,0807454462146780	75	0,0280272108642748	125	0,0169559755408045	175	0,0121546346987088
26	0,0778184460034027	76	0,0276659311204639	126	0,0168230665103692	176	0,0120861868157590
27	0,0750961803680184	77	0,0273138466041928	127	0,0166922248617993	177	0,0120185055298862
28	0,0725578990854047	78	0,0269706106833837	128	0,0165634027312990	178	0,0119515780335860
29	0,0701855637902554	79	0,0266358939332349	129	0,0164365537204503	179	0,0118853918042078
30	0,0679634190686556	80	0,0263093830782964	130	0,0163116328423712	180	0,0118199345948597
31	0,0658776424375901	81	0,0259907800178553	131	0,0161885964671455	181	0,0117551944264051
32	0,0639160567994623	82	0,0256798009175327	132	0,0160674022708918	182	0,0116911595809142
33	0,0620678927285553	83	0,0253761753649087	133	0,0159480091881051	183	0,0116278185947522
34	0,0603235908116403	84	0,0250796455859017	134	0,0158303773647276	184	0,0115651602513026
35	0,0586746363742350	85	0,0247899657157177	135	0,0157144681144928	185	0,0115031735736920
36	0,0571134205738417	86	0,0245069011185478	136	0,0156002438745418	186	0,0114418478196967
37	0,0556331230794967	87	0,0242302277523777	137	0,0154876681672249	187	0,0113811724755578
38	0,0542276125197532	88	0,0239597315807259	138	0,0153767055604476	188	0,0113211372483420
39	0,0528913616426507	89	0,0236952080167612	139	0,0152673216298354	189	0,0112617320612117
40	0,0516193747082070	90	0,0234364614110746	140	0,0151594829230817	190	0,0112029470483321
41	0,0504071251054484	91	0,0231833045656458	141	0,0150531569279337	191	0,0111447725486869
42	0,0492505015556162	92	0,0229355582845528	142	0,0149483120358127	192	0,0110871991006206
43	0,0481457615473119	93	0,0226930509505110	143	0,0148449175145288	193	0,0110302174367462
44	0,0470894909029084	94	0,0224556181279695	144	0,0147429434755395	194	0,0109738184799426
45	0,0460785685469091	95	0,0222231021909465	145	0,0146423608455734	195	0,0109179933368068
46	0,0451101357170046	96	0,0219953519759656	146	0,0145431413397091	196	0,0108627332951073
47	0,0441815689753639	97	0,0217722224517274	147	0,0144452574344541	197	0,0108080298175992
48	0,0432904564853743	98	0,0215535744131557	148	0,0143486823430067	198	0,0107538745380225
49	0,0424345771001754	99	0,0213392741914504	149	0,0142533899886985	199	0,0107002592563731

Realithia

Tabla de Habilidades

16 puntos		8 puntos		4 puntos		2 puntos		1 punto		
Supervivencia (Int)	Alimentación	Pescar								
		Cazar								
		Cocinar								
	Entorno * (Sab)									
	Percepción	Vigilar								
		Buscar								
	Crimen	Robar (Agi)			Abrir cerraduras (Pre)					
				Sustraer						
Infiltración				Sigilo (Agi)						
	Trampas									
Atletismo (Agi)	Tregar (Fue)	Montañismo								
		Paredes								
	Saltar (Fue)	Alto								
		Largo								
	Correr (Vel)									
Deporte *										
Nadar (Res)										
Combate (Int)	Desarmado (Agi)	Pelea callejera (Cre)								
		Artes Marciales *								
	Cuerpo a cuerpo (Agi)	Una mano (Agi)			Arma *					
		Dos manos (Fue)			Arma *					
		Dos armas (Rea)			Armas *					
		Arma y escudo (Rea)			Arma * y Escudo*					
	Armas de proyectiles (Pre)	Una mano (Pre)			Arma *					
		Dos manos (Pre)			Arma *					
	Armas de fuego (Pre)	Una mano			Pistola			Modelo *		
					Revolver			Modelo *		
					Ametralladora			Modelo *		
		Dos manos			Energía			Modelo *		
					Ametralladora			Modelo *		
				Bazooka			Modelo *			
	Escopeta					Modelo *				
Armas arrojadas (Pre)	Granadas (Fue)									
	Cuchillos (Agi)									
Explosivos (Int)	Demoliciones (Int)									
Magia (Int)	Teoría (Sab)	Nombres								
		Rituales (Int)			Nombrar					
					Encantar					
	Conjuración	Enfocar								
		Visualizar								
Concentración										
Vehículos (Rea)	Terrestres	Dos ruedas			Vehículo *		Modelo *			
		Cuatro ruedas			Vehículo *		Modelo *			
		Oruga			Vehículo *		Modelo *			
		Animales (Car)			Animal *					
	Aéreos (Int)	Avión				Acrobático		Modelo *		
						Avioneta		Modelo *		
						de combate		Modelo *		
						de línea		Modelo *		
		Autogiro								
	Dirigible									
	Helicóptero				Modelo *					
	Marítimos (Int)	Motorizados (Rea)				Lancha		Modelo *		
						Barco		Modelo *		
					Submarino		Puesto *			

Realithia

			Jet ski	Modelo *
			Yate	Modelo *
			Hovercraft	Modelo *
		A Vela	Velero	
			Carabela	Puesto *
		A Remo (Fue)	Bote	
			Kayak	
Espaciales (Int)	Civilización *	Nave *	Puesto *	
Mecha	Modelo *			
PSI (PSI)	Telepatía	Transmisión		
		Percepción		
	Telekinesis			
	Pirokinesis			
Psicometría				
Ciencias (Int)	Biología			
	Medicina	Especialidad *		
		R.C.P.		
		Primeros Auxilios		
	Química			
	Geografía			
	Física			
	Matemática			
Computación	Investigación			
	Programación (Cre)			
	Seguridad (Cre)			
Sociales (Car)	Comportamiento	Argumentación		
		Etiqueta		
		Interrogación		
		Intimidación		
		Mentir		
		Negociación		
	Sedución			
	Historia (Sab)	Raza *		
		Época *		
	Lenguas (Int)	Lenguaje *		
Leyes (Int)	País / Región *			
Profesiones (Sab)	Carpintería			
	Electricidad			
	Herrería			
	Mecánica			
	Plomería			
Arte (Cre)	Cine	Actuación		
		Dirección		
		Filmación		
	Teatro	Actuación		
		Dirección		
	Música	Composición (Cre)		
		Interpretación (Pre)		
	Pintura	Estilo *		
Escultura				
Literatura				

* Se debe especificar.

Realithia

Nombre:

Modelo:

Descripción:

Alto:

Largo:

Ancho:

Habilidad

B

A

Sensores

N

A

Físico

N

A

Potencia

Maniobrabilidad

Velocidad

Resistencia

Ubicación

%

Armadura

Con

Cor

Per

Que

Ele

Heridas

Arma

Puntos

Tiempos

Daño

Notas

Arquetipos

Nombre: **Tomy**

Jugador:

Descripción: Conejo animado

Sexo: Masculino

Altura: 30cm

Ojos: Rojos

Edad: 6

Peso: 8kg

Piel:

Ambientación: Mundo de dibujos animados

Pelo: Blanco y negro

Percepción	N	A	Mente	N	A	Físico	N	A
Vista	2		Inteligencia	2		Fuerza	2	
Oído	4		Sabiduría	2		Agilidad	5	
Tacto	2		Creatividad	4		Precisión	3	
Olfato	3		Carisma	4		Velocidad	5	
Gusto	3		Reacción	4		Resistencia	2	
			Voluntad	3		Salud	3	

Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A
Supervivencia	0	0	Aliment.	2	2	Cocinar	2	4						
			Entorno	0	0	Bosque	2	2						
			Percepción	1	1									
Atletismo	2	2	Saltar	2	4									

Notas

Experiencia total: 206

Cualidades

+ / -

Implantes

Nivel

Maniobra / Arma	Puntos	Tiempos	Daño	Notas
Puñetazo				
Gancho				
Patada				
Cabezazo				
Rodillazo				

Arquetipos

Nombre: **Leroy**

Jugador:

Descripción: Enano guerrero

Sexo: Masculino

Altura: 1,5m

Ojos: Marrones

Edad: 120 años

Peso: 100kg

Piel: Caucásica

Ambientación: Verx

Pelo: Castaño

Percepción	N	A	Mente	N	A	Físico	N	A
Vista	2		Inteligencia	4		Fuerza	6	
Oído	3		Sabiduría	4		Agilidad	3	
Tacto	3		Creatividad	2		Precisión	3	
Olfato	2		Carisma	3		Velocidad	3	
Gusto	2		Reacción	2		Resistencia	5	
			Voluntad	4		Salud	4	

Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A
Supervivencia	1	1	Aliment.	1	2									
			Entorno	0	1	Montaña	2	3						
Combate	2	2	Desarmado	1	3	P. Callejera	1	4						
			Cuerpo a C.	0	2	Dos manos	0	2	Martillo	4	6			
									Hacha	2	4			

Notas

Experiencia total: 207

Cualidades

+ / -

Implantes

Nivel

Maniobra / Arma	Puntos	Tiempos	Daño	Notas
Puñetazo	7	1	5	
Patada	7	1,666	7	
Cabezazo	7	1,333	5	
Rodillazo	7	1,333	6	
Martillo	9	1,333	1d8 + 6	Alcance: 1

Arquetipos

Nombre: **Zefiro**

Jugador:

Descripción: Artista marcial

Sexo: Masculino

Altura: 1,90m

Ojos: Verdes

Edad: 24

Peso: 80kg

Piel: Oriental

Ambientación: Contemporánea

Pelo: Castaño

Percepción	N	A	Mente	N	A	Físico	N	A
Vista	3		Inteligencia	3		Fuerza	5	
Oído	3		Sabiduría	3		Agilidad	5	
Tacto	2		Creatividad	2		Precisión	3	
Olfato	2		Carisma	2		Velocidad	5	
Gusto	2		Reacción	5		Resistencia	4	
Chi	5		Voluntad	5		Salud	4	

Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A
Atletismo	2	2												
Combate	3	3	Desarmado	5	8	Kung-Fu	5	13						
			Cuerpo a C.	5	8	Dos Manos	5	13	Bo	5	18			

Notas

Experiencia total: 365

Cualidades

+ / -

Chi

Nivel

Armadura

+5

Maniobra / Arma	Puntos	Tiempos	Daño	Notas
Puñetazo	18	0,4	5	
Gancho	18	0,6	6	
Patada	18	0,8	7	
Cabezazo	18	0,6	4	
Rodillazo	18	0,4	6	
Bo	23	0,2	1d6 + 5	Alcance 2

Arquetipos

Nombre: **Magellan**

Jugador:

Descripción: Mago

Sexo: Masculino

Altura: 1,65m

Ojos: Marrones

Edad: 35

Peso: 70kg

Piel: Caucásica

Ambientación: Verx

Pelo: Castaño

Percepción	N	A	Mente	N	A	Físico	N	A
Vista	3		Inteligencia	5		Fuerza	2	
Oído	2		Sabiduría	4		Agilidad	2	
Tacto	1		Creatividad	3		Precisión	4	
Olfato	1		Carisma	2		Velocidad	3	
Gusto	1		Reacción	3		Resistencia	3	
Mana	6	50	Voluntad	6		Salud	3	

Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A
Supervivencia	0	0	Percepción	3	3									
Combate	0	0	Desarmado	0	0	Pelea callejera	3	3						
			Proyectiles	1	1	Dos manos	0	1	Arco	4	5			
Magia	0	0	Teoría	1	1	Rituales	2	3	Encantar	2	5			
			Conjuración	5	5									
Vehículos	0	0	Terrestres	0	0	Animales	0	0	Caballo	2	2			

Notas

Experiencia total: 242

Cualidades

+ / -

Objetos Mágicos

Mana

Anillo	+3
Collar	+10
Túnica	+31
Varita que castea con gestos	
“tex ratomi man husa”	
“tex ratomi nam husa”	

Maniobra / Arma	Puntos	Tiempos	Daño	Notas
Puñetazo	15	0,375	7	
Patada	15	0,625	9	
Conjuro		0,66		
Varita		0,66		Tira enfocar y voluntad, daño según maná

Arquetipos

Nombre: Sarah

Jugador:

Descripción: Mercenario

Sexo: Femenino

Altura: 1,75m

Ojos: Multicolor

Edad: 27

Peso: 60kg

Piel: Caucásica

Ambientación: Wetware

Pelo: Rastas

Percepción	N	A	Mente	N	A	Físico	N	A
Vista	0	5	Inteligencia	4		Fuerza	3	6
Oído	3		Sabiduría	2		Agilidad	5	8
Tacto	2		Creatividad	2		Precisión	4	
Olfato	2		Carisma	4		Velocidad	5	
Gusto	2		Reacción	5	8	Resistencia	3	
			Voluntad	4		Salud	3	

Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A
Supervivencia	1	1	Entorno	0	1	Ciudad	3	4						
			Percepción	3	4									
			Crimen	4	5	Infiltración	0	5	Sigilo	0	5			
Combate	2	2	Desarmado	0	2	Estilo Militar	5	7						
			Arm. Fuego	2	4	Una mano	0	4	Pistola	2	6			
Sociales	0	0	Comport.	1	1	Sedución	4	5						

Notas

Experiencia total: 365

Cualidades

+ / -

Implantes

Nivel

Articulaciones mejoradas

3

Biomúsculos

3

Bioreflejos

3

Maniobra / Arma	Puntos	Tiempos	Daño	Notas
Puñetazo	15	0,375	7	
Gancho	15	0,5	8	
Patada	15	0,625	9	
Cabezazo	15	0,5	6	
Rodillazo	15	0,375	8	
Glock 28	10	0,375 / 0,75	1d10	Cargador: 10 – Alcance: 100m

Arquetipos

Nombre: "Perro Loco" McGree

Jugador:

Descripción: Ladrón de bancos / Pistolero

Sexo: Masculino

Altura: 1,80m

Ojos: Negros

Edad: 40

Peso: 85kg

Piel: Caucásica

Ambientación: Lejano oeste

Pelo: Castaño

Percepción	N	A	Mente	N	A	Físico	N	A
Vista	4		Inteligencia	3		Fuerza	3	
Oído	2		Sabiduría	2		Agilidad	3	
Tacto	2		Creatividad	2		Precisión	5	
Olfato	1		Carisma	4		Velocidad	6	
Gusto	2		Reacción	6		Resistencia	3	
			Voluntad	3		Salud	3	

Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A	Habilidad	B	A
Supervivencia	0	0	Entorno	2	2									
			Percepción	0	0	Vigilar	3	3						
			Crimen	3	3	Robar	0	3	Cerraduras	5	8			
						Infiltración	3	6						
Combate	1	1	Desarmado			P. callejera	3	4						
			Arm. Fuego	4	5	Una mano	5	10	Pistola	5	15	Colt .45	5	20
Vehículos	0	0	Terrestres	2	2	Animales	0	2	Caballo	3	5			

Notas

Experiencia total: 320

Cualidades

+ / -

Implantes

Nivel

Maniobra / Arma	Puntos	Tiempos	Daño	Notas
Puñetazo	7	0,5	2	
Patada	7	0,833	4	
Cabezazo	7	0,66	2	
Rodillazo	7	0,66	3	
Colt .45	25	0,66 / 3,5	1d10 + 2	Cargador: 6 – Alcance: 150m

Monstruos

Tierra 2.0

Colonia de hormigas



Alguna mutación afortunada les dio a las hormigas cierta capacidad telepática. Hoy cada colonia funciona como un solo individuo. Un personaje telépata puede sentir su presencia y estado emocional. Su picadura ignora armadura vestidas por la víctima (no así armadura natural) e inyecta un veneno muy doloroso. También puede hacer ataque psíquico que incapacite a la víctima o incluso la mate.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Picadura múltiple	7	1	1d6
Ignora armadura de vestimentas de protección			
Veneno: efectividad 3, Tiempo 5 minutos			
Ataque psíquico	5	1	

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	1	Inteligencia	2	Fuerza	2
Oído	2	Sabiduría	0	Agilidad	5
Tacto	4	Creatividad	0	Precisión	3
Olfato	4	Carisma	1	Velocidad	3
Gusto	3	Reacción	3	Resistencia	3
PSI	3	Voluntad	4	Salud	4

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	1	Percepción	3	Buscar	4
Combate	0	Desarmado	2		
PSI	0	Telepatía	2		

Especiales	
Radiación	Resistente a la radiación. Ignora hasta 1000 mSv/minuto de radiación

Lobo Gigante



De los lobos que quedaban, la selección natural fue quedándose con los más feroces y resistentes. Los que existen hoy miden 3 metros de largo y no dudarían en atacar cualquier cosa que se les cruce. Viven en packs y cuando estos son números son capaces de atacar pequeños asentamientos humanos. Tienen suficiente inteligencia como para planear emboscadas y hasta aplicar algunas tácticas de guerrilla.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Zarpazo	12	0,5	1d10
Mordida	12	0,4	1d8

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	3	Inteligencia	3	Fuerza	5
Oído	4	Sabiduría	2	Agilidad	3
Tacto	2	Creatividad	3	Precisión	3
Olfato	4	Carisma	5	Velocidad	6
Gusto	3	Reacción	4	Resistencia	4
		Voluntad	3	Salud	4

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	2	Alimentación	3	Cazar	6
		Percepción	4		
Atletismo	2	Correr	5		
Combate	3	Desarmado	6	Animal	9

Especiales	
Armadura	En todo el cuerpo: 1 Contusión, 2 Corte, 1 Perforación
Radiación	Resistente a la radiación. Ignora hasta 500 mSv/minuto de radiación

Murciélago Vampiro



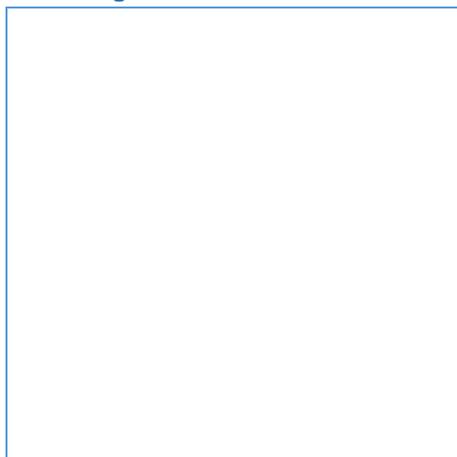
Con hasta 1,5 metros de envergadura, estas criaturas representan una de las peores amenazas del cielo. Tienen una mordida que paraliza a la víctima en minutos. Suelen hacer un solo ataque, y retroceder hasta que la víctima caiga inconsciente. Luego vuelven para alimentarse de su sangre. En el caso de víctimas grandes como humanos no suelen succionar suficiente sangre como para marlos. Pero pueden contagiar la Rabias, o causar infecciones serias.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Mordida paralizante	6	1	1
Anestesia efectividad 10, efecto en 1 min, duración 1 hora			
Succión de sangre			
Solo en personajes inconscientes, 1 punto de daño por minuto			
Contagia Rabias			
Causa infección			

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	0	Inteligencia	1	Fuerza	2
Oído	5	Sabiduría	0	Agilidad	2
Tacto	3	Creatividad	0	Precisión	3
Olfato	4	Carisma	0	Velocidad	4
Gusto	3	Reacción	3	Resistencia	3
		Voluntad	4	Salud	3

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	2	Alimentación	4	Cazar	6
		Percepción	4		
Atletismo	2	Volar	5		
Combate	0	Desarmado	2	Animal	4

Arañas Gigantes



Rápida evolución de las arañas normales. Miden hasta 1 metro de largo. Inyectan un veneno que paraliza a la víctima y disuelve su tejido lentamente. Tejen telarañas de hasta 30 metros de diámetro en donde pueden caer criaturas tan grandes como un humano. Para zafar de estas redes, el PJ debe hacer una tirada de Fuerza contra 0,2644 con dos éxitos. Cada tirada toma 10 segundos. Si no hay éxitos la siguiente tirada aumentará la dificultad en 1.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Picadura	9	0,8	1d6
Paralizante efectividad 7, efecto en 1 minuto, duración 10 horas			
Acido digestivo efectividad 5, 1 punto de daño por hora por 20 horas			

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	1	Inteligencia	1	Fuerza	2
Oído	2	Sabiduría	0	Agilidad	3
Tacto	5	Creatividad	0	Precisión	3
Olfato	2	Carisma	2	Velocidad	5
Gusto	1	Reacción	3	Resistencia	4
		Voluntad	3	Salud	4

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	1	Crimen	1	Trampas	4
Combate	0	Desarmado	3	Animal	3

Monstruos

Verx

Centauro



Hijos directos de elfos y caballos. Tienen cuatro patas y un torso élfico donde debería estar la cabeza del caballo. Son criaturas nobles que protegen los bosques de invasores.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Arco Largo	11	2	1d8
Espada Larga	7	1	1d8
Lanza	7	0,5	1d6
Hacha	7	1	1d10

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	3	Inteligencia	3	Fuerza	4
Oído	4	Sabiduría	4	Agilidad	2
Tacto	2	Creatividad	3	Precisión	4
Olfato	3	Carisma	4	Velocidad	4
Gusto	3	Reacción	4	Resistencia	4
		Voluntad	5	Salud	3

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	3	Percepción	6	Vigilar	9
Combate	3	Cuerpo a cuerpo	5	Una mano	7
		Proyectiles	7	Arco Largo	11

Dragón



Los dragones son los hijos directos de los dioses. Cada dragón es hijo único de dos dioses. Hay alrededor de 100 dragones en Verx. Los dragones no ponen huevos ni tienen descendencia, por eso es que crearon mágicamente a los elfos. Son muy inteligentes y poderosos, pero sus personalidades varían mucho dependiendo de sus progenitores. Entre ellos hablan el lenguaje de la magia, pero siempre conjuran cuando lo hacen, por lo que son muy cuidadosos de no alterar la realidad innecesariamente.

Los más grandes miden hasta 100 metros de cabeza a cola, pero con su magia pueden tomar cualquier forma que deseen. Algunos incluso viven de incognito entre humanos y otras razas menores.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Arma de aliento	25	3	5d20
Daño de fuego, cada 30 segundos			
Cono de 90° tan largo como el mismo dragón			
Garra	25	1	1d20
Cola	25	2	1d20

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	8	Inteligencia	10	Fuerza	10
Oído	8	Sabiduría	20	Agilidad	5
Tacto	4	Creatividad	3	Precisión	5
Olfato	6	Carisma	6	Velocidad	8
Gusto	5	Reacción	5	Resistencia	10
Maná	90	Voluntad	5	Salud	10

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	10	Percepción	20		
Combate	10	Desarmado	15	Natural	20
Magia	10	Conjuración	20	Enfocar	30
				Visualizar	30

Especiales	
Armadura	En todo el cuerpo: 10 Contusión, 10 Corte, 8 Perforación, 10 Fuego, 2 Electricidad

Fantasma



Cuando un individuo muere, su alma es transportada inmediatamente al reino de los muertos. Si esa alma puede resistir el llamado, podrá eventualmente buscar el camino de regreso al reino de los vivos. Por supuesto, este proceso no le garantiza volver a habitar su viejo cuerpo. A veces será sólo un alma deambulando por Verx. Como los vivos no pueden ver las almas estas tienden, con el tiempo, a frustrarse, enojarse y finalmente volverse locas. Esta locura a veces les permite manipular un poco de maná de forma puramente emocional. Esto les permite a los fantasmas hacerse visibles temporalmente, mover objetos o incluso atacar seres vivos.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Ataque mágico	8	1	*
* El maná que desee utilizar			
Ataque psíquico	10	1	1

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	3	Inteligencia	2	Fuerza	0
Oído	3	Sabiduría	1	Agilidad	10
Tacto	0	Creatividad	1	Precisión	3
Olfato	0	Carisma	3	Velocidad	3
Gusto	0	Reacción	3	Resistencia	3
Maná	10	Voluntad	5	Salud	0

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	2	Percepción	4	Buscar	6
Magia	2	Conjuración	4	Enfocar	6
PSI	3	Transmisión	5		

Especiales	
Inmortal	Un fantasma ya está muerto por lo que es imposible destruirlo. Su alma puede ser guiada nuevamente al reino de los muertos. Ataques psíquicos sobre un fantasma pueden ahuyentarlo.
Etéreo	Un fantasma no tiene presencia física. No puede ser dañado con armas normales.

Orco



Miden aproximadamente 2 metros y tienen una gran musculatura. Otras razas tienden a discriminarlos, tratándolos de bestias, pero tienen una inteligencia parecida a la humana y viven en sociedades complejas en lugares aislados en bosques. Incluso algunos tienen la capacidad de lanzar magia.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Ataque desarmado	6	1	4
Ataque con arma de una mano	8	*	*
Ataque con arma de dos manos	10	*	*
Arco	6	2,6	1d6
* Según el arma			

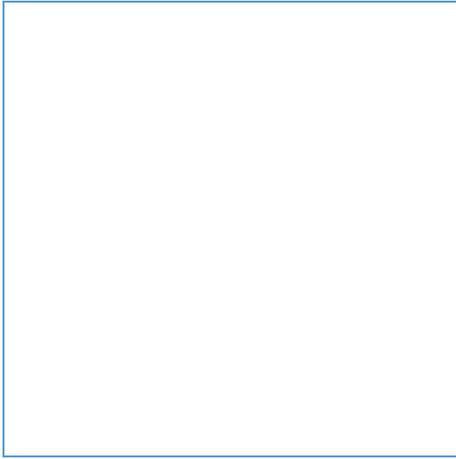
Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	3	Inteligencia	2	Fuerza	5
Oído	3	Sabiduría	2	Agilidad	3
Tacto	2	Creatividad	1	Precisión	3
Olfato	4	Carisma	3	Velocidad	3
Gusto	2	Reacción	2	Resistencia	4
		Voluntad	3	Salud	4

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	2	Percepción	3		
Combate	2	Desarmado	5	P. Callejera	6
		Cuerpo a Cuerpo	5	Una mano	8
		Proyectiles	4	Dos Manos	10
				Arco corto	6

Especiales	
Armadura	Cuando se preparan para el combate suelen vestir armaduras de cuero o similares.

Monstruos

Sirena



Habitan los mares y suelen ser vistas en costas rocosas donde atraen barcos con sus melodías telepáticas para que naufraguen y así poder alimentarse de los cuerpos de los marineros. La mitad superior de sus cuerpos es la de un elfo (generalmente femenino) sumamente atractivo, mientras que de la cintura para abajo lucen como un pez.

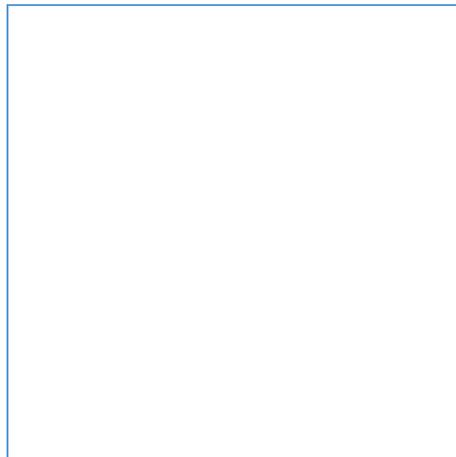
Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Ataque desarmado	8	0,75	3
Ataque psíquico	15	1	1

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	3	Inteligencia	3	Fuerza	3
Oído	4	Sabiduría	2	Agilidad	4
Tacto	3	Creatividad	2	Precisión	3
Olfato	3	Carisma	6	Velocidad	4
Gusto	3	Reacción	4	Resistencia	3
PSI	5	Voluntad	2	Salud	3

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	3	Alimentación	4	Pescar	7
Combate	2	Desarmado	5	Animal	8
PSI	5	Telepatía	10	Transmisión	15

Especiales	
Acuático	Respira bajo el agua, pero puede permanecer en la superficie durante varias horas. Su velocidad de desplazamiento en el agua es igual a la de un ser terrestre sobre la tierra.
Canto	Atrae víctimas con su canto. Para resistirse hacer tirada de Voluntad + Supervivencia contra 0,2284

Troll



Tienen la piel de un tono verdoso, miden 2,5m de altura y huelen muy mal. Pueden hablar, pero su inteligencia es rudimentaria. Estas criaturas regeneran sus heridas, pero pueden ser destruidos igual que cualquier otra criatura. El cerebro es el centro regenerativo de un Troll. Si a un troll se le corta la cabeza el resto del cuerpo morirá y uno nuevo comenzará a crecer desde la cabeza. Sin embargo, una vez que el cerebro recibió suficiente daño el troll morirá.

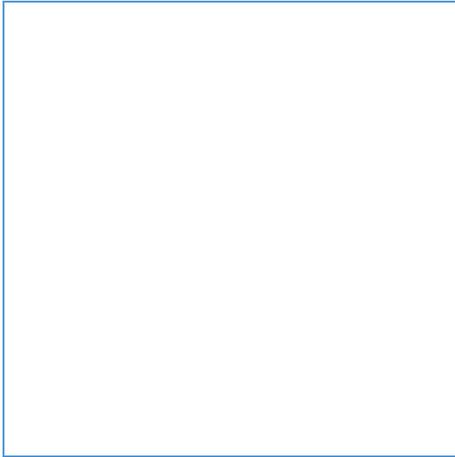
Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Zarpazo	7	1	4
Mordida	7	1,333	6

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	2	Inteligencia	1	Fuerza	4
Oído	3	Sabiduría	1	Agilidad	3
Tacto	3	Creatividad	1	Precisión	3
Olfato	4	Carisma	3	Velocidad	3
Gusto	2	Reacción	2	Resistencia	5
		Voluntad	2	Salud	5

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	1	Alimentación	2	Cazar	3
Combate	1	Desarmado	4	Animal	7

Especiales	
Regeneración	Regenera 1 punto de heridas por segundo. Solo daño acumulado a la cabeza puede matarlo.

Zombie



Los zombies son muertos animados. Criaturas sumamente peligrosas que si muerden a un personaje lo contagiarán con una infección que terminará matándolos y convirtiéndolos también en zombies. No son inteligentes y se mueven lentamente, pero no deben ser tomados a la ligera. En general son humanoides, pero cualquier animal puede ser convertido en zombie.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Sujetar	3	6	-
Mordida	3	3	4
Contagia plaga zombie			

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	2	Inteligencia	1	Fuerza	3
Oído	3	Sabiduría	0	Agilidad	1
Tacto	1	Creatividad	0	Precisión	2
Olfato	3	Carisma	0	Velocidad	1
Gusto	2	Reacción	1	Resistencia	10
		Voluntad	10	Salud	10

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	1	Alimentación	2	Cazar	3
Combate	1	Desarmado	2	Natural	3

Especiales	
Inmortal	La plaga zombie anima cuerpos muertos. Un zombie seguirá atacando aún si es desmembrado. Las partes del cuerpo separadas se seguirán moviendo hasta ser completamente destruidas con fuego o métodos similares.

Monstruos

Hiperespacio

Crova



Reptiles diseñados genéticamente para el combate. Miden 3 metros de altura y son los principales miembros de las fuerzas armadas del imperio galáctico. Pueden moverse en dos o cuatro patas. Regeneran miembros perdidos rápidamente. Son entrenados como soldados desde el momento en que nacen. Son tan inteligentes como un humano y sumamente leales al imperio. Con su gran fuerza física y su manejo de armas de energía son una seria amenaza para cualquier combatiente enemigo.

Ataque / Arma	Puntos	Tiempos	Daño
Ataque desarmado	15	0,5	7
Rifle de plasma	17	0,666	3d4

Percepción	N	Mente	N	Físico	N
Vista	4	Inteligencia	3	Fuerza	6
Oído	3	Sabiduría	3	Agilidad	4
Tacto	2	Creatividad	2	Precisión	5
Olfato	4	Carisma	3	Velocidad	6
Gusto	2	Reacción	4	Resistencia	5
		Voluntad	5	Salud	5

Habilidad	A	Habilidad	A	Habilidad	A
Supervivencia	3	Percepción	6	Buscar	9
		Cuidado	8		
Combate	3	Desarmado	7	Militar	11
		Armas de fuego	8	Energía	13

Especiales	
Armadura	Natural en todo el cuerpo: 2 corte, 2 perforación, 1 contusión. Uniforme en todo el cuerpo excepto cabeza y manos: 1 corte, 5 a fuego.
Regeneración	Recuperan miembros a razón de una semana por cada parte del cuerpo (según tabla de ubicaciones).