

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYpher

Versión del 2023-04-18

Revisión de la traducción del 2023-07-08



Incluye reglas expandidas de fantasía, ciencia ficción, hadas, superhéroes, horror y Cypher Cortos

Incluye contenido de *Godforsaken*, *The Stars Are Fire*, *We Are All Mad Here*, *Claim The Sky, Stay Alive!* y *Cypher Shorts*

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

CRÉDITOS

Traducción al Español: José Abelardo Gutiérrez Saturno
Corrección: José Abelardo Gutiérrez Saturno, Parvus Domus
Maquetación: José Abelardo Gutiérrez Saturno

Este producto es una producción independiente y no está afiliado a Monte Cook Games, LLC. Se publica bajo la Licencia Abierta del Sistema Cypher (Cypher System Open License), que se encuentra en <http://csol.montecookgames.com>.

El Sistema Cypher (CYPHER SYSTEM) y su logotipo son marcas registradas de Monte Cook Games, LLC en EE.UU. y otros países. Todos los personajes y nombres de personajes de Monte Cook Games, así como sus aspectos distintivos, son marcas registradas de Monte Cook Games, LLC.

This product is an independent production and is not affiliated with Monte Cook Games, LLC. It is published under the Cypher System Open License, found at <http://csol.montecookgames.com>.

CYPHER SYSTEM and its logo are trademarks of Monte Cook Games, LLC in the U.S.A. and other countries. All Monte Cook Games characters and character names, and the distinctive likenesses thereof, are trademarks of Monte Cook Games, LLC.

TABLA DE CONTENIDOS

Cómo jugar al Sistema Cypher.....	5	Modificar la dificultad.....	201
¿Cuándo se tiran los dados?.....	5	Habilidades.....	201
Dificultad de tareas.....	6	Recursos.....	201
Combate.....	6	Esfuerzo.....	202
Glosario.....	7	Tirar el dado.....	202
Resultados especiales.....	7	El jugador siempre tira.....	202
Alcance y velocidad.....	7	Resultados especiales.....	203
Puntos de experiencia.....	8	Reintentar una tarea tras un fallo.....	204
Cyphers.....	9	Coste inicial.....	204
Otros dados.....	9	Distancia.....	204
Creación de personajes.....	10	Llevar control del tiempo.....	206
Atributos de los personajes.....	10	Encuentros, rondas e iniciativa.....	206
Reserva, Ventaja y Esfuerzo.....	10	Adjudicar situaciones que no involucran a los PJs.....	207
Rangos de los personajes.....	12	Acciones.....	207
Descriptor, tipo y rasgo de personaje.....	13	Módulo de reglas mágicas.....	224
Capacidades especiales.....	14	Módulo de reglas de fantasía.....	232
Habilidades.....	14	Seguidores.....	239
Tipos de personaje.....	16	Puntos de experiencia.....	240
Guerrero [Warrior].....	16	Intromisión del DJ.....	240
Adepto [Adept].....	19	Arcos de personaje.....	240
Explorador [Explorer].....	22	Recompensas del DJ.....	241
Orador [Speaker].....	25	Gastar puntos de experiencia.....	241
Opciones de personajes de fantasía.....	28	Igualdad de avance.....	243
Más personalización.....	30	Avance de rango en el Sistema Cypher.....	243
Aspectos de personaje.....	31	Ejemplos de arcos de personaje.....	244
Sigilo.....	31	Géneros.....	253
Tecnología.....	32	Fantasía.....	253
Magia.....	32	Moderno.....	260
Combate.....	33	Ciencia ficción.....	262
Habilidades y conocimientos.....	33	Superhéroes.....	328
Descriptores de personaje.....	34	cuentos de hadas.....	342
Lista de descriptores.....	34	Horror.....	395
Personalizar los descriptores.....	52	Romance.....	420
Especie como descriptor.....	52	Post-apocalíptico.....	421
Rasgos de personaje.....	53	Histórico.....	425
Elegir un rasgo.....	53	Criaturas.....	428
Conexiones del rasgo.....	53	Entender los listados.....	428
Historia detrás del rasgo.....	55	Animales normales.....	429
Lista de rasgos.....	56	Criaturas y pnjs de fantasía por nivel.....	429
Creación de nuevos rasgos.....	75	Más grande y resistente.....	430
Categorías de rasgo.....	77	Otras criaturas y PNJs para un juego de fantasía.....	430
Personalización de los rasgos.....	88	Criaturas.....	431
Capacidades de personaje.....	90	Supervillanos.....	479
Categorías y poder relativo de las capacidades.....	90	PNJs.....	484
Listado de capacidades.....	103	Otros PNJs.....	484
Equipo.....	190	Cyphers.....	491
Dinero y precios.....	190	¿Por qué los Cyphers?.....	491
Nivel de equipamiento.....	191	Límites de Cyphers.....	492
Armadura.....	191	Cyphers sútiles.....	492
Escudos.....	192	Cyphers de fantasía.....	493
Armas.....	193	Cyphers manifiestos.....	496
Descripciones de equipo de aventura.....	195	Usar Cyphers.....	497
Artículos y servicios diversos.....	196	Niveles y efectos de los Cyphers.....	497
Descripciones de ropa de fantasía.....	196	Efectos normales y fantásticos.....	497
Descripción de animales y equipos.....	197	Regla opcional: Cyphers normales que duplican efectos fantásticos.....	497
Comida y alojamiento.....	197	Forma física de los Cyphers manifiestos.....	498
Cyphers.....	197	Listado de Cyphers por categoría.....	498
Artefactos.....	198	Listado de varios Cyphers.....	500
Reglas del juego.....	199	Cyphers de refuerzo de potencia.....	516
Conceptos clave.....	199	Dirigir el Sistema Cypher.....	518
Llevar a cabo una acción.....	200	Establecer los grados de dificultad.....	518
Determinar el atributo de una tarea.....	200	Intromisión del DJ.....	521

Intromisiones de jugador.....	524
Vincular las acciones a los atributos.....	524
Cyphers.....	525
Artefactos.....	525
Habilidades y otras capacidades.....	536
PNJs y muerte.....	537
Criaturas.....	537
Balancear los encuentros.....	537
Cypher cortos [Cypher Shorts].....	539
Creación de personajes.....	539
Descriptores.....	539
Tipos.....	539
Rasgo.....	540
El escenario.....	541
Atrapado en llamas.....	541

NOTAS DE LA TRADUCCIÓN

Para la traducción de este **Documento de Referencia del Sistema Cypher** se utilizó como fuente original el contenido del archivo [Cypher-System-Reference-Dокументo-2023-04-18.docx](https://csol.montecookgames.com/Cypher-System-Reference-Dокументo-2023-04-18.docx) (CSRD) de la página web <https://csol.montecookgames.com>.

Traducir un documento tan extenso como éste es una labor muy ardua, que sin duda es un arte en sí mismo. En particular traté de ser lo más neutral posible en el lenguaje que empleé sin utilizar muchos locutismos (soy Venezolano), pero no soy traductor profesional. Para la traducción tomé en cuenta la traducción de Numenera hecha por [Holocubierta Ediciones, S.L.](#) como sugiere Monte Cook Games en sus [preguntas frecuentes](#). Sin embargo decidí no ser cien por ciento fiel a todos los términos empleados en dicha traducción, primero debido a que la traducción de Holocubierta de Numenera esta basada en la primera edición del juego y el Sistema Cypher ha tenido algunos cambios desde esa edición, ademas que Numenera es entorno de campaña específico para el cual el Sistema Cypher ha sido ajustado y eso lo diferencia del sistema genérico encontrado en el CSRD. Por otro lado en algunos casos preferí algunas alternativas a las traducciones de algunos términos del juego por razones de claridad, consistencia. Sin embargo, en general traté de ceñirme a los términos de juego de la traducción de Numenera de Holocubierta. A continuación puedes ver una tabla con las diferencias y similitudes mas importantes de términos de juego junto a su versión original en inglés.

Original en Ingles	Esta Traducción	Traducción de Ediciones
Cypher	Cypher	Holocubierta
ease	aliviar	dispositivo
hinder	obstaculizar	reducir la dificultad, modificar a favor
round	ronda	modificar en contra
specialized	especialista	asalto
trained	competente	especializado
		competente

Por otra parte en cuanto los nombres de elementos del juego en sí (como rasgos, habilidades, capacidades, Cyphers, etc), esta traducción es mucho más libre y algunas veces coincide con la traducción de Holocubierta pero otras no. Otro aspecto importante es que este documento proporciona los nombres originales en inglés de la mayoría de nombres de elementos del juego, puestos entre corchetes, para facilitar poder hacer referencias cruzadas entre esta traducción y los materiales del Cypher System en inglés.

Espero disfruten la traducción y por favor reporten cualquier error que encuentren.

Jose Abelardo Gutiérrez Saturno
Abril de 2023, Estocolmo, Suecia.

CÓMO JUGAR AL SISTEMA CYPHER

Las reglas del Sistema Cypher son bastante sencillas en su esencia, ya que todo el juego se basa en unos pocos conceptos básicos.

Este capítulo ofrece una breve explicación de cómo se juega, y es útil para aprender el juego. Una vez que entiendas los conceptos básicos es probable que quieras consultar el capítulo [Reglas del juego](#) para una explicación más profunda.

El Sistema Cypher utiliza un dado de veinte caras (1d20) para determinar los resultados de la mayoría de las acciones. Siempre que se pida una tirada de cualquier tipo y no se especifique el tipo de dado, se tira un d20.

El director del juego establece una **dificultad** para cualquier tarea. Hay diez grados de dificultad. Así, la dificultad de una tarea puede establecerse en una escala del 1 al 10.

Cada dificultad tiene un número objetivo asociado. El número objetivo es siempre tres veces la dificultad de la tarea, por lo que una tarea de dificultad 1 tiene un número objetivo de 3, pero una tarea de dificultad 4 tiene un número objetivo de 12. Para tener éxito en la tarea, debes sacar el número objetivo o uno mayor. Consulta la tabla de [dificultad de tareas](#) para saber cómo funciona esto.

Las habilidades del personaje, las circunstancias favorables o un equipo excelente pueden disminuir la dificultad de una tarea. Por ejemplo, si un personaje es competente en escalada, convierte una escalada de dificultad 6 en una de dificultad 5. A esto se le llama *aliviar la dificultad en un grado* (o simplemente *aliviar la dificultad*, que supone es aliviada en un grado). Si es especialista en escalada, convierte una escalada de dificultad 6 en una de dificultad 4. Esto se llama *aliviar la dificultad en dos grados*. A disminuir la dificultad de una tarea también puede llamársele *aliviar una tarea*. Algunas situaciones aumentan, u **obstaculizan**, la dificultad de una tarea. Si una tarea es obstaculizada, aumenta la dificultad en un grado.

Una **habilidad** es un grupo de conocimientos, aptitudes y destrezas relacionadas con una tarea, como la escalada, la geografía o la capacidad de persuasión. Un personaje que tiene una habilidad es mejor para completar tareas relacionadas que un personaje que carece de dicha habilidad. El nivel de habilidad de un personaje puede ser **competente** (razonablemente hábil) o **especialista** (muy hábil).

Si eres *competente* en una habilidad relacionada con una tarea, *alivias* la dificultad de esa tarea en un grado.

Si eres *especialista*, *alivias* la dificultad en dos grados. Una habilidad nunca puede disminuir la dificultad de una tarea en más de dos grados.

Cualquier otra cosa que reduzca la dificultad (ayuda de un aliado, una pieza concreta de equipo o alguna otra ventaja) se denomina **recurso**. Los recursos nunca pueden reducir la dificultad de una tarea en más de dos grados.

También puedes disminuir la dificultad de una tarea determinada aplicando [Esfuerzo](#) (el Esfuerzo se describe con más detalle en el capítulo [Reglas del juego](#)).

En resumen, hay tres cosas que pueden disminuir la dificultad de una tarea: habilidades, recursos y Esfuerzo.

Si puedes reducir la dificultad de una tarea a 0, automáticamente tienes éxito y no necesitas tirar dados.

¿CUÁNDO SE TIRAN LOS DADOS?

Cada vez que tu personaje intente una tarea, el DJ asigna una dificultad a esa tarea, y tú tiras un d20 contra el número objetivo asociado.

Cuando saltas desde un vehículo en llamas, golpeas con un hacha a una bestia mutante, cruzas a nado un río embravecido, identificas un extraño artefacto, convences a un comerciante para que te rebaje el precio, fabricas un objeto, usas un poder para controlar la mente de un enemigo o utilizas un rifle blaster para abrir un agujero en una pared, haces una tirada de d20.

Sin embargo, si intentas algo que tiene una dificultad de 0, no es necesario hacer ninguna tirada: lo consigues automáticamente. Muchas acciones tienen una dificultad 0. Por ejemplo, cruzar la habitación y abrir una puerta, usar una capacidad especial para anular la gravedad y poder volar, usar una habilidad para proteger a tu amigo de la radiación o activar un dispositivo (que ya entiendes) para erigir un campo de fuerza. Todas estas acciones son rutinarias y no requieren tiradas.

Utilizando habilidad, recursos y Esfuerzo, puedes aliviar la dificultad de cualquier tarea a 0 y evitar así la necesidad de una tirada. Caminar por una estrecha viga de madera es complicado para la mayoría de la gente, pero para un gimnasta experimentado es una rutina. Incluso puedes aliviar la dificultad de un ataque a un enemigo a 0 y tener éxito sin tener que tirar.

Si no hay tirada, no hay posibilidad de fracaso. Sin embargo, tampoco hay posibilidad de un éxito notable (en el Sistema Cypher, eso suele significar sacar un 19 o un 20, que se denominan tiradas especiales; el capítulo de Las Reglas del Juego también habla de las tiradas especiales).

DIFICULTAD DE TAREAS

Dificultad	Descripción	Número Objetivo	Orientación
0	Rutinaria	0	Cualquiera puede básicamente hacer esto siempre.
1	Sencilla	3	La mayoría de la gente puede hacerlo la mayor parte del tiempo.
2	Normal	6	Típica tarea que requiere concentración, pero la mayoría de las personas pueden hacerlo.
3	Ardua	9	Requiere una atención plena; la mayoría de las personas tienen una probabilidad de éxito del 50 %.
4	Diffícil	12	Las personas formadas tienen un 50% de posibilidades de éxito.
5	Desafiante	15	Incluso las personas capacitadas suelen fallar.
6	Intimidante	18	La gente normal casi nunca tiene éxito.
7	Abrumadora	21	Imposible sin habilidades o gran esfuerzo.
8	Heroica	24	Una tarea digna de ser contada durante años.
9	Legendaria	27	Una tarea digna de leyendas que duran toda la vida.
10	Imposible	30	Una tarea que los humanos normales no podrían plantearse (pero que no rompe las leyes de la física).

COMBATE

Hacer un ataque en combate funciona de la misma manera que cualquier otra tirada: el DJ asigna una dificultad a la tarea, y tú tiras un d20 contra el número objetivo asociado.

La dificultad de tu tirada de ataque depende de lo poderoso que sea tu oponente. Al igual que las tareas tienen una dificultad del 1 al 10, las criaturas tienen un nivel del 1 al 10. La mayoría de las veces, la dificultad de tu tirada de ataque es la misma que el nivel de la criatura. Por ejemplo, si atacas a un bandido de nivel 2, es una tarea de nivel 2 que hace a tu número objetivo 6.

Cabe destacar que los jugadores realizan todas las tiradas. Si un PJ ataca a una criatura, el jugador hace una tirada de ataque. Si una criatura ataca a un PJ, el jugador hace una tirada de defensa.

El daño infligido por un ataque no se determina mediante una tirada, sino que es un número fijo basado en el arma o el ataque utilizado. Por ejemplo, una lanza siempre hace 4 puntos de daño.

Tu característica de Armadura reduce el daño que recibes de los ataques dirigidos a ti. Obtienes Armadura por llevar una armadura física (como una chaqueta de cuero en un juego moderno o una cota de malla en un entorno de fantasía) o por capacidades especiales. Al igual que el daño de las armas, la Armadura es un número plano, no una tirada. Si te atacan, resta tu Armadura del daño que recibes. Por ejemplo, una chaqueta de cuero te da +1 a la Armadura, lo que significa que recibes 1 punto menos de daño de los ataques. Si un asaltante te golpea con un

cuchillo y te hace 2 puntos de daño mientras llevas una chaqueta de cuero, sólo recibes 1 punto de daño. Si tu Armadura reduce el daño de un ataque a 0, no recibes ningún daño de ese ataque.

Cuando veas la palabra "Armadura" en mayúsculas en las reglas del juego (salvo en el nombre de una capacidad especial), se refiere a tu característica de Armadura - el número que restas del daño recibido-. Cuando veas la palabra "armadura" con una "a" minúscula, se refiere a cualquier armadura física que puedas llevar.

Las armas físicas típicas se dividen en tres categorías: ligeras, medianas y pesadas.

Las armas ligeras infligen 2 puntos de daño, pero alivian las tiradas de ataque porque son rápidas y fáciles de usar. Las armas ligeras son puñetazos, patadas, palos, cuchillos, hachas de mano, estoques, pistolas pequeñas, etc. Las armas que son particularmente pequeñas son armas ligeras.

Las armas medianas infligen 4 puntos de daño. Las armas medianas incluyen espadas, hachas de guerra, mazas, ballestas, lanzas, pistolas, pistolas bláster, etc. La mayoría de las armas son medianas. Cualquier cosa que pueda usarse con una mano (incluso si se usa a menudo con dos manos, como un báculo o una lanza) es un arma media.

Las armas pesadas infligen 6 puntos de daño, y debes usar las dos manos para atacar con ellas. Las armas pesadas son enormes espadas, grandes martillos, enormes hachas, alabardas, ballestas pesadas, rifles blaster, etc. Cualquier cosa que deba usarse a dos manos es un arma pesada.

GLOSARIO

Aventura: Una parte de la campaña con un principio y un final. Normalmente se define al principio por un objetivo planteado por los PJs y al final por si logran o no ese objetivo.

Campaña: Una serie de sesiones encadenadas con una historia global (o historias enlazadas) con los mismos personajes jugadores. A menudo, pero no siempre, una campaña incluye una serie de aventuras.

Director de juego (DJ): El jugador que no dirige un personaje, sino que guía el flujo de la historia y dirige a todos los PNJs.

Grupo: Un grupo de personajes jugadores (y quizás algunos aliados PNJ).

Jugador: Los jugadores que manejan personajes en el juego.

Personaje jugador (PJ): Un personaje dirigido por un jugador y no por el DJ. Piensa en los PJs como los personajes principales de la historia.

Personaje no jugador (PNJ): Personajes dirigidos por el DJ. Piensa en ellos como los personajes menores de la historia, o los villanos u oponentes. Esto incluye cualquier tipo de criatura, así como las personas.

Personaje: Cualquier cosa que pueda actuar en el juego. Aunque esto incluye a los PJs y a los PNJs humanos, también incluye técnicamente a las criaturas, los alienígenas, los mutantes, los autómatas, las plantas animadas, etc. La palabra "criatura" suele ser un sinónimo.

Sesión: Una experiencia de juego única. Suele durar unas horas. A veces se puede realizar una aventura en una sesión. Más a menudo, una aventura supone varias sesiones.

RESULTADOS ESPECIALES

Cuando sacas un 19 natural (el d20 muestra "19") y la tirada es un éxito, también tienes un efecto menor. En combate, un efecto menor infinge 3 puntos adicionales de daño con tu ataque o, si prefieres un resultado especial, podrías decidir en su lugar que haces retroceder al enemigo, lo distraes o algo similar. Cuando no estás en combate, un efecto menor podría significar realizar la acción con especial gracia. Por ejemplo, saltando de una cornisa caes de pie sin problemas, o intentando persuadir a alguien y le convences de que eres más inteligente de lo que realmente eres. Es decir, no sólo tienes éxito, sino que vas un poco más allá.

Cuando sacas un 20 natural (el d20 muestra "20") y la tirada es un éxito, también tienes un efecto mayor. Esto es similar a un efecto menor, pero los resultados son más notables. En combate, un efecto mayor infinge 4 puntos adicionales de daño con tu ataque, pero de nuevo, puedes elegir en su lugar introducir un evento dramático como derribar a tu enemigo, aturdirlo o realizar una acción extra. Fuera del combate, un efecto mayor significa que ocurre algo beneficioso según la circunstancia. Por ejemplo, al subir por la pared de un acantilado, haces el ascenso dos veces más rápido. Cuando una tirada te concede un efecto mayor, puedes elegir utilizar un efecto menor en su lugar si lo prefieres.

En combate (y sólo en combate), si sacas 17 o 18 natural en tu tirada de ataque, añades 1 o 2 puntos de daño adicional, respectivamente. Ninguna de las dos tiradas tiene efectos especiales, sólo el daño extra.

(Para más información sobre las tiradas especiales y cómo afectan al combate y a otras interacciones, consulta las Reglas del Juego).

Sacar un 1 natural siempre es malo. Significa que el DJ introduce una nueva complicación en el encuentro.

ALCANCE Y VELOCIDAD

La distancia se simplifica en cuatro categorías: inmediata, corta, larga y muy larga.

Distancia inmediata: es lo que está al alcance de la mano o a pocos pasos de un personaje . Si se encuentra en una habitación pequeña, todo lo que hay en la habitación está a distancia inmediata. Como máximo, la distancia inmediata es de 3 m [10 pies].

Distancia corta: es todo lo que sea mayor que la distancia inmediata pero menos de 15 m [50 pies].

Distancia larga: es todo lo que sea mayor que la distancia corta pero menos de 30 m [100 pies] más o menos.

Distancia muy larga: es todo lo que sea mayor que la distancia larga pero menos de 150 m [500 pies] más o menos. Más allá de ese rango, las distancias siempre se especifican: 300 m [1000 pies], 1,6 km [1 milla], etc.

La idea es que no es necesario medir distancias precisas. La distancia inmediata está ahí mismo, prácticamente al lado del personaje. La distancia corta está cerca. La distancia larga está más lejos. La distancia muy larga es realmente lejana.

Todas las armas y capacidades especiales utilizan estos términos para los rangos. Por ejemplo, todas las armas melé tienen un alcance inmediato: son armas de combate melé, y puedes usarlas para atacar a cualquiera que esté a una distancia inmediata. Un cuchillo lanzado (y la mayoría de las armas lanzadas) tiene un alcance corto. El arco tiene un alcance largo. La habilidad [Arremetida](#) del Adepto también tiene alcance corto.

Un personaje puede moverse hasta una distancia inmediata como parte de otra acción. En otras palabras, puede dar unos pasos hacia el panel de control y activar un interruptor. Puede lanzarse a través de una pequeña habitación para atacar a un enemigo. Puede abrir una puerta y atravesarla.

Un personaje puede moverse una distancia corta como su acción completa durante un turno. También puede intentar moverse una larga distancia como su acción completa, pero el jugador podría tener que tirar para ver si el PJ se resbala, tropieza o se tambalea como resultado de moverse tan lejos y tan rápido.

Por ejemplo, si los PJs están luchando contra un grupo de cultistas, cualquier personaje puede atacar a cualquier cultista en la melé general - todos están dentro del alcance inmediato. Las posiciones exactas no son importantes. En todo caso, las criaturas en una pelea siempre se están moviendo, cambiando y empujando. Sin embargo, si un cultista se queda atrás para disparar una pistola, un personaje podría tener que usar toda su acción para moverse la corta distancia requerida para atacar a ese enemigo. No importa si el cultista está a 6 m [20 pies] o 12 m [40 pies] de distancia - simplemente se considera una distancia corta. Sí importa si el cultista está a más de 15 m [50 pies], porque esa distancia requeriría un movimiento largo o muy largo.

(Muchas reglas de este sistema evitan la engorrosa necesidad de precisión. ¿Importa realmente si el fantasma está a 4 m [13 pies] o 6 m [20 pies] de ti? Probablemente no. Ese tipo de especificidad innecesaria sólo ralentiza las cosas y nos aleja de la historia, en lugar de contribuir con ella.)

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PX) son recompensas que se otorgan a los jugadores cuando el DJ se entromete en la narrativa (lo que se denomina intromisión del DJ) con un reto nuevo e inesperado. Por ejemplo, en medio de un combate el DJ puede informar al jugador de que deje caer su arma. Sin embargo, para entrometerse de esta manera, el DJ debe dar al jugador 2 PX. El jugador recompensado, a su vez, debe dar inmediatamente uno de esos PX a otro jugador y justificar el regalo (quizás el otro jugador tuvo una buena idea, contó un buen chiste, realizó una acción que salvó una vida, etc.).

Alternativamente, el jugador puede rechazar la intromisión del DJ. Si lo hace, no obtendrá los 2 PX del DJ, y además deberá gastar 1 PX que ya tiene. Si el jugador no tiene PX para gastar, no puede rechazar la intromisión.

El DJ también puede dar a los jugadores PX entre sesiones como recompensa por hacer descubrimientos durante una aventura. Los descubrimientos son hechos interesantes, secretos maravillosos, artefactos poderosos, respuestas a misterios o soluciones a problemas (como dónde tienen los secuestradores a su víctima o cómo reparan los PJs la nave estelar). No se gana PX por matar enemigos o por superar los retos estándar en el transcurso del juego. El descubrimiento es el alma del Sistema Cypher.

Los puntos de experiencia se utilizan principalmente para el avance del personaje (para más detalles, véase el capítulo [Creación de personajes](#)), pero un jugador también puede gastar 1 PX para volver a lanzar cualquier tirada y tomar la mejor de las dos tiradas.

INTROMISIÓN DE JUGADOR

Una intromisión de jugador es la elección del jugador de alterar algo en la campaña, haciendo las cosas más fáciles para un personaje del jugador. Conceptualmente, es lo contrario de una intromisión del DJ: en lugar de que el DJ dé PXs al jugador e introduzca una complicación inesperada para un personaje, el jugador gasta 1 PX y presenta una solución a un problema o complicación. Lo que puede hacer una intromisión del jugador es introducir un cambio en el mundo o en las circunstancias actuales en lugar de cambiar directamente al personaje. Por ejemplo, una intromisión que indique que el Cypher que se acaba de usar todavía tiene un uso adicional sería apropiada, pero una intromisión que cure al personaje no lo sería. Si un jugador no tiene PX para gastar, no puede usar una intromisión de jugador.

Bajo cada tipo se ofrecen algunos ejemplos de intromisiones de jugador. Dicho esto, no todas las intromisiones de jugador listadas son apropiadas para todas las situaciones. El DJ puede permitir que los jugadores propongan otras sugerencias de intromisión de jugador, pero el DJ es el árbitro final de si la intromisión sugerida es apropiada para el tipo de personaje y adecuada para la situación. Si el DJ rechaza la intromisión, el jugador no gasta el PX, y la intromisión no se produce.

El uso de una intromisión no requiere que un personaje utilice una acción para activarla. Una intromisión del jugador simplemente ocurre. (Las intromisiones de jugador deben limitarse a no más de una por jugador y por sesión).

CYPHERS

Los Cyphers son habilidades que tienen un único uso. En muchas campañas, los Cyphers no son objetos físicos: pueden ser un hechizo lanzado sobre un personaje, una bendición de un dios o simplemente un capricho del destino que les da un recurso momentánea. En algunas campañas, los Cyphers son objetos físicos que los personajes pueden llevar. Tanto si los Cyphers son objetos físicos como si no, forman parte del personaje (como el equipo o una capacidad especial) y son cosas que los personajes pueden utilizar durante el juego. La forma que adoptan los Cyphers físicos depende de la ambientación. En un mundo de fantasía podrían ser varitas o pociónes, pero en un juego de ciencia ficción podrían ser cristales alienígenas o dispositivos prototipo.

Los personajes encontrarán nuevos Cyphers con frecuencia en el transcurso del juego, por lo que los jugadores no deben dudar en utilizar sus habilidades de Cypher. Como los Cyphers son siempre diferentes, los personajes siempre tendrán nuevos poderes especiales que probar.

OTROS DADOS

Además de un d20, necesitarás un d6 (un dado de seis caras). En raras ocasiones, necesitarás sacar un número entre 1 y 100 (a menudo llamado d100 o d%), lo que puedes hacer tirando un d20 dos veces, usando el último dígito de la primera tirada como el lugar de las "deceñas" y el último dígito de la segunda tirada como el lugar de las "unidades". Por ejemplo, si sacas un 17 y un 9 obtienes 79, si sacas un 3 y un 18 obtienes 38, y si sacas un 20 y un 10 obtienes 00 (también conocido como 100). Si tienes un d10 (un dado de diez caras), puedes utilizarlo en lugar del d20 para sacar números entre 1 y 100. (Un d6 se utiliza más a menudo para las Tiradas de Recuperación y para determinar el nivel de los Cyphers.)

CREACIÓN DE PERSONAJES

Esta sección explica cómo crear personajes para jugar en un juego del Sistema Cypher. Esto implica una serie de decisiones que darán forma a tu personaje, por lo que cuanto más entiendas el tipo de personaje que quieras interpretar, más fácil será la creación del mismo. El proceso implica comprender los valores de tres atributos del juego y elegir tres aspectos que determinan las capacidades de tu personaje.

ATRIBUTOS DE LOS PERSONAJES

Todos los personajes de los jugadores tienen tres características definitorias, que suelen llamarse "atributos" o "stats". Estos atributos son Vigor, Velocidad e Intelecto. Son categorías amplias que cubren muchos aspectos diferentes pero relacionados de un personaje.

VIGOR

El Vigor define lo fuerte y duradero que es tu personaje. Los conceptos de fuerza, resistencia, constitución, robustez y destreza física están todos mezclados en este atributo. El Vigor no es relativo al tamaño, sino que es una medida absoluta. Un elefante tiene más Vigor que el tigre más poderoso, que tiene más Vigor que la rata más poderosa, que tiene más Vigor que la araña más poderosa.

El Vigor gobierna las acciones, desde forzar la apertura de puertas hasta caminar durante días sin comida o resistir enfermedades. También es el principal medio para determinar el daño que puede sufrir tu personaje en una situación de peligro. Los personajes físicos, los personajes duros y los personajes interesados en la lucha deben centrarse en el Vigor.

(El Vigor podría considerarse como Vigor/Salud porque rige la fuerza que tienes y el castigo físico que puedes soportar).

VELOCIDAD

La Velocidad describe la rapidez y la coordinación física de tu personaje. Este atributo engloba la rapidez, el movimiento, la destreza y los reflejos. La Velocidad gobierna acciones tan divergentes como esquivar ataques, escabullirse sigilosamente y lanzar una pelota con precisión. Ayuda a determinar si puedes moverte más lejos en tu turno. Los personajes ágiles, rápidos o escrúditos querrán tener buenos atributos de Velocidad, al igual que los interesados en el combate a distancia.

(La Velocidad podría considerarse como Velocidad/Agilidad porque gobierna tu rapidez y reflejos en general).

INTELECTO

Este atributo determina el grado de inteligencia, conocimiento y simpatía de tu personaje. Incluye la inteligencia, la sabiduría, el carisma, la educación, el razonamiento, el ingenio, la fuerza de voluntad y el encanto. El Intelecto gobierna la resolución de acertijos, el recuerdo de hechos, el decir mentiras convincentes y el uso de poderes mentales. Los personajes interesados en comunicarse eficazmente, ser eruditos o manejar poderes sobrenaturales deben acentuar su atributo de Intelecto. (El Intelecto podría considerarse como Intelecto/Personalidad porque rige tanto la inteligencia como el carisma).

RESERVA, VENTAJA Y ESFUERZO

Cada uno de los tres atributos tiene dos componentes: Reserva y Ventaja. Tu Reserva representa tu habilidad innata, y tu Ventaja representa el saber cómo usar lo que tienes. Un tercer elemento está relacionado con este concepto: Esfuerzo. Cuando tu personaje necesita realmente realizar una tarea, aplicas Esfuerzo. (Tus Reservas de atributo, así como tu Esfuerzo y Ventaja, están determinados por el tipo de personaje, el descriptor y el rasgo que elijas. Sin embargo, dentro de esas pautas, tienes mucha flexibilidad para desarrollar tu personaje).

RESERVA

Tu Reserva es la medida más básica de un atributo. Comparar las Reservas de dos criaturas te dará una idea general de qué criatura es superior en ese atributo. Por ejemplo, un personaje que tiene una Reserva de Vigor de 16 es más fuerte (en un sentido básico) que un personaje que tiene una Reserva de Vigor de 12. La mayoría de los personajes comienzan con una Reserva de 9 a 12 en la mayoría de los atributos, ese es el rango promedio.

Cuando tu personaje está herido, enfermo o es atacado, pierdes temporalmente puntos de una de tus Reservas de atributo. La naturaleza del ataque determina qué Reserva pierde puntos. Por ejemplo, el daño físico de una espada reduce tu Reserva de Vigor, un veneno que te hace torpe reduce tu Reserva de Velocidad y una explosión psíonica reduce tu Reserva de Intelecto. También puedes gastar puntos de una de tus Reservas de atributo para reducir la dificultad de una tarea (ver Esfuerzo, más abajo). Puedes descansar para recuperar los puntos de una Reserva de atributo, y algunas capacidades especiales o Cyphers pueden permitirte recuperar puntos perdidos rápidamente.

VENTAJA

Aunque tu Reserva es la medida básica de un atributo, tu Ventaja también es importante. Cuando algo requiere que gastes puntos de una Reserva de atributo, tu Ventaja para ese atributo reduce el coste. También reduce el coste de aplicar Esfuerzo a una tirada.

Por ejemplo, digamos que tienes una capacidad de ráfaga mental, y activarla cuesta 1 punto de tu Reserva de Intelecto. Resta tu Ventaja de Intelecto del coste de activación, y el resultado es cuántos puntos debes gastar para usar la ráfaga mental. Si el uso de tu Ventaja reduce el coste a 0, puedes utilizar la capacidad de forma gratuita.

Tus Ventajas pueden ser diferentes para cada atributo. Por ejemplo, puedes tener una Ventaja de Vigor de 1, una Ventaja de Velocidad de 1 y una Ventaja de Intelecto de 0. Siempre tendrás al menos una Ventaja de 1 en un atributo. Tu Ventaja en un atributo reduce el coste de gastar puntos de la Reserva de ese atributo, pero no de otras Reservas. Tu Ventaja de Vigor reduce el coste de gastar puntos de tu Reserva de Vigor, pero no afecta a tu Reserva de Velocidad ni a tu Reserva de Intelecto. Una vez que la Ventaja de un atributo llega a 3, puedes aplicar un nivel de Esfuerzo de forma gratuita sobre ese atributo.

Un personaje que tiene una Reserva de Vigor baja pero una Ventaja de Vigor alta tiene el potencial de realizar acciones de Vigor consistentemente mejor que un personaje que tiene una Ventaja de Vigor de 0. La Ventaja alta le permitirá reducir el costo de gastar puntos de la Reserva, lo que significa que tendrá más puntos disponibles para gastar aplicando Esfuerzo.

ESFUERZO

Cuando tu personaje necesita realmente realizar una tarea, puedes aplicar Esfuerzo. Para un personaje inicial el aplicar Esfuerzo requiere gastar 3 puntos de la Reserva de atributo correspondiente a la acción. Así, si tu personaje intenta esquivar un ataque (una tirada de Velocidad) y quiere aumentar la probabilidad de éxito, puedes aplicar Esfuerzo gastando 3 puntos de tu Reserva de Velocidad. El Esfuerzo alivia la tarea en un grado. Esto se llama aplicar un nivel de Esfuerzo.

No tienes que aplicar Esfuerzo si no quieres hacerlo. Si decides aplicar Esfuerzo a una tarea, debes hacerlo antes de intentar la tirada; no puedes tirar primero y luego decidir aplicar Esfuerzo si has sacado una mala tirada.

Aplicar más Esfuerzo puede reducir aún más la dificultad de una tarea: cada nivel adicional de Esfuerzo alivia la tarea un grado más. Aplicar un nivel de Esfuerzo alivia la tarea en un grado, aplicar dos niveles alivia la tarea en dos grados, y así sucesivamente. Sin embargo, cada nivel de Esfuerzo después del primero sólo cuesta 2 puntos de

la Reserva de atributo en lugar de 3. Así el aplicar dos niveles de Esfuerzo cuesta 5 puntos (3 para el primer nivel más 2 para el segundo), aplicar tres niveles cuesta 7 puntos (3 + 2 + 2), y así etc.

Cada personaje tiene una puntuación de Esfuerzo, que indica el número máximo de niveles de Esfuerzo que se pueden aplicar a una tirada. Un personaje inicial (de primer nivel) tiene un Esfuerzo de 1, lo que significa que sólo puede aplicar un nivel de Esfuerzo a una tirada. Un personaje más experimentado tiene una puntuación de Esfuerzo más alta y puede aplicar más niveles de Esfuerzo a una tirada. Por ejemplo, un personaje con un Esfuerzo 3 puede aplicar hasta tres niveles de Esfuerzo para reducir la dificultad de una tarea.

Cuando apliques Esfuerzo, resta tu Ventaja relevante del coste total de aplicar el Esfuerzo. Por ejemplo, digamos que tienes que hacer una tirada de Velocidad. Para aumentar tus posibilidades de éxito, decides aplicar un nivel de Esfuerzo, lo que aliviará la tarea. Normalmente, eso costaría 3 puntos de tu Reserva de Velocidad. Sin embargo, tienes una Ventaja de Velocidad de 2, así que la restas del coste. Así, aplicar el Esfuerzo a la tirada sólo cuesta 1 punto de tu Reserva de Velocidad.

¿Y si aplicas dos niveles de Esfuerzo a la tirada de Velocidad en lugar de uno solo? Eso aliviaría la tarea en dos grados. Normalmente, costaría 5 puntos de tu Reserva de Velocidad, pero después de restar tu Ventaja de Velocidad de 2, sólo cuesta 3 puntos.

Una vez que la Ventaja de un Atributo llega a 3, puedes aplicar un nivel de Esfuerzo de forma gratuita. Por ejemplo, si tienes una Ventaja de Velocidad de 3 y aplicas un nivel de Esfuerzo a una tirada de Velocidad, te costará 0 puntos de tu Reserva de Velocidad. (Normalmente, aplicar un nivel de Esfuerzo costaría 3 puntos, pero restas tu Ventaja de Velocidad de ese coste, reduciéndolo a 0).

Las habilidades y otras circunstancias también alivian una tarea, y puedes utilizarlas junto a Esfuerzo. Además, tu personaje puede tener capacidades especiales o equipo que te permita aplicar Esfuerzo para lograr un efecto especial, como derribar a un enemigo con un ataque o afectar a varios objetivos con un poder que normalmente sólo afecta a uno.

(Al aplicar Esfuerzo a los ataques melé, tienes la opción de gastar puntos de tus Reservas de Vigor o Velocidad. Al realizar ataques a distancia, puedes gastar puntos sólo de tu Reserva de Velocidad. Esto refleja que con el melé a veces usas la fuerza bruta y a veces la delicadeza, pero con los ataques a distancia, siempre se trata de apuntar con cuidado).

ESFUERZO Y DAÑO

En lugar de aplicar Esfuerzo para aliviar tu ataque, puedes aplicar Esfuerzo para aumentar la cantidad de daño que infinges con un ataque. Por cada nivel de Esfuerzo que apliques de este modo, infinges 3 puntos de daño adicional. Esto funciona para cualquier tipo de ataque que inflige daño, ya sea una espada, una ballesta, una explosión mental o cualquier otra cosa.

Cuando usas Esfuerzo para aumentar el daño de un ataque de área, como la explosión creada por la capacidad Contusión de un Adepto, infinges 2 puntos de daño adicional en lugar de 3 puntos. Sin embargo, los puntos adicionales se infingen a todos los objetivos del área. Además, incluso si uno o varios de los objetivos resisten el ataque, siguen recibiendo 1 punto de daño.

TAREAS DE DEFENSA

Las tareas de defensa son cuando un jugador hace una tirada para evitar que algo indeseable le ocurra a su PJ. El tipo de tarea de defensa importa cuando se usa Esfuerzo.

Defensa por Vigor: Se utiliza para resistir el veneno, la enfermedad y cualquier otra cosa que pueda ser superada con fuerza y salud.

Defensa por Velocidad: Se utiliza para esquivar ataques y escapar del peligro. Es, con diferencia, la tarea de defensa más utilizada.

Defensa por Intelecto: Se utiliza para defenderse de los ataques mentales o de cualquier cosa que pueda afectar o influir en la mente.

MÚLTIPLES USOS DE ESFUERZO Y VENTAJA

Si tu Esfuerzo es 2 o superior, puedes aplicar Esfuerzo a varios aspectos de una misma acción. Por ejemplo, si realizas un ataque, puedes aplicar Esfuerzo a tu tirada de ataque y aplicar Esfuerzo para aumentar el daño.

La cantidad total de Esfuerzo que aplicas no puede ser superior a tu puntuación de Esfuerzo. Por ejemplo, si tu Esfuerzo es 2, puedes aplicar hasta dos niveles de Esfuerzo. Puedes aplicar un nivel a una tirada de ataque y un nivel a su daño, dos niveles al ataque y ningún nivel al daño, o ningún nivel al ataque y dos niveles al daño.

Puedes usar la Ventaja para un atributo en particular sólo una vez por acción. Por ejemplo, si aplicas Esfuerzo a una tirada de ataque de Vigor y a tu daño, puedes usar tu Ventaja de Vigor para reducir el coste de uno de esos usos de Esfuerzo, no de ambos. Si gastas 1 punto de Intelecto para activar tu explosión mental y un nivel de Esfuerzo para aliviar la tirada de ataque, puedes usar tu Ventaja de Intelecto para reducir el coste de una de esas cosas, no de las dos.

EJEMPLOS DE ATRIBUTOS

Un personaje inicial está luchando contra una rata gigante. El PJ apuñala con su lanza a la rata, que es una criatura de nivel 2 y por lo tanto tiene un número objetivo de 6. El personaje se coloca encima de una roca y golpea hacia abajo a la bestia, y el DJ dictamina que esta útil táctica es un recurso que alivia el ataque en un grado (a dificultad 1). Esto reduce el número objetivo a 3. Atacar con una lanza es una acción de Vigor; el personaje tiene una Reserva de Vigor de 11 y una Ventaja de Vigor de 0. Antes de hacer la tirada, decide aplicar un nivel de Esfuerzo para aliviar el ataque. Eso cuesta 3 puntos de su Reserva de Vigor, reduciendo la Reserva a 8. Pero los puntos están bien gastados. Aplicar dicho Esfuerzo reduce la dificultad de 1 a 0, por lo que no es necesario realizar ninguna tirada, el ataque tiene éxito automáticamente.

Otro PJ quiere convencer a un guardia para que le deje entrar en un despacho privado para hablar con un noble influyente. El DJ dictamina que se trata de una acción de Intelecto. El PJ es de tercer rango y tiene un Esfuerzo de 3, una Reserva de Intelecto de 13 y un Ventaja de Intelecto de 1. Antes de hacer la tirada, debe decidir si aplica Esfuerzo. Puede elegir aplicar uno, dos o tres niveles de Esfuerzo, o no aplicar ninguno. Es una acción importante, así que decide aplicar dos niveles de Esfuerzo, aliviando la tarea en dos grados. Gracias a su Ventaja de Intelecto, aplicar ese Esfuerzo sólo le cuesta 4 puntos de su Reserva de Intelecto (3 puntos por el primer nivel de Esfuerzo más 2 puntos por el segundo nivel menos 1 punto por su Ventaja). Gastar esos puntos reduce su Reserva de Intelecto a 9. El DJ decide que convencer al guardia es una tarea de dificultad 3 (exigente) con un número objetivo de 9; aplicar dos niveles de Esfuerzo reduce la dificultad a 1 (simple) y el número objetivo a 3. El jugador tira un d20 y obtiene 8. Ya que el resultado es igual o mayor que el número objetivo, tiene éxito. Sin embargo, si no hubiera aplicado algo de Esfuerzo, habría fallado porque su tirada (8) habría sido menor al número objetivo original (9).

RANGOS DE LOS PERSONAJES

Todos los personajes comienzan el juego en el primer rango. El rango es una medida de poder, resistencia y habilidad. Los personajes pueden avanzar hasta el sexto rango. A medida que tu personaje avanza a rangos más altos, obtienes más habilidades, aumentas tu Esfuerzo y puedes mejorar la Ventaja de un atributo o aumentar un atributo. En general, incluso los personajes de primer rango son ya bastante capaces. Es seguro asumir que ya tienen algo de experiencia en su haber. No se trata de una progresión de "cero a héroe", sino de una instancia

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

de personas competentes que refinan y perfeccionan sus capacidades y conocimientos. Avanzar a rangos superiores no es realmente el objetivo de los personajes del Sistema Cypher, sino una representación de cómo progresan los personajes en una historia.

Para progresar al siguiente rango, los personajes ganan puntos de experiencia (PX) siguiendo el arco del personaje, viviendo aventuras y descubriendo cosas nuevas; el sistema se basa en el descubrimiento y la exploración, así como en la consecución de objetivos personales. Los puntos de experiencia tienen muchos usos, y uno de ellos es la compra de beneficios para el personaje. Una vez que tu personaje adquiere cuatro beneficios de personaje, avanza al siguiente nivel. Cada beneficio cuesta 4 PX, y puedes comprarlos en cualquier orden, pero debes comprar uno de cada tipo de beneficio (y luego avanzar al siguiente nivel) antes de poder comprar el mismo beneficio de nuevo. Los cuatro beneficios del personaje son los siguientes.

Aumento de Reservas: Ganas 4 puntos para añadir a tus Reservas de atributo. Puedes distribuir los puntos entre las Reservas como quieras.

Avanzar hacia la perfección: Sumas 1 a tu Ventaja de Vigor, a tu Ventaja de Velocidad o a tu Ventaja de Intelecto (a elegir).

Esfuerzo extra: Tus puntos de Esfuerzo aumenta en 1.

Habilidades: Te haces competente en una habilidad de tu elección, que no sea de ataque o defensa. Como se describe en las Reglas del Juego, un personaje competente en una habilidad trata la dificultad de una tarea relacionada como un grado menos de lo normal. La habilidad que elijas para este beneficio puede ser cualquier cosa que deseas, como escalar, saltar, persuadir o esca-bullirse. También puedes elegir ser conocedor de una determinada área del saber, como la historia o la geología. Incluso puedes elegir una habilidad basada en las capacidades especiales de tu personaje. Por ejemplo, si tu personaje puede hacer una tirada de Intelecto para hacer estallar a un enemigo con fuerza mental, puedes hacerte competente en el uso de esa habilidad, aliviando la tarea de usarla. Si eliges una habilidad en la que ya eres competente, te haces especialista en esa habilidad, aliviando las tareas relacionadas en dos grados en lugar de uno.(Las habilidades son una amplia categoría de cosas que tu personaje puede aprender y realizar. Para ver una lista de ejemplos de habilidades, consulta más abajo).

Otras opciones: Los jugadores también pueden gastar 4 PX para comprar otras opciones especiales en lugar de ganar una nueva habilidad. La selección de cualquiera de estas opciones cuenta como el beneficio de habilidad necesario para avanzar al siguiente nivel.

Las opciones especiales son las siguientes:

- Reducir el coste por usar armadura. Reduce en 1 el coste de Velocidad por usar armadura.
- Seleccionar una nueva capacidad de tipo de tu rango (o de un rango inferior).
- Sumar 2 a tus Tiradas de Recuperación.

Nota: Las otras opciones se describen de forma un poco diferente en el capítulo de [Puntos de experiencia](#). Allí puedes escoger otras opciones en lugar de cualquiera de las demás opciones y no sólo de nuevas habilidades. También existe la posibilidad de escoger capacidades de rasgo de rangos 3 y 6. La descripción en el capítulo de [Puntos de experiencia](#) parece ser la correcta.

DESCRIPTOR, TIPO Y RASGO DE PERSONAJE

Para crear tu personaje, construyes un simple enunciado que lo describa. El enunciado tiene esta forma: "Soy un/una [rellena un adjetivo aquí] [rellena un sustantivo aquí] que [rellena un predicado aquí]".

Así: "Soy un/una sustantivo adjetivo que predicado". Por ejemplo, podrías decir: "Soy un duro guerrero que controla a las bestias" o "Soy una encantadora exploradora que enfoca la mente sobre la materia".

- En esta frase, el adjetivo se llama su **descriptor**.
- El sustantivo es tu **tipo** de personaje.
- El predicado se llama su **rasgo**.

Aunque el tipo de personaje está en medio de la frase, es ahí donde empezaremos esta discusión. (Al igual que en una frase, el sustantivo proporciona la base).

El tipo es el núcleo de tu personaje: En algunos juegos de rol, puede llamarse clase de personaje. Tu tipo ayuda a determinar el lugar de tu personaje en el mundo y la relación con otras personas del entorno. Es el sustantivo de la frase "Soy un sustantivo adjetivo que predicado".

Puedes elegir entre cuatro tipos de personajes: [Guerrero](#), [Adepto](#), [Explorador](#) y [Orador](#).

El descriptor define a tu personaje: Tu descriptor marca todo lo que hace tu personaje, lo coloca en la situación (la primera aventura, que da comienzo a la campaña) y ayuda a proporcionarle su motivación. Es el adjetivo de la frase "Soy un sustantivo adjetivo que predicado".

A menos que tu DJ diga lo contrario, puedes elegir cualquiera de los descriptores de personaje.

El rasgo es lo que mejor hace tu personaje: Tu rasgo da especificidad a tu personaje y proporciona nuevas e interesantes habilidades que pueden ser útiles. Tu rasgo también te ayuda a entender cómo te relacionas con los

otros personajes jugadores de tu grupo. Es el predicado de la frase "Soy un sustantivo adjetivo que predicado".

Hay muchos rasgos de personajes. Cuál elijas dependerá de la ambientación y el género de tu juego.

(Puedes utilizar el capítulo de Aspectos para modificar ligeramente los tipos de personajes y personalizarlos para diferentes géneros).

CAPACIDADES ESPECIALES

Los tipos de personaje y los rasgos conceden a los PJs capacidades especiales en cada nuevo rango. El uso de estas capacidades normalmente cuesta puntos de tus Reservas de atributo; el coste aparece entre paréntesis después del nombre de la capacidad. Tener Ventaja en el atributo apropiado puede reducir el coste de la capacidad, pero recuerda que sólo puedes aplicar Ventaja una vez por acción. Por ejemplo, digamos que un Adepto con una Ventaja de Intelecto de 2 quiere usar su capacidad [Arremetida](#) para crear un rayo de fuerza, que cuesta 1 punto de Intelecto. También quiere aumentar el daño del ataque utilizando un nivel de Esfuerzo, que cuesta 3 puntos de Intelecto. El coste total de su acción es de 2 puntos de su Reserva de Intelecto (1 punto por el rayo de fuerza, más 3 puntos por usar Esfuerzo, menos 2 puntos de su Ventaja).

A veces el coste en puntos de una capacidad tiene un signo + después del número. Por ejemplo, el coste puede indicarse como "2+ puntos de Intelecto". Eso significa que puedes gastar más puntos o más niveles de Esfuerzo para mejorar aún más la capacidad, como se explica en la descripción de la capacidad.

Muchas capacidades especiales conceden a un personaje la opción de realizar una acción que normalmente no podría hacer, como proyectar rayos de frío o atacar a varios enemigos a la vez.

Usar una de estas capacidad es una acción en sí misma, y al final de la descripción de la habilidad se dice "Acción" para recordártelo. También puede proporcionar más información sobre cuándo o cómo realizar la acción.

Algunas capacidades especiales te permiten realizar una acción conocida -una que ya puedes hacer- de una manera diferente. Por ejemplo, una habilidad puede permitirte llevar una armadura pesada, reducir la dificultad de las tiradas de Defensa por Velocidad o añadir 2 puntos de daño de fuego a tu daño de arma. Estas capacidad se denominan capacitadores. Utilizar una de estas habilidades no se considera una acción. Los capacitadores funcionan de forma constante (como poder llevar armadura pesada, que no es una acción) o suceden como parte de otra acción (como añadir daño de fuego a tu daño de arma, que sucede como parte de tu acción de ataque). Si una capacidad especial es un capacitador, al final de la descripción de la capacidad dice "Capacitador" para recordártelo.

Algunas capacidad especifican una duración, pero siempre puedes terminar una de tus propias capacidad cuando lo deseas.

(Como el Sistema Cypher abarca tantos géneros, es posible que no todos los descriptores, tipos y rasgos estén disponibles para los jugadores. El DJ decidirá lo que está disponible en su juego particular y si algo se modifica, y se lo hará saber a los jugadores).

HABILIDADES

A veces tu personaje se entrena en una habilidad o tarea específica. Por ejemplo, tu rasgo podría indicar que eres competente en escabullirte, en escalar y saltar, o en interacciones sociales. Otras veces, tu personaje puede elegir una habilidad para entrenarse, y puedes elegir una habilidad relacionada con cualquier tarea que creas que puedes afrontar.

El Sistema Cypher no tiene una lista definitiva de habilidades. Sin embargo, la siguiente lista ofrece ideas:

Abrir cerraduras	Electrónica	Geología	Natación
Astronomía	Engaño	Historia	Percepción
Biología	Equilibrio	Identificar	Persuasión
Botánica	Escabullirse	Informática	Pilotaje
Cabalgar	Escalar	Iniciativa	Robar bolsillos
Carpintería	Escapismo	Intimidación	Romper
Conducir vehículos	Filosofía	Levantar cargas	Saltar
Curación	Física	Maquinaria	Sigilo
Disfraz	Geografía	Metalurgia	Trabajo de cuero

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Podrías elegir una habilidad que incorpore más de una de estas áreas (interactuar podría incluir el engaño, la intimidación y la persuasión) o que sea una versión más específica de una (esconderse podría ser escabullirse cuando no te mueves). También puedes inventar habilidades profesionales más generales, como panadero, marinero o leñador. Si quieres elegir una habilidad que no esté en esta lista, probablemente sea mejor consultarlo primero con el DJ, pero en general, lo más importante es elegir habilidades que sean apropiadas para tu personaje.

Recuerda que si obtienes una habilidad en la que ya eres competente, te conviertes en un especialista en esa habilidad. Dado que las descripciones de las habilidades pueden ser imprecisas, determinar si eres competente o especialista puede requerir algo de reflexión. Por ejemplo, si eres competente en mentir y más tarde obtienes una capacidad que te otorga habilidad en todas las interacciones sociales, te conviertes en especialista en mentir y eres competente en todos los demás tipos de interacciones. Estar entrenado tres veces en una habilidad no es mejor que estar entrenado dos veces (en otras palabras, especialista es lo mejor que se puede hacer).

Sólo las habilidades obtenidas a través de las capacidades de tipo de personaje u otras instancias raras te permiten mejorar las habilidades con tareas de ataque o defensa.

Si obtienes una capacidad especial a través de tu tipo, tu rasgo o algún otro aspecto de tu personaje, puedes elegirla como habilidad y hacerte competente o especialista en dicha capacidad. Por ejemplo, si tienes una ráfaga mental, cuando llegue el momento de elegir una habilidad para ser competente, puedes seleccionar tu ráfaga mental como tu habilidad. Eso aliviaría el ataque cada vez que la uses. Cada capacidad que tengas cuenta como una habilidad separada para este propósito. No puedes seleccionar "todos los poderes mentales" o "todos los hechizos" como una sola habilidad y hacerte competente o especialista en una categoría tan amplia.

En la mayoría de las campañas, el dominio de un idioma se considera una habilidad. Así que si quieres hablar francés, es lo mismo que ser competente en biología o natación.

TIPOS DE PERSONAJE

El tipo de personaje es el núcleo de tu personaje. Ayuda a determinar el lugar de tu personaje en el mundo y su relación con otras personas del entorno. Es el sustantivo de la frase "Soy un sustantivo adjetivo que predicho". (En algunos juegos de rol, tu tipo de personaje puede llamarse clase de personaje).

Puedes elegir entre cuatro tipos de personajes: Guerrero, Adepto, Explorador y Orador. Sin embargo, es posible que no quieras utilizar estos nombres genéricos para ellos. Este capítulo ofrece algunos nombres más específicos para cada tipo que podrían ser más apropiados para varios géneros. Verás que nombres como "Guerrero" o "Explorador" no siempre son adecuados, sobre todo en juegos ambientados en la época moderna. Como siempre, eres libre de hacer lo que quieras. (Tu tipo es quien es tu personaje. Deberías usar el nombre que quieras para tu tipo, siempre que se ajuste tanto a tu personaje como a la ambientación).

Dado que el tipo es la base sobre la que se construye todo el personaje, es importante tener en cuenta cómo se relaciona el tipo con el entorno elegido. Para ayudar a ello, los tipos son en realidad arquetipos generales. Un guerrero, por ejemplo, puede ser desde un caballero de brillante armadura hasta un policía de la calle o un veterano cibernetico canoso de mil guerras futuristas.

Para modificar aún más los cuatro tipos para su mejor uso en varios escenarios, se presentan diferentes métodos llamados aspectos para ayudar a adaptar ligeramente los tipos hacia la fantasía, la ciencia ficción u otros géneros (o para abordar diferentes conceptos de personajes).

Por último, al final de este capítulo se dan opciones más profundas para una mayor personalización.

GUERRERO [WARRIOR]

Fantasía: Guerrero, luchador, espadachín, caballero, bárbaro, soldado, mirmidón, valquiria

Moderno/Horror/Romance: policía, soldado, vigilante, detective, guardia, pendenciero, rudo, atleta

Ciencia ficción: oficial de seguridad, guerrero, soldado, mercenario

Superhéroe/Post-apocalíptico: héroe, muro, matón

Eres un buen aliado para tener en una pelea. Sabes utilizar las armas y defenderte. Dependiendo del género y del escenario en cuestión, esto puede significar blandir una espada y un escudo en una arena de gladiadores, un AK-47 y una bandolera de granadas en un tiroteo salvaje, o un rifle bláster y una armadura potenciada al explorar un planeta alienígena.

Rol individual: Los guerreros son personas físicas y orientadas a la acción. Es más probable que superen un reto utilizando la fuerza que por otros medios, y suelen tomar el camino más directo hacia sus objetivos.

Rol en el grupo: Los guerreros suelen ser los que más castigo reciben en una situación de peligro. A menudo les corresponde proteger a los demás miembros del grupo de las amenazas. Esto a veces significa que los guerreros también asumen roles de liderazgo, al menos en el combate y en otros momentos de peligro.

Rol en la sociedad: Los guerreros no siempre son soldados o mercenarios. Cualquiera que esté preparado para la violencia, o incluso para la violencia potencial, puede ser un Guerrero . Esto incluye guardias, vigilantes, policías, marineros o personas con otros roles o profesiones que sepan defenderse con habilidad.

Guerreros avanzados: A medida que los guerreros avanzan, su habilidad en la batalla -ya sea defendiéndose o infligiendo daño- aumenta hasta niveles impresionantes. En los rangos más altos, a menudo pueden enfrentarse a grupos de enemigos por sí solos o enfrentarse a cualquiera.

INTROMISIONES DE JUGADOR DEL GUERRERO

Puedes gastar 1 PX para utilizar una de las siguientes intromisiones del jugador, siempre que la situación sea apropiada y el DJ esté de acuerdo.

Preparación perfecta: Estás luchando contra al menos tres enemigos y cada uno de ellos está en el lugar exacto para que uses un movimiento que entrenaste hace tiempo, lo que te permite atacar a los tres en una sola acción. Haz una tirada de ataque por separado para cada enemigo. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción.

Rotura de arma: El arma de tu enemigo tiene un punto débil. En el transcurso del combate, se daña rápidamente y desciende dos grados en el Registro de Daño de Objeto.

Viejo amigo: Un camarada de armas de tu pasado aparece inesperadamente y te ayuda en lo que sea que estés haciendo. Está en su propia misión y no puede quedarse más tiempo del necesario para ayudar, charlar un rato después y quizás compartir una comida rápida.

RESERVAS DE ATRIBUTO DE GUERRERO

Atributo	Valor inicial de la Reserva
Vigor	10
Velocidad	10
Intelecto	8

Obtienes 6 puntos adicionales para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras.

VÍNCULOS DE TRASFONDO DEL GUERRERO

Tu tipo ayuda a determinar la conexión que tienes con el escenario. Tira un d20 o elige de la siguiente lista para determinar un hecho específico sobre tu trasfondo que te proporcione una conexión con el resto del mundo. También puedes crear tu propio hecho

d20 Trasfondo

- 1 Estuviste en el ejército y aún tienes amigos allí. Tu antiguo comandante te recuerda bien.
- 2 Eras el guardaespaldas de una mujer rica que te acusó de robo. Dejaste su servicio en desgracia.
- 3 Fuiste el portero de un bar local durante un tiempo, y los clientes de allí te recuerdan.
- 4 Entrenaste con un mentor muy respetado. Él te tiene estima, pero además tiene muchos enemigos.
- 5 Entrenaste en un monasterio aislado. Los monjes te ven como un hermano, pero eres un extraño para los demás.
- 6 No tienes un entrenamiento formal. Tus habilidades surgen de forma natural (o no).
- 7 Pasaste una época en la calle y estuviste en la cárcel durante un tiempo.
- 8 Fuiste reclutado para el servicio militar, pero desertaste al poco tiempo.
- 9 Has servido de guardaespaldas a un poderoso criminal que ahora te debe la vida.
- 10 Trabajaste de policía o agente de algún tipo. Todos te conocen, mas sus opiniones sobre ti varían.
- 11 Tu hermano mayor es un personaje infame que ha caído en desgracia.
- 12 Serviste de guardia para alguien que ha viajado mucho. Conoces a muchas personas y lugares.
- 13 Tu mejor amigo es un profesor o un erudito. Es una gran fuente de conocimiento.
- 14 Tú y un amigo fuman el mismo tipo de tabaco raro y caro. Los dos se reúnen semanalmente para hablar y fumar.
- 15 Tu tío dirige un teatro en la ciudad. Conoce a todos los actores y ve todos los espectáculos gratis.
- 16 Tu amigo artesano a veces te pide ayuda. Sin embargo, te paga bien.
- 17 Tu mentor escribió un libro de artes marciales. A veces te buscan para preguntarte por sus pasajes más crípticos.
- 18 Alguien con quien luchaste en el ejército es ahora el alcalde de un pueblo cercano.
- 19 Salvaste la vida de una familia cuando su casa se incendió. Están en deuda contigo y sus vecinos te consideran un héroe.
- 20 Tu antiguo entrenador todavía espera que vuelvas y limpies después de sus clases; cuando lo haces, de vez en cuando, comparte rumores interesantes.

GUERRERO DE PRIMER RANGO

Los guerreros de primer rango tienen las siguientes capacidades:

Esfuerzo: Tu Esfuerzo es 1.

Naturaleza física: Tienes un Ventaja de Vigor de 1 y un Ventaja de Velocidad de 0, o tienes un Ventaja de Vigor de 0 y un Ventaja de Velocidad de 1. En cualquier caso, tienes una Ventaja de Intelecto de 0.

Uso de Cyphers: Puedes llevar 2 Cyphers a la vez.

Armas: Adquieres práctica con armas ligeras, medianas y pesadas y no sufres ninguna penalización al utilizar ningún tipo de arma. Capacitador.

Equipo inicial: Ropa adecuada y dos armas a tu elección, además de un objeto caro, dos objetos de precio moderado y hasta cuatro objetos baratos.

Capacidades especiales: Elige cuatro de las capacidades que se indican a continuación. No puedes elegir la misma capacidad más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario. La descripción completa de cada capacidad de la lista se puede encontrar en el capítulo de [capacidades](#), que también tiene descripciones de capacidad de aspecto y de rasgo en un amplio catálogo unificado.

- [Barrido](#)
- [Controlar el terreno](#)
- [Destreza en el combate](#)
- [Entrenado sin armadura](#)
- [Golpe](#)
- [Habilidades físicas](#)
- [Lanzamiento rápido](#)
- [Práctica en armaduras](#)
- [Sin necesidad de armas](#)
- [Ventaja mejorada](#)
- [Vigilancia](#)

GUERRERO DE SEGUNDO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Ataque sucesivo](#)
- [Golpe demoledor](#)
- [Habilidad defensiva](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Hemorragia](#)
- [Recarga](#)

GUERRERO DE TERCER RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Acometida](#)
- [Aprovechar el momento](#)
- [Cautela](#)
- [Especializado en armaduras](#)
- [Furia](#)
- [Puntería letal](#)
- [Reacción](#)
- [Rebanar](#)
- [Resistencia contra energía](#)
- [Rociada](#)
- [Tiro de truco](#)
- [Uso experto de Cyphers](#)

GUERRERO DE CUARTO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Abrir de par en par](#)
- [Defensor experto](#)
- [Duro como una piedra](#)
- [Efectos mejorados](#)
- [Esfuerzo asombroso](#)
- [Finta](#)
- [Guerrero competente](#)
- [Ímpetu](#)
- [Tiro certero](#)

GUERRERO DE QUINTO RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Ataque con salto](#)
- [Éxito mejorado](#)
- [Maestría defensiva](#)

- [Maestría en armaduras](#)
- [Maestría ofensiva](#)
- [Parada](#)
- [Ráfaga](#)
- [Uso erudito de Cyphers](#)

(Recuerda que en los rangos superiores puedes elegir capacidades de rangos inferiores. A veces es la mejor manera de lograr exactamente el personaje que quieres. Esto es especialmente así en el caso de las capacidades que conceden habilidades, que normalmente pueden tomarse varias veces).

GUERRERO DE SEXTO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Arma y cuerpo](#)
- [Asesino](#)
- [Ataque giratorio](#)
- [Golpe de gracia](#)
- [Momento magnífico](#)
- [Una y otra vez](#)

EJEMPLO DE GUERRERO

Ray quiere crear un personaje guerrero para una campaña moderna. Decide que el personaje es un ex-militar rápido y fuerte. Pone 3 de sus puntos adicionales en su Reserva de Vigor y 3 en su Reserva de Velocidad; sus Reservas de atributo son ahora Vigor 13, Velocidad 13 e Intelecto 8. Como PJ de primer rango, su Esfuerzo es 1, su Ventaja de Vigor es 1, y su Ventaja de Velocidad y su Ventaja de Intelecto son ambos 0. Su personaje no es particularmente inteligente o carismático.

Quiere usar un gran cuchillo de combate (arma media que infinge 4 puntos de daño) y una Magnum 357 (pistola pesada que infinge 6 puntos de daño y requiere el uso de ambas manos). Decide no usar armadura, ya que no es muy apropiado para la ambientación, así que para su primera capacidad, elige [Entrenado sin armadura](#) para aliviar las acciones de Defensa por Velocidad. Como segunda capacidad, elige [Destreza en el combate](#) para infiligrar daño extra con su gran cuchillo.

Ray quiere ser rápido además de duro, así que elige [Ventaja mejorada](#). Esto le da una Ventaja de Velocidad de 1. Completa su personaje con las [Habilidades físicas](#) y elige nadar y correr.

El Guerrero puede llevar dos Cyphers. El DJ decide que el primer Cypher de Ray es una píldora que restaura 6 puntos de Vigor cuando se traga, y su segundo es una pequeña granada ocultable que explota como una bomba de fuego cuando se lanza, infligiendo 3 puntos de daño a los que están dentro del alcance inmediato.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ray todavía tiene que elegir un descriptor y un rasgo. En cuanto a su descriptor, Ray elige [Fuerte](#), lo que aumenta su Reserva de Vigor a 17. También es competente en saltar y romper objetos inanimados. (Si hubiera elegido saltar como una de sus habilidades físicas, el descriptor [Fuerte](#) le habría hecho especialista en saltar en lugar de competente). Ser [Fuerte](#) también le da a Ray un arma mediana o pesada adicional. Elige un bate de béisbol que utilizará en caso de necesidad. Lo guarda en el maletero de su vehículo.

Para su Rasgo, Ray elige [Domina las armas](#). Esto le da otra arma de alta calidad. Elige otro cuchillo de combate y pregunta al DJ si puede usarlo en su mano izquierda, no para hacer ataques, sino como escudo. Esto aliviará sus tiradas de Defensa por Velocidad si empuña ambos cuchillos (el "escudo" cuenta como un recurso). El DJ está de acuerdo. Durante la partida, el guerrero de Ray será difícil de golpear -es competente en tiradas de Defensa por Velocidad, y su cuchillo extra alivia sus tiradas de defensa en un grado más.

Gracias a su rasgo, también infinge 1 punto de daño adicional con su arma elegida. Ahora infinge 6 puntos de daño con su espada. El personaje de Ray es un combatiente mortífero, que probablemente comience el juego con una reputación de luchador con cuchillos.

Para su arco argumental, Ray elige [Derrotar a un enemigo](#). Ese enemigo, decide, no es otro que alguien de su compañía que antes era un amigo, pero que se convirtió en un pícaro.

ADEPTO [ADEPT]

Fantasía/Cuento de hadas: mago, hechicero, clérigo, druida, vidente, diabolista, tocado por hadas

Moderno/Horror/Romance: psíquica, ocultista, bruja, practicante, médium, científica heterodoxa

Ciencia ficción: psion, psiónico, telépata, buscador, maestro, escáner, extrasensorial, abominación

Superhéroe/Post-apocalíptico: mago, hechicero, portador de poder, maestro, psiónico, telépata

Dominas poderes o habilidades fuera de la experiencia, la comprensión y, a veces, la creencia de los demás. Pueden ser magia, poderes psíquicos, habilidades mutantes o simplemente una amplia variedad de intrincados dispositivos, dependiendo del entorno. ("Magia" es un término que se utiliza con mucha ligereza. Es un cajón de sastre para el tipo de cosas maravillosas, posiblemente sobrenaturales, que tu personaje puede hacer y que otros no pueden. En realidad puede ser una expresión de dispositivos tecnológicos, canalización de espíritus, mutaciones, psiónica, nanotecnología o cualquier otra fuente).

Rol individual: Los adeptos suelen ser reflexivos e inteligentes. Suelen pensar con cuidado antes de actuar y confían mucho en sus habilidades sobrenaturales.

Rol en el grupo: Los Adeptos no son poderosos en el combate directo, aunque a menudo poseen habilidades que proporcionan un excelente apoyo en el combate, tanto ofensivo como defensivo. A veces poseen habilidades que facilitan la superación de retos. Por ejemplo, si el grupo debe atravesar una puerta cerrada, un Adepto puede destruirla o teletransportar a todos al otro lado.

Rol en la sociedad: En los entornos en los que lo sobrenatural es raro, extraño o temido, los Adeptos son probablemente también raros y temidos. Siguen siendo figuras ocultas y sombrías. Cuando este no es el caso, los Adeptos son más propensos a ser comunes y directos. Incluso pueden asumir funciones de liderazgo.

Adeptos avanzados: Incluso en los rangos bajos, los poderes de los Adeptos son impresionantes. Los Adeptos de rango superior pueden llevar a cabo acciones increíbles que pueden modificar la materia y el entorno que les rodea.

(Los Adeptos son casi siempre emblemáticos de lo paranormal o sobrehumano de alguna manera: magos, psíquicos o algo similar. Si el juego al que juegas no tiene nada de eso, un Adepto podría ser un charlatán que imita esas habilidades con trucos y dispositivos ocultos, o un personaje con un "cinturón de herramientas" lleno de rarezas. O un juego así podría no tener Adeptos. Eso también está bien).

INTROMISIONES DE JUGADOR DEL ADEPTO

Cuando juegas con un Adepto, puedes gastar 1 PX para usar una de las siguientes [Intromisiones de jugador](#), siempre que la situación sea apropiada y el DJ esté de acuerdo.

Avería ventajosa: Un dispositivo que se utiliza contra ti funciona mal. Puede dañar al usuario o a uno de sus aliados durante una ronda, o activar un efecto secundario dramático y de distracción durante unas cuantas rondas.

Idea conveniente: Un destello de intuición te proporciona una respuesta clara o te sugiere un curso de acción con respecto a una pregunta urgente, un problema o un obstáculo al que te enfrentas.

Inexplicablemente inutilizado: Un dispositivo inactivo, arruinado o presuntamente destruido se activa temporalmente y realiza una función útil relevante para la situación. Esto es suficiente para ganar algo de tiempo para una solución mejor, aliviar una complicación que estaba interfiriendo con tus habilidades, o simplemente conseguir un uso más de un Cypher o artefacto agotado.

VÍNCULOS DE TRASFONDO DEL ADEPTO

Tu tipo ayuda a determinar el vínculo que tienes con el escenario. Tira un d20 o elige de la siguiente lista para determinar un hecho específico sobre tu trasfondo que te proporcione una conexión con el resto del mundo. También puedes crear tu propio hecho.

d20 Trasfondo

- 1 Fuiste aprendiz de un Adepto respetado y temido por mucha gente. Ahora llevas su marca.
- 2 Estudiaste en una escuela infame por sus oscuros y siniestros instructores y graduados.
- 3 Aprendiste tus habilidades en el templo de un dios desconocido. Sus sacerdotes y adoradores, aunque son pocos, respetan y admiran tu talento y potencial.
- 4 Mientras viajaba solo, salvaste la vida de una persona poderosa. Está en deuda contigo.
- 5 Tu madre fue una poderosa Adepta mientras vivió, útil para muchos lugareños. Te ven con buenos ojos, pero también esperan mucho de ti.
- 6 Debes dinero a varias personas y no tienes fondos para pagar tus deudas.
- 7 Fracasaste bochornosamente en tus estudios iniciales con un profesor. Ahora sigues por tu cuenta.
- 8 Aprendiste tus habilidades más rápido de lo que nunca habían visto tus profesores. Las autoridades se dieron cuenta y están prestando mucha atención.
- 9 Mataste a un conocido criminal en defensa propia, ganándote el respeto de muchos y la enemistad de unos individuos peligrosos.
- 10 Te entrenaste como Guerrero, pero tus predilecciones de Adepto te llevaron finalmente por un camino diferente. Tus antiguos compañeros no te entienden, pero te respetan.
- 11 Mientras estudiabas para ser Adepto, trabajaste como asistente en un banco, haciéndote amigo del dueño y de la clientela.
- 12 Tu familia es propietaria de un gran viñedo cercano conocido por todos por su buen vino y la honradez de sus negocios.
- 13 Te entrenaste durante un tiempo con un grupo de Adeptos influyentes, y todavía te miran con cariño.
- 14 Trabajaste en los jardines del palacio de un noble influyente o de una persona rica. No se acuerdan de ti, pero te hiciste amigo de su joven hija.
- 15 Un experimento que realizaste en el pasado salió terriblemente mal. Los lugareños te recuerdan como un individuo peligroso y temerario.
- 16 Vienes de un lugar lejano donde eras bien conocido y apreciado, pero aquí la gente te trata con recelo.
- 17 La gente que conoces parece intimidarse por la extraña marca de nacimiento que tienes en la cara.
- 18 Tu mejor amigo también es un Adepto. Tú y tu amigo comparten fácilmente descubrimientos y secretos.
- 19 Conoces muy bien a un comerciante local. Como les das tanto negocio, te ofrecen descuentos y un trato especial.
- 20 Perteneces a un club social secreto que se reúne mensualmente para beber y hablar.

RESERVAS DE ATRIBUTO DE ADEPTO

Atributo	Valor inicial de la Reserva
Vigor	7
Velocidad	9
Intelecto	12

Obtienes 6 puntos adicionales para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras.

ADEPTO DE PRIMER RANGO

Los Adeptos de primer rango tienen las siguientes capacidades:

Esfuerzo: Tu Esfuerzo es 1.

Genio: Tienes una Ventaja de Intelecto de 1, una Ventaja de Vigor de 0 y una Ventaja de Velocidad de 0.

Uso experto de Cyphers: Puedes llevar 3 Cyphers .

Equipo inicial: Ropa adecuada, además de dos objetos caros, dos objetos de precio moderado y hasta cuatro objetos baratos de tu elección.

Armas: Puedes utilizar armas ligeras sin penalización. Tienes incapacidad con armas medianas y pesadas; tus ataques con armas medianas y pesadas se ven obstaculizados.

Capacidades especiales: Elige cuatro de las capacidades que se indican a continuación. No puedes elegir la misma capacidad más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario. La descripción completa de cada capacidad listada se puede encontrar en el capítulo de [Capacidades](#), que también tiene descripciones para las capacidades de aspecto y de rasgo en un amplio catálogo unificado. (Las capacidades de Adepto requieren al menos una mano libre a menos que el DJ diga lo contrario).

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Ardid mágico](#)
- [Arremetida](#)
- [Borrar recuerdos](#)
- [Campo de resonancia](#)
- [Destrozar](#)
- [Distorsión](#)
- [Empujar](#)
- [Entrenamiento mágico](#)
- [Escanear](#)
- [Paso lejano](#)
- [Protección](#)

ADEPTO DE SEGUNDO RANGO

Escoge una de las capacidades que aparecen a continuación (o de un rango inferior) para añadirla a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Adaptación](#)
- [Estasis](#)
- [Flotar](#)
- [Leer la mente](#)
- [Luz cortante](#)
- [Recuperar recuerdos](#)
- [Revelar](#)

ADEPTO DE TERCER RANGO

Escoge dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Barrera de fuerza](#)
- [Contramedidas](#)
- [Fuego y hielo](#)
- [Ojo de puntería](#)
- [Protección contra energía](#)
- [Sensor](#)
- [Uso erudito de Cyphers](#)

ADEPTO DE CUARTO RANGO

Escoge una de las capacidades que aparecen a continuación (o de un rango inferior) para añadirla a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Agujero de gusano](#)
- [Control mental](#)
- [Exiliar](#)
- [Invisibilidad](#)
- [Moldear](#)
- [Nube de materia](#)
- [Procesamiento rápido](#)
- [Proyección](#)
- [Regeneración](#)
- [Toque mortal](#)

ADEPTO DE QUINTO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Absorber energía](#)
- [Conjuración](#)
- [Conocer lo desconocido](#)
- [Contusión](#)
- [Crear](#)
- [Polvo al polvo](#)
- [Sentidos verdaderos](#)
- [Teletransporte](#)
- [Uso magistral de Cyphers](#)

ADEPTO DE SEXTO RANGO

Escoge una de las capacidades que aparecen a continuación (o de un rango inferior) para añadirla a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Controlar el clima](#)
- [Cruzar los mundos](#)
- [Mover montañas](#)
- [Terremoto](#)
- [Usurpar Cypher](#)

EJEMPLO DE ADEPTO

Jen quiere crear una Adepta, una hechicera para una campaña de fantasía. Decide ser un poco balanceada, así que pone 2 de sus puntos adicionales en cada Reserva de atributo, lo que le da una Reserva de Vigor de 9, una Reserva de Velocidad de 11 y una Reserva de Intelecto de 14. Su Adepta es inteligente y rápida. Tiene una Ventaja de Intelecto de 1, una Ventaja de Vigor de 0 y una Ventaja de Velocidad de 0. Como personaje de primer rango, su Esfuerzo es 1. Como capacidades iniciales elige [Arremetida](#) y [Protección](#), lo que le proporciona ataque y defensa fuertes. También elige [Entrenamiento mágico](#) y completa su personaje con [Escanear](#), que espera que le sea útil para obtener información. Para este personaje, [Arremetida](#), [Protección](#) y [Escanear](#) son hechizos que ha dominado durante años de entrenamiento y estudio.

Puede llevar tres Cyphers. El DJ le da una poción que actúa como teletransportador de corto alcance, un pequeño amuleto que restaura 5 puntos de su Reserva de Intelecto y un frasco lleno de líquido que explota como una bomba de fuego. La hechicera de Jen es hábil con las armas ligeras, así que elige una daga.

Para su descriptor, Jen elige [Grácil](#), lo que añade 2 puntos a su Reserva de Velocidad, elevándola a 13. Ese descriptor significa que es competente en equilibrio y en cualquier cosa que requiera movimientos cuidadosos, artes escénicas físicas y tareas de Defensa por Velocidad.

Tal vez sea una bailarina. De hecho, empieza a desarrollar un trasfondo que implica movimientos gráciles y ágiles que incorpora a sus hechizos.

Para su rasgo elige [Lidera](#). Esto le da competencia en interacciones sociales, lo que de nuevo la ayuda a redondear su personaje, es buena en todo tipo de situaciones. Además, tiene la capacidad [Buen consejo](#), que le permite ser el centro de atención de su grupo.

Sus hechizos y capacidades de rasgo cuestan puntos de Intelecto para activarse, por lo que le conviene tener muchos puntos en su Reserva de Intelecto. Además, su Ventaja de Intelecto le ayudará a reducir esos costes. Usar la ráfaga de fuerza de su [Arremetida](#) sin aplicar Esfuerzo, le cuesta 0 puntos de Intelecto e infinge 4 puntos de daño. Su Ventaja de Intelecto le permitirá ahorrar puntos para dedicarlos a la aplicación de Esfuerzo con otros fines, quizá para aumentar la precisión de su [Arremetida](#).

Para su arco de personaje, Jen elige [Ayudar a un amigo](#). Decide que cuando su personaje de bruja era joven, tenía un mentor mágico. Ese mentor fue hecho prisionero por un demonio, por lo que su personaje siempre está buscando pistas sobre cómo encontrar al demonio y liberar a su amigo de la esclavitud.

(Los DJ siempre son libres de preseleccionar las capacidades especiales de Tipo para un rango determinado y así reforzar la ambientación. En la ambientación de fantasía del hechicero de Jen, el DJ podría haber dicho que todos los hechiceros (Adeptos) comienzan con el [Entrenamiento mágico](#) como una de sus capacidades de rango 1. Esto no hace al personaje menos poderoso o especial, pero dice algo sobre su papel en el mundo y las expectativas en el juego).

EXPLORADOR [EXPLORER]

Fantasía/Cuento de hadas: Explorador, aventurero, delver, buscador de misterios.

Moderno/Horror/Romance: atleta, explorador, aventurero, vagabundo, detective, eruditio, espeleólogo, pionero, reportero de investigación.

Ciencia ficción: Explorador, aventurero, vagabundo, especialista planetario, xeno-biólogo.

Superhéroe/Post-apocalíptico: aventurero, luchador contra el crimen.

Eres una persona de acción y habilidad física, que se enfrenta sin miedo a lo desconocido. Viajas a lugares extraños, exóticos y peligrosos, y descubres cosas nuevas. Esto significa que eres físico pero también probablemente conocedor.

Rol individual: Aunque los Exploradores pueden ser académicos o muy estudiados, lo que más les interesa es la acción. Se enfrentan a graves peligros y terribles obstáculos como parte rutinaria de la vida.

Rol en el grupo: Los exploradores a veces trabajan solos, pero es mucho más frecuente que trabajen en equipo con otros personajes. El explorador suele ir en cabeza, abriendo el camino. Sin embargo, también es probable que se detenga a investigar cualquier cosa intrigante que encuentre.

Rol en la sociedad: No todos los Exploradores salen a recorrer la naturaleza o a hurgar antiguas ruinas. A veces, un Explorador es un profesor, un científico, un detective o un periodista de investigación. En todo caso, un Explorador se enfrenta con valentía a nuevos retos y reúne conocimientos para compartirlos con los demás.

Exploradores avanzados: Los exploradores de rango superior adquieren más habilidades, algunas capacidades de combate y una serie de capacidades que les permiten hacer frente al peligro. En resumen, son cada vez más completos, capaces de enfrentarse a cualquier desafío.

INTROMISIONES DE JUGADOR DEL EXPLORADOR

Cuando juegas con un Explorador, puedes gastar 1 PX para usar una de las siguientes [intromisiones de jugador](#), siempre que la situación sea apropiada y el DJ esté de acuerdo.

Cepa débil: El veneno o la enfermedad resulta no ser tan debilitante o mortal como parecía en un principio, e infinge sólo la mitad del daño que habría causado en caso contrario.

Hito fortuito: Justo cuando parece que el camino está perdido (o tú lo estas), una marca en el sendero, un hito, o simplemente la forma en que el terreno o la vía se curvan, elevan o alejan te sugiere el mejor camino a seguir, al menos desde este punto.

Mal funcionamiento fortuito: Una trampa o un dispositivo peligroso funciona mal antes de que pueda afectarte.

RESERVAS DE ATRIBUTO DEL EXPLORADOR

Atributo	Valor inicial de la Reserva
Vigor	10
Velocidad	9
Intelecto	9

Obtienes 6 puntos adicionales para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras.

VÍNCULOS DE TRASFONDO DEL EXPLORADOR

Tu tipo ayuda a determinar el vínculo que tienes con el escenario. Tira un d20 o elige de la siguiente lista para determinar un hecho específico sobre tu trasfondo que te proporcione una conexión con el resto del mundo. También puedes crear tu propio hecho.

d20 Trasfondo

- 1 Fuiste un atleta estrella en el instituto. Todavía estás en gran forma, pero esos fueron los días de gloria, hombre.
- 2 Tu hermano es el cantante principal de una banda muy popular.
- 3 Has hecho varios descubrimientos en tus exploraciones, pero no todas las oportunidades de sacar provecho de ellos han dado resultado.
- 4 Fuiste policía, pero lo dejaste tras encontrarte con la corrupción en la fuerza.
- 5 Tus padres eran misioneros, así que pasaste gran parte de tu juventud viajando a lugares exóticos.
- 6 Serviste con honor en el ejército.
- 7 Recibiste ayuda de una organización secreta, que pagó tus estudios. Ahora parece que quieren mucho más de ti.
- 8 Fuiste a una prestigiosa universidad con una beca deportiva, pero destacabas tanto en clase como en el campo.
- 9 Tu mejor amigo de la juventud es ahora un influyente miembro del gobierno.
- 10 Antes eras profesor. Tus alumnos te recuerdan con cariño.
- 11 Trabajaste como delincuente de poca monta hasta que te atraparon y cumpliste un tiempo en la cárcel, tras lo cual intentaste enderezarte.
- 12 Tu mayor descubrimiento hasta la fecha fue robado por tu archirrival.
- 13 Perteneces a una organización exclusiva de Exploradores cuya existencia no es ampliamente conocida.
- 14 Fuiste secuestrado de pequeño en circunstancias misteriosas, aunque fuiste rescatado sano y salvo. El caso sigue teniendo cierta notoriedad.
- 15 Cuando eras joven, eras adicto a los narcóticos, y ahora eres un adicto en recuperación.
- 16 Mientras explorabas un lugar remoto, viste algo extraño que nunca has podido explicar.
- 17 Tienes un pequeño bar o restaurante.
- 18 Publicaste un libro sobre algunas de tus hazañas y descubrimientos, el cual ha logrado cierta notoriedad.
- 19 Tu hermana tiene una tienda y te hace grandes descuentos.
- 20 Tu padre es un oficial de alto rango en el ejército con muchas conexiones.

EXPLORADOR DE PRIMER RANGO

Los exploradores de primer rango tienen las siguientes capacidades:

Esfuerzo: Tu Esfuerzo es 1.

Naturaleza física: Tienes Ventaja de Vigor de 1, Ventaja de Velocidad de 0 y Ventaja de Intelecto de 0.

Uso de Cyphers: Puedes llevar 2 Cyphers a la vez.

Equipo inicial: Ropa adecuada y un arma de tu elección, además de dos objetos caros, dos objetos de precio moderado y hasta cuatro objetos baratos.

Armas: Puedes utilizar armas ligeras y medianas sin penalización. Tienes incapacidad con las armas pesadas; tus ataques con armas pesadas se ven obstaculizados.

Capacidades especiales: Elige cuatro de las capacidades que se indican a continuación. No puedes elegir la misma capacidad más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario.

- [Bloqueo](#)
- [Confianza creciente](#)
- [Descifrar](#)
- [Encontrar el camino](#)
- [Entrenado sin armadura](#)
- [Habilidades de conocimiento](#)
- [Habilidades físicas](#)
- [Ligero de pies](#)
- [Músculos de hierro](#)
- [Práctica en armaduras](#)
- [Práctica en todas las armas](#)
- [Resistencia](#)
- [Sentido del peligro](#)
- [Sin necesidad de armas](#)
- [Ventaja mejorada](#)

EXPLORADOR DE SEGUNDO RANGO

Elige cuatro de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Arruinar](#)
- [Aumento de alcance](#)
- [Curioso](#)
- [Detener el peligro](#)
- [Escape](#)
- [Habilidad defensiva](#)
- [Habilidades de investigación](#)
- [Habilidades de viaje](#)
- [Habilitar a otros](#)
- [Instinto del peligro](#)
- [Ojo mano](#)
- [Ojo para el detalle](#)
- [Recuperación ágil](#)
- [Vigilia](#)

EXPLORADOR DE TERCER RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Aprovechar el momento](#)
- [Buscador de trampas](#)
- [Caída controlada](#)
- [Carrera de obstáculos](#)
- [Correr y luchar](#)
- [Especializado en armaduras](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Ignorar el dolor](#)
- [Luchar contra el azar](#)
- [Piensa tu salida](#)
- [Resiliencia](#)
- [Rompe piedras](#)
- [Uso experto de Cyphers](#)

EXPLORADOR DE CUARTO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Corredor](#)
- [Duro como una piedra](#)
- [Efectos mejorados](#)
- [Guerrero competente](#)
- [Habilidad de experto](#)
- [Leer las señales](#)
- [Pasos sutiles](#)

EXPLORADOR DE QUINTO RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Amistad de grupo](#)
- [Ataque con salto](#)
- [Duro de matar](#)
- [Físicamente superdotado](#)
- [Libertad de movimiento](#)
- [Maestría defensiva](#)
- [Parada](#)
- [Tomar el mando](#)
- [Uso erudito de Cyphers](#)
- [Vigilante](#)

EXPLORADOR DE SEXTO RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Ataque giratorio](#)
- [Compartir defensa](#)
- [Inspirar acciones coordinadas](#)
- [Maestría en armaduras](#)
- [Maestría ofensiva](#)
- [Negar el peligro](#)
- [Una y otra vez](#)
- [Vitalidad salvaje](#)

EJEMPLO DE EXPLORADOR

Sam decide crear un PJ explorador para una campaña de ciencia ficción. Este personaje será un alma dura que explora mundos alienígenas. Pone 3 puntos adicionales en su Reserva de Vigor, 2 en su Reserva de Velocidad y 1 en su Reserva de Intelecto; sus Reservas de atributo son ahora de Vigor 13, Velocidad 11 e Intelecto 10. Como personaje de primer rango, su Esfuerzo es 1, su Ventaja de Vigor es 1, y su Ventaja de Velocidad y Ventaja de Intelecto son 0. Su PJ es bastante completo hasta ahora.

Sam continúa en el acto y comienza a elegir sus capacidades. Escoge [Sentido del peligro](#) y [Confianza creciente](#), pensando que éstas le serán en general útiles. También elige [Práctica en armaduras](#), razonando que el personaje lleva una armadura media de alta tecnología cuando explora. Por último, elige [Habilidades de conocimiento](#) y seleccionan geología y biología para ayudar durante las exploraciones interplanetarias.

El Explorador de Sam puede llevar dos Cyphers, que en esta ambientación implican nanotecnología. El DJ decide que uno es un inyector de nanocitos que otorga un bono de +1 a la Ventaja de Vigor cuando se usa, y el otro es un dispositivo que puede crear un objeto simple de mano

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

que el usuario desee. El Explorador de Sam no está realmente orientado a la lucha, pero a veces el universo es un lugar peligroso, por lo que anota que también lleva un blaster mediano.

Sam aún necesita un Descriptor y un rasgo. Mirando el capítulo de Descriptores, elige [Vigoroso](#), lo que aumenta su Reserva de Vigor a 17. También se cura más rápidamente y puede actuar mejor cuando está herido. Es competente en Defensa por Vigor pero tiene Incapacidad en Iniciativa, la cual se ve sin embargo efectivamente cancelada por su [Sentido del peligro](#) (y viceversa). Sam podría volver atrás y seleccionar otra cosa en lugar del [Sentido del peligro](#), pero le gusta y decide mantenerlo. En general, el descriptor termina haciendo que el personaje sea duro pero un poco lento.

Para su Rasgo, Sam elige [Explora lugares sombríos](#) (en este caso, extrañas ruinas de civilizaciones alienígenas). Esto le da al personaje un montón de habilidades adicionales: buscar, escuchar, escalar, equilibrio y saltar. Es un explorador muy capaz.

Para su arco argumental, Sam elige [Empresa](#). Explorar lugares alienígenas a veces hace que aparezcan reliquias extrañas, y Sam imagina que podría crear un servicio de transporte fiable estos objetos a terceros responsables, y no dejar que caigan en manos de piratas y ricos coleccionistas privados. Por un módico precio, claro.

ORADOR [SPEAKER]

Fantasía/Cuento de hadas: bardo, orador, skald, emisario, sacerdote, abogado.

Moderno/Horror/Romance: diplomático, encantador, cara, manipulador, ministro, mediador, abogado.

Ciencia ficción: diplomático, empático, glamuroso, cónsul, legado.

Superhéroe/Post-apocalíptico: encantador, hipnotizador, titiritero.

Eres bueno con las palabras y con la gente. Te abres paso a través de los desafíos y los atascos, y consigues que la gente haga lo que tú quieras.

Rol individual: Los oradores son inteligentes y carismáticos. Les gusta la gente y, lo que es más importante, la entienden. Esto ayuda a los oradores a conseguir que los demás hagan lo que hay que hacer.

Rol en el grupo: El Orador suele ser la cara del grupo, sirviendo como la persona que habla por todos y negocia con los demás. El combate y la acción no son los puntos fuertes de un Orador, por lo que otros personajes a veces tienen que defender al Orador en momentos de peligro.

Rol en la sociedad: Los oradores suelen ser líderes políticos o religiosos. Sin embargo, con la misma frecuencia son estafadores o delincuentes.

Oradores avanzados: Los oradores de rango superior utilizan sus habilidades para controlar y manipular a la gente, así como para ayudar y cuidar a sus amigos. Pueden hablar para salir del peligro e incluso utilizar sus palabras como armas.

INTROMISIONES DE JUGADOR DEL ORADOR

Cuando juegas con un Orador, puedes gastar 1 PX para usar una de las siguientes [intromisiones de jugador](#), siempre que la situación sea apropiada y el DJ esté de acuerdo.

PNJ amistoso: Un PNJ que no conoces, alguien que no conoces muy bien, o alguien que conoces pero que no ha sido especialmente amistoso en el pasado decide ayudarte, aunque no explica necesariamente por qué. Tal vez te pidan un favor a cambio, dependiendo de las molestias que se tomen.

Regalo inesperado: Un PNJ te entrega un regalo físico que no esperabas, uno que ayuda a tranquilizar la situación si las cosas parecen tensas, o te proporciona una nueva visión para entender el contexto de la situación si hay algo que no estás entendiendo o comprendiendo.

Sugerencia perfecta: Un seguidor u otro PNJ ya amistoso te sugiere un curso de acción con respecto a una pregunta, problema u obstáculo urgente al que te enfrentas.

RESERVAS DE ATRIBUTO DEL ORADOR

Atributo	Valor inicial de la Reserva
Vigor	8
Velocidad	9
Intelecto	11

Obtienes 6 puntos adicionales para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras.

ORADOR DE PRIMER RANGO

Los oradores de primer rango tienen las siguientes capacidades:

Esfuerzo: Tu Esfuerzo es 1.

Genio: Tienes Ventaja de Intelecto 1, Ventaja de Vigor 0 y Ventaja de Velocidad de 0.

Uso de Cyphers: Puedes llevar 2 Cyphers a la vez.

Armas: Puedes utilizar armas ligeras sin penalización. Tienes incapacidad con armas medias y pesadas; tus ataques con armas medias y pesadas se ven obstaculizados.

Equipo inicial: Ropa apropiada y un arma ligera a tu elección, además de 2 objetos caros, 2 objetos de precio moderado y hasta 4 objetos baratos.

VÍNCULOS DE TRASFONDO DEL ORADOR

Tu tipo ayuda a determinar el vínculo que tienes con el escenario. Tira un d20 o elige de la siguiente lista para determinar un hecho específico sobre tu trasfondo que te proporcione una conexión con el resto del mundo. También puedes crear tu propio hecho.

d20 Trasfondo

- 1 Uno de tus padres fue un famoso animador en sus primeros años y esperaba que tú destacaras en el mismo medio.
- 2 Cuando eras adolescente, uno de tus hermanos desapareció y se le dio por muerto. El shock desgarró a tu familia, y es algo que nunca has superado.
- 3 Fuiste introducido en una sociedad secreta que dice tener y proteger el conocimiento esotérico que se opone a las fuerzas del mal.
- 4 Perdiste a uno de tus padres por culpa del alcoholismo. Puede que aún estén vivos, pero te será difícil encontrar el perdón.
- 5 No recuerdas nada de lo que te ocurrió antes de los 18 años.
- 6 Tus abuelos te criaron en una granja alejada de los bulliciosos centros urbanos. Te gusta pensar que la instrucción que te dieron te preparó para todo.
- 7 Como huérfano, tuviste una infancia difícil y tu entrada en la vida adulta fue un reto.
- 8 Creciste en la pobreza extrema, entre delincuentes. Todavía tienes algunas conexiones con tu antiguo barrio.
- 9 En el pasado serviste como enviado de una persona poderosa e influyente, y todavía te ve con buenos ojos.
- 10 Tienes un rival molesto que siempre parece interponerse en tu camino o frustrar tus planes.
- 11 Te has ganado el puesto de portavoz de una organización o empresa de cierta importancia.
- 12 Tus vecinos fueron asesinados y el misterio sigue sin resolverse.
- 13 Has viajado mucho y durante ese tiempo has acumulado una buena colección de recuerdos extraños.
- 14 Tu novia de la infancia terminó liándose con tu mejor amigo (ahora tu ex mejor amigo).
- 15 Formas parte de una minoría denostada, pero trabajas para llamar la atención de la opinión pública sobre la injusticia de tu condición.
- 16 Eres copropietario de un bar local, en el que eres una especie de genio en la creación de cócteles especiales.
- 17 Una vez dirigiste un timo que estafó a gente importante, y ellos quieren vengarse.
- 18 Solías actuar en un teatro ambulante, y te recuerdan con cariño (al igual que la gente de los lugares que visitaste).
- 19 Tienes una relación sentimental con alguien de la política local.
- 20 Hay alguien ahí fuera que intenta hacerse pasar por ti, utilizando tu identidad, a menudo con fines nefastos. Nunca has conocido al culpable, pero seguro que te gustaría.

Capacidades especiales: Elige cuatro de las capacidades que se indican a continuación. No puedes elegir la misma capacidad más de una vez a menos que su descripción diga lo contrario. La descripción completa de cada capacidad la puedes encontrar en el capítulo de [capacidades](#), que también tiene descripciones de capacidades de aspecto y de rasgo.

(Algunas capacidades de Orador, como [Leer la mente](#) o [Sentidos verdaderos](#), son sobrenaturales. Si esto es inapropiado para el personaje o la ambientación, estas pueden sustituirse por capacidades del Aspecto [Sigilo](#), o el DJ puede modificarlas para que se basen en talentos extraordinarios y perspicacia, y no lo sobrenatural).

- [Actitud de mando](#)
- [Anécdota](#)
- [Ánimo](#)
- [Babel](#)
- [Borrar recuerdos](#)
- [Comprensión](#)
- [Convencer](#)
- [Fascinar](#)
- [Giro de identidad](#)
- [Habilidades de interacción](#)
- [Inspirar agresividad](#)
- [Práctica en armas medianas](#)
- [Presencia aterradora](#)

ORADOR DE SEGUNDO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Calmar a un extraño](#)
- [Desincentivar](#)
- [Habilidad defensiva](#)
- [Habilidades de interacción](#)
- [Impartir ideal](#)
- [Inspirar alivio](#)
- [Práctica en armaduras](#)
- [Recuperación acelerada](#)
- [Reunir información](#)
- [Seguidor básico](#)
- [Traición Inesperada](#)

ORADOR DE TERCER RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. También puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Acelerar](#)
- [Gran engaño](#)
- [Ingenio rápido](#)
- [Leer la mente](#)
- [Líder por consulta](#)
- [Mente perspicaz](#)
- [Narración](#)
- [Oratoria](#)
- [Pasar desapercibido](#)
- [Perfecto desconocido](#)
- [Seguidor experto](#)
- [Uso experto de Cyphers](#)

ORADOR DE CUARTO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Alentar esfuerzo](#)
- [Anticipar el ataque](#)
- [Bromas confusas](#)
- [Elaborar estrategia](#)
- [Finta](#)
- [Habilidades mejoradas](#)
- [Leer las señales](#)
- [Psicosis](#)
- [Sugestión](#)

ORADOR DE QUINTO RANGO

Elige tres de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio.

Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Aura de maldad](#)
- [Conocer lo desconocido](#)
- [Disciplina de vigilancia](#)
- [Especializado en armaduras](#)
- [Estimular](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Huida](#)
- [Regeneración](#)
- [Uso erudito de Cyphers](#)

ORADOR DE SEXTO RANGO

Elige dos de las capacidades enumeradas a continuación (o de un rango inferior) para añadirlas a tu repertorio. Además puedes sustituir una de tus capacidades de rango inferior por otra también de rango inferior.

- [Asumir el control](#)
- [Control de multitudes](#)
- [Destrozar mente](#)
- [Éxito inspirador](#)
- [Gestión de batalla](#)
- [Palabra de mando](#)
- [Reclutar representante](#)
- [Sentidos verdaderos](#)

EJEMPLO DE ORADOR

María quiere crear un Orador para una campaña de horror lovecraftiano. Pone 3 de sus puntos de atributos adicionales en su Reserva de Intelecto y 3 en su Reserva de Velocidad; sus Reservas de atributo son ahora Vigor 8, Velocidad 12 e Intelecto 14. Como personaje de primer rango, su Esfuerzo es 1, su Ventaja de Vigor y su Ventaja de Velocidad son 0, y su Ventaja de Intelecto es 1. Es inteligente y carismática, mas no especialmente dura.

Mary escoge [Convencer](#) y [Giro de identidad](#) para entrar en lugares y aprender cosas que quiere saber. Es un poco estafadora. Sin embargo, es buena con sus amigos y también elige [Ánimo](#). María completa sus capacidades de primer rango con las [Habilidades de interacción](#) (engaños y persuadir).

Un Orador normalmente comienza con dos Cyphers, pero el DJ decide que los personajes de esta campaña comiencen con una sola, algo espeluznante relacionado con sus antecedentes. El Cypher de Mary es un extraño reloj de bolsillo que le regaló su abuelo. No sabe cómo ni por qué, pero cuando se activa, el reloj le permite realizar el doble de acciones durante tres rondas.

El personaje de María lleva un pequeño cuchillo escondido en su bolsa en caso de problemas. Como arma ligera, infinge 2 puntos de daño, pero los ataques con ella se alivian.

María elige [Resiliente](#) para su descriptor y decide que probablemente pueda conocer la verdad detrás de algunas de las cosas extrañas de las que ha oído hablar sin sentir demasiado trauma si es horrible. [Resiliente](#) aumenta su Reserva de Vigor a 10 y su Reserva de Intelecto a 16. Es competente en acciones de Defensa por Vigor e Intelecto y gana una Tirada de Recuperación extra cada día. Al principio, a María le entristece que su descriptor le otorgue una incapacidad en las tareas de conocimiento y rompecabezas, pero luego se da cuenta de que el defecto encaja bien con su personaje, es mejor para conseguir que la gente le diga lo que necesita saber que para averiguar la información por sí misma.

Para su Rasgo, María elige [Se mueve como un gato](#), lo que le otorga una Reserva de Velocidad final de 18 y competencia en equilibrio. Al final, es grácil y rápida, carismática y más resistente de lo que pensaba inicialmente gracias a su motivación. Está lista para investigar lo extraño.

Para su arco de personaje, Mary elige [Caer en desgracia](#). Decide que tiene una obsesión con un extraño tomo que ha estado en su familia durante generaciones, y su personaje se siente atraído por sus extraños idiomas y rituales.

OPCIONES DE PERSONAJES DE FANTASÍA

En algunos casos, las ideas aquí expuestas requieren cambios menores en el Aspecto descrito en las opciones de personaje; deberías trabajar con tu DJ para asegurarte de que estos cambios son adecuados para la campaña. La mayoría de los Rasgos de esta sección aparecen en el Sistema Cypher. Algunas de estas opciones recomiendan cambiar una capacidad de tipo por una capacidad de uno de los Aspectos de personaje, como combate, magia o sigilo.

Alquimista: En el sentido de que un alquimista es alguien que fabrica objetos mágicos o cosas similares, Adepto y Explorador son opciones de tipo apropiadas para alquimistas académicos. Para un tipo general de alquimista que hace pociones de efectos mágicos, elige el rasgo [Domina los hechizos](#) (en lugar de hechizos, aprendes pociones). Para uno que se transforma en una criatura poderosa y peligrosa, elige [Aúlla a la luna](#). Si te gusta lanzar bombas, elige [Porta un halo de fuego](#). Para un sanador, elige [Obra milagros](#).

Asesino/Espía: Explorador y Guerrero son buenos tipos para un asesino. Los rasgos apropiados son [Domina las armas](#), [Se mueve como un gato](#), [Asesina](#) y [Trabaja los callejones traseros](#).

Bárbaro: Un personaje bárbaro es probablemente un Guerrero o (para centrarse un poco más en las habilidades que en el combate) un Explorador. Buenos rasgos para elegir son [Vive en la naturaleza](#), [Domina las armas](#),

[No necesita armas](#), [Nunca dice morir](#), [Realiza proezas de fuerza](#) y [Entra en frenesi](#).

Bardo: Los bardos en la ficción y los juegos de fantasía son trovadores, juglares y narradores, quizás con un elemento sobrenatural. Los bardos suelen ser Exploradores o Oradores. Los rasgos apropiados son [Entretiene](#), [Ayuda a sus amigos](#), [Se infiltra](#) y [Domina los hechizos](#).

Clérigo o Sacerdote: Los clérigos académicos suelen ser Adeptos o Oradores, pero los clérigos marciales suelen ser Guerreros (quizás con Aspecto mágico). Para un clérigo típico con un conjunto versátil de habilidades, elige la especialización [Canaliza bendiciones divinas](#).

- Clérigo (muerte): [Convive con los muertos](#), [Pastorea espíritus](#)
- Clérigo (conocimiento): [Aprende rápidamente](#), [Ve más allá](#), [Preferiría estar leyendo](#)
- Clérigo (vida): [Defiende a los débiles](#), [Pastorea a la comunidad](#), [Obra milagros](#)
- Clérigo (luz): [Arde con resplandor](#), [Canaliza bendiciones divinas](#)
- Clérigo (tormenta): [Cabalga el relámpago](#), [Truena](#)
- Clérigo (engaño): [Adopta forma animal](#) (ver también opciones para pícaros)
- Clérigo (guerra): [Domina las armas](#) (ver también opciones para luchadores)

Druida: Como un tipo muy específico de sacerdote de la naturaleza, un personaje druida es normalmente un Adepto o un Explorador (en cualquier caso probablemente usando el Aspecto mágico). Un druida típico probablemente tiene [Canaliza bendiciones divinas](#) o [Vive en la naturaleza](#) como rasgo, pero para opciones más específicas, consulta los siguientes rasgos:

- Druida (compañero animal): [Controla las bestias](#), [Domina el enjambre](#)
- Druida (elemental): [Mora en la piedra](#), [Porta un halo de fuego](#), [Se mueve como el viento](#), [Cabalga el relámpago](#), [Viste una capa de hielo](#)
- Druida (afinidad con la naturaleza): [Habla por la tierra](#)
- Druida (transformación): [Mora en la piedra](#), [Adopta forma animal](#), [Camina por bosques salvajes](#).

Luchador: Los luchadores casi siempre tienen el tipo Guerrero, pero algunos son Exploradores. Un luchador típico probablemente tiene un Rasgo directo como [Domina las armas](#) o [Blande un arma encantada](#). Para opciones adicionales basadas en la elección de un rol de luchador específico, consulta lo siguiente:

- Luchador (guardián): [Blande un escudo exótico](#), [Defiende las puertas](#), [Domina la defensa](#), [Nunca dice morir](#), [Se yergue como un bastión](#).
- Luchador (melé): [Pelea sucio](#), [Lucha con estilo](#), [Busca problemas](#), [No necesita armas](#), [Blande dos armas a la vez](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- Luchador (a distancia): [Tiene licencia de porte, Lanza con una precisión mortal](#)

Pistolero: Un pistolero es probablemente un Guerrero o un Explorador, pero algunos son Oradores con Aspecto a combate. Los rasgos apropiados son: [Tiene licencia de porte , Domina las armas, Navegó bajo la Jolly Roger](#) y [Blande un arma encantada](#).

Inquisidor: Los Inquisidores suelen ser Exploradores, Oradores o Guerreros, dependiendo de si sus inclinaciones son tener muchas habilidades, ser buenos interactuando con la gente o el combate. Los rasgos apropiados son [Se infiltra, Imparte justicia](#) y [Opera de forma encubierta](#)

Mercader: Un Explorador con un rasgo relacionado con las interacciones sociales, como [Entretiene](#) o [Lidera](#), sería un buen personaje mercader, pero la elección más obvia sería un Orador.

Monje o Artista Marcial: Como maestros del combate sin armas, los monjes suelen ser Guerreros o Exploradores (quizás con un aspecto de combate). Los rasgos apropiados son [Lucha con estilo, No necesita armas](#) y [Lanza con una precisión mortal](#).

Paladín/Caballero Sagrado/Paragón: Como guerreros sagrados que mezclan destreza marcial y magia, los paladines suelen ser Guerreros o Exploradores (en ambos casos, tal vez modificados con el Aspecto mágico). Buenos rasgos para este tipo de personaje incluyen [Defiende las puertas, Defiende a los débiles, Imparte justicia, Mata monstruos](#) y [Blande un arma encantada](#).

Guardabosques: Los Guardabosques mezclan combate y habilidades, por lo que suelen ser Exploradores (quizás con Aspecto a combate) o Guerreros (quizás con Aspecto a habilidades y conocimientos). Los rasgos apropiados para un guardabosques son: [Controla las bestias, Caza, Vive en la naturaleza, Mata monstruos, Lanza con una precisión mortal](#) y [Blande dos armas a la vez](#).

Pícaro o Ladrón: La mayoría de los personajes de tipo pícaro son Exploradores, pero un pícaro centrado en la interacción podría ser fácilmente un Orador (quizás con Aspecto a sigilo). Buenos rasgos para pícaros son [Explora lugares sombríos, Pelea sucio, Caza, Se infiltra, Es buscado por la ley, Se mueve como un gato, Navegó bajo la Jolly Roger, y Trabaja los callejones traseros](#).

Hechicero: Los hechiceros, para nuestro propósito aquí, tienen habilidades mágicas inherentes (a diferencia de los magos, que estudian mucho y muy duro para conseguir sus hechizos). La mayoría de los hechiceros son Adeptos, pero algunos son Exploradores o Oradores.

El rasgo [Domina los hechizos](#) proporciona a un hechicero típico un conjunto eficaz de habilidades, y la mayoría de las opciones de rasgo proporcionan un conjunto temático de hechizos. Para hechiceros de varias líneas de sangre mágicas, ver lo siguiente:

- Hechicero (ángel): [Arde con resplandor, Canaliza bendiciones divinas, Tiene un aliado mágico](#).
- Hechicero (destino): [Desciende de la nobleza, Fue predicho](#)
- Hechicero (dragón): [Porta un halo de fuego, Cabalga el relámpago, Viste una capa de hielo](#)
- Hechicero (elemental): [Mora en la piedra, Porta un halo de fuego, Emplea magnetismo, Se mueve como el viento, Cabalga el relámpago, Viste una capa de hielo](#)
- Hechicero (feérico): [Adopta forma animal](#).
- Hechicero (demonio): [Porta un halo de fuego, Tiene un aliado mágico](#)
- Hechicero (no muerto): [Convive con los muertos, Pastorea espíritus](#)

Embaucador o Estafador: Estos astutos tipos son típicamente Oradores, aunque podrían ser Adeptos si son muy mágicos (o Exploradores si no son mágicos en absoluto). Las opciones de rasgo incluyen Pelea sucia, Trabaja en los callejones o Entretiene.

Mago de guerra: Para aquellos personajes inusuales que utilizan una mezcla de ataques con armas y hechizos, juega con un Guerrero con Aspecto mágico o con un Experto con Aspecto mágico o de combate. Los rasgos apropiados incluyen [Lucha con estilo, Domina las armas](#) y [Blande un arma encantada](#).

Brujo o Bruja: A efectos de esta lista, los brujos y las brujas obtienen su poder mágico de pactos que hacen con entidades de otro mundo. La mayoría de los brujos son Adeptos, pero los Exploradores y los Oradores (quizás con Aspecto mágico) pueden ser opciones interesantes. Algunos rasgos divertidos para un brujo son [Danza con la materia oscura, Tiene un aliado mágico, Domina el enjambre, Separa la mente del cuerpo](#) y [Fue predicho](#), pero (dependiendo del patrón y el pacto) la mayoría de los rasgos de brujos y hechiceros funcionan igual de bien.

Mago Salvaje: Los que usan magia caótica suelen ser Adeptos, pero un aficionado puede ser un Explorador o un Orador con Aspecto a magia. El mejor rasgo que se adapta a este tema es [Usa magia salvaje](#).

Mago: A los efectos de esta lista, los magos estudian a fondo la ciencia mágica para aprender las formas de lanzar hechizos (a diferencia de los hechiceros, brujos, etc.). Los magos suelen ser Adeptos, pero un mago orientado a las personas podría ser un Orador (quizás con el Aspecto mágico). Para un mago generalista que tenga una gran variedad de hechizos, elige el rasgo [Domina los hechizos](#). Para tipos más específicos de magos, vea lo siguiente:

- Mago (abjurador): [Absorbe energía, Enfoca mente sobre materia, Viste una capa de hielo](#)

- Mago (conjurador o invocador): [Controla las bestias](#), [Tiene un aliado mágico](#)
- Mago (adivino): [Aprende rápidamente](#), [Ve más allá](#), [Separa la mente del cuerpo](#), [Resuelve misterios](#)
- Mago (encantador): [Comanda poderes mentales](#), [Lidera](#)
- Mago (evocador): [Porta un halo de fuego](#), [Arde con resplandor](#), [Cabalga el relámpago](#), [Truena](#), [Viste una capa de hielo](#)
- Mago (ilusionista): [Despierta los sueños](#), [Forja ilusiones](#)
- Mago (nigromante): [Convive con los muertos](#), [Pastorea espíritus](#)
- Mago (transmutador): [Controla la gravedad](#), [Enfoca mente sobre materia](#), [Adopta forma animal](#).

HECHIZOS PREPARADOS VS ESPONTÁNEOS

Los personajes mágicos obtienen sus capacidades (que pueden ser hechizos, rituales o cualquier otra cosa) de su tipo y rasgo, y pueden usar estas capacidades como crean conveniente siempre que gasten los puntos de reserva necesarios. Esto los convierte técnicamente en lanzadores espontáneos. Si quieras jugar como un mago con hechizos preparados con una gran selección de capacidades que puedes escoger memorizar cada día, considera un rasgo orientado al lanzamiento de hechizos como [Canaliza bendiciones divinas](#), [Domina los hechizos](#) o [Habla por la tierra](#), y considera aumentarla con la [regla opcional de lanzamiento de hechizos](#).

MÁS PERSONALIZACIÓN

Las reglas de esta sección son más avanzadas y siempre implican al DJ. Pueden ser utilizadas por el DJ para adaptar un tipo para que encaje mejor en el género o la ambientación, o por un jugador y un DJ para ajustar un personaje para que encaje en un concepto.

MODIFICAR LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS TIPOS

Las siguientes características de los cuatro tipos de personaje pueden ser modificadas en la creación del personaje. Las demás habilidades no deben modificarse.

Reservas de atributo: Cada tipo de personaje tiene un valor inicial de Reservas de atributo. Un jugador puede intercambiar puntos entre sus Reservas en una base de

uno por uno. Por ejemplo, puede cambiar 2 puntos de Vigor por 2 puntos de Velocidad. Sin embargo, ninguna Reserva de atributo inicial debe ser superior a 20.

Ventaja: Un jugador puede empezar con una Ventaja de 1 en cualquier atributo que deseé.

Uso de Cyphers: Si un personaje renuncia a la capacidad de portar un Cypher, gana una habilidad adicional a su elección.

Armas: Algunos tipos tienen capacidades estáticas de primer rango que les permiten utilizar armas ligeras, medias y/o pesadas sin penalización. Los guerreros pueden usar todas las armas, los exploradores pueden usar armas ligeras y medias, y los adeptos y los oradores pueden usar armas ligeras. Cualquiera de estas capacidades de armas puede ser sacrificada para ganar competencia en una habilidad diferente a elección del jugador.

DEBILIDADES E INCAPACIDADES

Además de otras opciones de personalización, el jugador puede optar por aceptar debilidades o incapacidades para obtener más beneficios.

Debilidad: Una debilidad es, esencialmente, lo opuesto a la Ventaja. Si tienes una debilidad de 1 en Velocidad, todas las acciones de Velocidad que requieran que gastes puntos cuestan 1 punto adicional de tu Reserva. En cualquier momento, un jugador puede dar a su personaje una debilidad en un atributo y, a cambio, ganar +1 a su Ventaja en una de las otras dos atributos. Así, un PJ puede tomar una debilidad de 1 en Velocidad para ganar +1 a su Ventaja de Vigor.

Normalmente, sólo puedes tener una debilidad en un atributo en la que tengas una Ventaja de 0. Además, no puedes tener más de una debilidad, y no puedes tener una debilidad mayor de 1 a menos que la debilidad adicional provenga de otra fuente (como una enfermedad o discapacidad derivada de acciones o condiciones del juego).

Incapacidades: Las incapacidades son como las habilidades negativas. Hacen que un tipo de tarea sea más difícil al obstaculizarla. Si un personaje elige tomar una incapacidad, gana una habilidad de su elección. Normalmente, un personaje sólo puede tener una incapacidad, a menos que la incapacidad adicional provenga de otra fuente (como un descriptor o una enfermedad o incapacidad derivada de acciones o condiciones del juego).

ASPECTOS DE PERSONAJE

Los aspectos son conjuntos de capacidades especiales que el DJ y los jugadores pueden utilizar para alterar un tipo de personaje y hacerlo más a su gusto o más apropiado para el género o la ambientación. Por ejemplo, si un jugador quiere crear un personaje ladrón que utilice la magia, podría jugar con un Adepto con aspecto de sigilo. En una ambientación de ciencia ficción, un Guerrero también podría tener conocimientos de maquinaria, por lo que el personaje podría tener aspecto de tecnología.

Para cada rango de personaje determinado, las capacidades provistas por un aspecto se pueden intercambiar a razón de uno a uno con las capacidades estándar de tipo. Así que para añadir la capacidad del aspecto [Sentido del peligro](#) a un Guerrero, hay que sacrificar otra cosa -quizás [Golpe](#). Ahora, ese personaje puede elegir [Sentido del peligro](#) como lo haría con cualquier otra habilidad de Guerrero de primer rango, pero nunca podrá elegir [Golpe](#).

El DJ siempre debe participar en la aplicación de aspectos a los tipo. Por ejemplo, puede saber que para su juego de ciencia ficción quiere un tipo llamado "Glam", que es un Orador con ciertas habilidades tecnológicas - especialmente las que convierten al personaje en un extravagante piloto de naves estelares-. Por lo tanto, cambia las habilidades de primer nivel [Giro de identidad](#) e [Inspirar agresividad](#) por las capacidades de aspecto tecnológico [Datajack](#) y [Habilidades técnicas](#) para que el personaje pueda conectarse directamente a la nave y pueda tomar el pilotaje y las computadoras como habilidades.

Al final, los aspectos son sobre todo herramientas para que el DJ pueda crear fácilmente tipos específicos para la campaña haciendo unas ligeras alteraciones a los cuatro tipos base. Aunque los jugadores pueden desear utilizar los aspectos para conseguir los personajes que desean, recuerda que también pueden dar forma a sus PJ con descriptores y rasgos de forma muy efectiva.

Los aspectos disponibles son: Sigilo, Tecnología, Magia, Combate, y Habilidades y conocimientos.

La descripción completa de cada capacidad listada se encuentra en el capítulo de [Capacidades](#), que también contiene descripciones de capacidades de tipo y de rasgo en un amplio catálogo unificado.

SIGILO

Los personajes con el aspecto de sigilo son buenos para escabullirse, infiltrarse en lugares de difícil acceso y engañar a los demás. Utilizan estas capacidades de diversas maneras, incluyendo el combate. Un Explorador con aspecto de sigilo podría ser un ladrón, mientras que un Guerrero con aspecto de sigilo podría ser un asesino. Un Explorador con aspecto de sigilo en una ambientación de superhéroes podría ser un luchador contra el crimen que acecha las calles por la noche.

CAPACIDADES DE SIGILO DE PRIMER RANGO

- [Habilidades de sigilo](#)
- [Incitar](#)
- [Oportunista](#)
- [Prestidigitación](#)
- [Sentido del peligro](#)

CAPACIDADES DE SIGILO DE SEGUNDO RANGO

- [Ataque sorpresa](#)
- [Contorsionista](#)
- [Encontrar una apertura](#)
- [Escapar](#)
- [Sentir emboscadas](#)

CAPACIDADES DE SIGILO DE TERCER RANGO

- [Apostador](#)
- [Aprovechar el momento](#)
- [Correr y luchar](#)
- [Defensa interior](#)
- [Desde las sombras](#)
- [Desviar](#)
- [Evanescer](#)

CAPACIDADES DE SIGILO DE CUARTO RANGO

- [Burlar](#)
- [Emboscador](#)
- [Golpe debilitante](#)
- [Movimientos de voltereta](#)
- [Sentidos preternaturales](#)

CAPACIDADES DE SIGILO DE QUINTO RANGO

- [Golpe asesino](#)
- [Máscara](#)
- [Regresar al remitente](#)
- [Suerte Asombrosa](#)

CAPACIDADES DE SIGILO DE SEXTO RANGO

- [Explotar ventaja](#)
- [Giro del destino](#)
- [Saltar lejos](#)
- [Suerte de ladrón](#)

TECNOLOGÍA

Los personajes con aspecto de tecnología suelen ser de ciencia ficción o, al menos, de escenarios modernos (aunque todo es posible). Destacan en el uso, manejo y construcción de máquinas. Un Explorador con aspecto de tecnología podría ser un piloto de naves estelares, y un Orador con aspecto de tecnología podría ser un tecno-sacerdote. Algunas de las capacidades menos orientadas a la informática podrían ser apropiadas para un personaje steampunk, mientras que un personaje moderno podría utilizar algunas de las capacidades que no tienen que ver con naves estelares o ultra-tecnología.

CAPACIDADES DE TECNOLOGÍA DE PRIMER RANGO

- [Cacharrear](#)
- [Confundir máquina](#)
- [Datajack](#)
- [Habilidades técnicas](#)
- [Hacker](#)
- [Interfaz de máquinas](#)

CAPACIDADES DE TECNOLOGÍA DE SEGUNDO RANGO

- [Eficiencia de máquina](#)
- [Interfaz a distancia](#)
- [Maestría en herramientas](#)
- [Serv-0](#)
- [Serv-0 defensor](#)
- [Serv-0 reparador](#)
- [Sobrecargar máquina](#)

CAPACIDADES DE TECNOLOGÍA DE TERCER RANGO

- [Naveparlar](#)
- [Pies de nave](#)
- [Rociada](#)
- [Serv-0 escáner](#)
- [Telepatía mecánica](#)

CAPACIDADES DE TECNOLOGÍA DE CUARTO RANGO

- [Cazador de robots](#)
- [Serv-0 apuntador](#)
- [Serv-0 espía](#)
- [Serv-0 peleador](#)
- [Vínculo con máquina](#)

CAPACIDADES DE TECNOLOGÍA DE QUINTO RANGO

- [Compañero máquina](#)
- [Controlar máquina](#)
- [Jury-Rig](#)

CAPACIDADES DE TECNOLOGÍA DE SEXTO RANGO

- [Recabar información](#)
- [Maestro de máquina](#)

MAGIA

Sabes un poco de magia. Puede que no seas un mago, pero sabes lo básico: cómo funciona y cómo lograr algunas cosas maravillosas.

En tu entorno, "magia" puede significar poderes psíquicos o mutantes, tecnología alienígena o cualquier otra cosa que produzca efectos interesantes y útiles.

Un Explorador con aspecto de magia podría ser un mago-cazador, y un Orador con aspecto de magia podría ser un hechicero-bardo. Aunque un Adepto con aspecto de magia sigue siendo un Adepto, puedes encontrar que cambiar algunas de las habilidades básicas del tipo con las que se dan aquí acerca su PJ al concepto que quiere.

CAPACIDADES MÁGICAS DE PRIMER RANGO

- [Ardid mágico](#)
- [Bendición de los dioses](#)
- [Enlace mental](#)
- [Entrenamiento mágico](#)
- [Fuerza enredante](#)
- [Mente cerrada](#)
- [Premonición](#)

CAPACIDADES MÁGICAS DE SEGUNDO RANGO

- [Campo de fuerza](#)
- [Cerradura](#)
- [Explosión contundente](#)
- [Reparar carne](#)
- [Traer](#)

CAPACIDADES MÁGICAS DE TERCER RANGO

- [Arrojar](#)
- [Floración de fuego](#)
- [Fuerza a distancia](#)
- [Invocar araña gigante](#)
- [Visión a distancia](#)

CAPACIDADES MÁGICAS DE CUARTO RANGO

- [Abrir de par en par](#)
- [Ignición](#)
- [Protección elemental](#)

CAPACIDADES MÁGICAS DE QUINTO RANGO

- [Crear](#)
- [Fauces de dragón](#)
- [Intervención divina](#)
- [Sentidos verdaderos](#)
- [Viaje rápido](#)

CAPACIDADES MÁGICAS DE SEXTO RANGO

- [Cruzar los mundos](#)
- [Invoker Demonio](#)
- [Palabra de muerte](#)
- [Reubicar](#)

COMBATE

El aspecto de combate hace que un personaje sea más marcial. Un Orador con aspecto de combate en una ambientación de fantasía sería un bardo de batalla. Un Explorador con aspecto de combate en un juego histórico podría ser un pirata. Un Adepto con aspecto de combate en una ambientación de ciencia ficción podría ser un veterano de mil guerras psíquicas.

CAPACIDADES DE COMBATE DE PRIMER RANGO

- [Práctica en armaduras](#)
- [Práctica en armas medianas](#)
- [Sentido del peligro](#)

CAPACIDADES DE COMBATE DE SEGUNDO RANGO

- [Destreza en el combate](#)
- [Entrenado sin armadura](#)
- [Sed de sangre](#)

CAPACIDADES DE COMBATE DE TERCER RANGO

- [Ataque sucesivo](#)
- [Habilidad defensiva](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Práctica en todas las armas](#)

CAPACIDADES DE COMBATE DE CUARTO RANGO

- [Desviar](#)
- [Furia](#)
- [Guerrero competente](#)
- [Puntería letal](#)
- [Rociada](#)

CAPACIDADES DE COMBATE DE QUINTO RANGO

- [Defensor experto](#)
- [Objetivo difícil](#)
- [Parada](#)

CAPACIDADES DE COMBATE DE SEXTO RANGO

- [Habilidad ofensiva mayor](#)
- [Maestría defensiva](#)
- [Maestría en armaduras](#)

HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS

Este aspecto es para los personajes que desempeñan funciones que requieren más conocimientos y una mayor aplicación del talento en el mundo real. Es menos llamativo y dramático que los poderes sobrenaturales o la capacidad de despedazar a múltiples enemigos, pero a veces la pericia o el saber hacer son la verdadera solución a un problema.

Un Guerrero con aspecto de habilidades y conocimientos podría ser un ingeniero militar. Un Explorador aspecto de habilidades y conocimientos podría ser un científico de campo. Un Orador con este aspecto podría ser un profesor.

CAPACIDADES DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS

DE PRIMER RANGO

- [Habilidades de conocimiento](#)
- [Habilidades de interacción](#)
- [Habilidades de investigación](#)
- [Habilidades de viaje](#)
- [Habilidades físicas](#)

CAPACIDADES DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS DE SEGUNDO RANGO

- [Comprendión](#)
- [Habilidad extra](#)
- [Maestría en herramientas](#)

CAPACIDADES DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS DE TERCER RANGO

- [Habilidad flexible](#)
- [Improvistar](#)

CAPACIDADES DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS DE CUARTO RANGO

- [Especialización en tarea](#)
- [Habilidades múltiples](#)
- [Ingenio rápido](#)

CAPACIDADES DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS DE QUINTO RANGO

- [Leer las señales](#)
- [Práctica en armas medianas](#)

CAPACIDADES DE HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS DE SEXTO RANGO

- [Habilidad defensiva](#)
- [Habilidad ofensiva](#)

DESCRIPTORES DE PERSONAJE

Tu descriptor define tu personaje e influye en todo lo que haces. Las diferencias entre una “Encantadora Exploradora” y una “Cruel Exploradora” son considerables. El descriptor cambia la forma en que esos personajes realizan cada acción. Tu descriptor coloca a tu personaje en la situación (la primera aventura, que da comienzo a la campaña) y ayuda a proporcionar la motivación. Es el adjetivo de la frase "Soy un sustantivo adjetivo que predicho".

Los descriptores ofrecen un paquete único de capacidades, habilidades, o modificaciones extra a tus Reservas de atributo. No todos los aportes de un descriptor son modificaciones positivas al personaje. Por ejemplo, algunos descriptores tienen incapacidades, es decir, tareas para las que un personaje no es bueno. Puedes pensar en las incapacidades como habilidades negativas, en lugar de ser un grado mejor en ese tipo de tarea, eres un grado peor. Si te vuelves hábil en una tarea en la que tienes una incapacidad, la incapacidad se anula. Recuerda que los personajes se definen tanto por lo que no saben hacer como por lo que saben hacer.

Los descriptores también ofrecen unas breves sugerencias sobre cómo se involucró tu personaje con el resto del grupo en su primera aventura. Puedes usarlas, o no, como quieras.

Esta sección detalla cincuenta descriptores. Elige uno de ellos para tu personaje. Puedes elegir cualquier descriptor que deseas, independientemente de tu tipo. Al final de este capítulo, se ofrecen algunas opciones para personalizar los descriptores, incluyendo hacer de la especie de un personaje su descriptor.

(Tu descriptor es más importante cuando eres un personaje inicial. Los beneficios (y quizás los inconvenientes) que se derivan de tu descriptor acabarán siendo eclipsados por la creciente importancia de tu tipo y rasgo. Sin embargo, la influencia de tu descriptor seguirá siendo al menos algo importante durante toda la vida de tu personaje).

LISTA DE DESCRIPTORES

- [Afortunado](#)
- [Amable](#)
- [Arriesgado](#)
- [Astuto](#)
- [Atractivo](#)
- [Benéfico](#)
- [Callado](#)
- [Caótico](#)
- [Cauto](#)
- [Cobarde](#)
- [Creativo](#)

- [Cruel](#)
- [Culto](#)
- [Curtido](#)
- [Decidido](#)
- [Desequilibrado](#)
- [Deshonroso](#)
- [Despiadado](#)
- [Duro](#)
- [Empático](#)
- [Encantador](#)
- [Escéptico](#)
- [Exiliado](#)
- [Extraño](#)
- [Fuerte](#)
- [Furtivo](#)
- [Grácil](#)
- [Honorable](#)
- [Impulsivo](#)
- [Ingenuo](#)
- [Inquisitivo](#)
- [Inteligente](#)
- [Intuitivo](#)
- [Jovial](#)
- [Maldito](#)
- [Mecánico](#)
- [Misterioso](#)
- [Místico](#)
- [Perceptivo](#)
- [Perspicaz](#)
- [Rápido](#)
- [Repulsivo](#)
- [Resiliente](#)
- [Temerario](#)
- [Tonto](#)
- [Torpe](#)
- [Tranquilo](#)
- [Veloz](#)
- [Vigoroso](#)
- [Virtuoso](#)

AFORTUNADO [LUCKY]

Confías en el azar y en la buena suerte oportuna para salir airoso de muchas situaciones. Cuando la gente dice que alguien ha nacido bajo una estrella afortunada, se refiere a ti. Cuando intentas hacer algo nuevo, no importa lo desconocida que sea la tarea, casi siempre obtienes algún éxito. Incluso cuando ocurre un desastre, rara vez es tan malo como podría haber sido. Lo más frecuente es que las pequeñas cosas parezcan salirte bien, que ganes concursos y que estés en el lugar adecuado en el momento oportuno.

Obtienes las siguientes características:

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Reserva de Suerte: Tienes una Reserva adicional llamada Suerte que comienza con 3 puntos, y tiene un valor máximo de 3 puntos. Cuando gastas puntos de cualquier otra Reserva, puedes tomar uno, algunos o todos los puntos de tu Reserva de Suerte primero. Cuando realizas una Tirada de Recuperación para recuperar puntos de cualquier otra Reserva, tu Reserva de Suerte también se recarga con el mismo número de puntos. Cuando tu Reserva de Suerte está a 0 puntos, no cuenta en tu [Registro de Daño](#). Capacitador.

Fortuna: Cuando uses 1 PX para volver a tirar un d20 en cualquier tirada que te afecte sólo a ti, suma 3 a la nueva tirada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Sabiendo que la gente afortunada se da cuenta y aprovecha activamente las oportunidades, te involucraste en tu primera aventura por elección.

2. Te has topado literalmente con otra persona en esta aventura por pura suerte.

3. Has encontrado un maletín tirado al lado de la carretera. Estaba maltrecho, pero en su interior encontraste un montón de documentos extraños que te condujeron hasta aquí.

4. La suerte te sonrió cuando evitaste a un vehículo a gran velocidad por una caída fortuita a través de una abertura en el suelo (una alcantarilla, si estamos en un entorno moderno). Bajo el suelo, encontraste algo que no podías ignorar.

AMABLE [KIND]

Siempre te ha resultado fácil ver las cosas desde el punto de vista de los demás. Esa capacidad te ha hecho comprender lo que realmente quieren o necesitan. Desde tu perspectiva, sólo estás aplicando el viejo proverbio de que "es más fácil atrapar moscas con miel que con vinagre", pero los demás simplemente ven tu comportamiento como amabilidad. Por supuesto, ser amable requiere tiempo, y el tuyo es limitado. Has aprendido que una pequeña parte de la gente no merece tu tiempo ni tu amabilidad. Los verdaderos sádicos, los narcisistas y similares sólo te harán perder energía. Así que te ocupas de ellos rápidamente, reservando tu amabilidad para aquellos que la merecen y pueden beneficiarse de tu atención.

Obtienes las siguientes características:

Intuición emocional: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Sabes lo que es ponerte en los zapatos de otra persona. Eres competente en todas las tareas relacionadas con la interacción social agradable y el discernimiento de las disposiciones de los demás.

Karma: A veces, los desconocidos simplemente te ayudan. Para obtener la ayuda de un extraño, debes utilizar una Tirada de Recuperación de una acción, diez minutos o una hora (sin obtener su beneficio curativo), y el DJ determina la naturaleza de la ayuda que obtienes. Normalmente, el acto de amabilidad no es suficiente para dar la vuelta a una mala situación por completo, pero puede moderar una mala situación y conducir a nuevas oportunidades. Por ejemplo, si te capturan, un guardia afloja un poco tus ataduras, te trae agua o te entrega un mensaje.

Incapacidad: Ser amable conlleva algunos riesgos. Todas las tareas relacionadas con detectar falsedades se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Un PJ necesitaba tu ayuda y tú aceptaste venir por amabilidad.

2. Le diste a la persona equivocada acceso a tu dinero, y ahora necesitas recuperar algo.

3. Estás listo para llevar tu benevolencia a la carretera y ayudar a más personas de las que podrías si no te unieras a los PJs.

4. Tu trabajo, que parecía que iba a ser personalmente gratificante, es todo lo contrario. Te unes a los PJs para escapar de la monotonía.

ARRIESGADO [RISK-TAKING]

Forma parte de tu naturaleza cuestionar lo que otros creen que no se puede o no se debe hacer. No estás loco, por supuesto; no intentarías saltar un abismo de un kilómetro de ancho sólo porque te atreves. Está lo imposible y lo apenas posible. A ti te gusta ir más lejos que los demás, porque te da un subidón de satisfacción y placer cuando lo consigues. Cuanto más lo consigues, más buscas el siguiente reto arriesgado con el que ponerte a prueba.

Obtienes las siguientes características:

Ágil: +4 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres experto en aprovechar el riesgo, y eres competente en tareas que implican algún elemento de azar, como jugar o elegir entre dos o tres opciones aparentemente iguales.

Presionar tu suerte: Puedes elegir tener éxito automáticamente en una tarea sin tirar, siempre que la dificultad de la tarea no sea superior a 6. Sin embargo, cuando lo haces, también activas una intromisión del DJ como si hubieras sacado un 1. La intromisión no invalida el éxito, pero probablemente lo califica de alguna manera. Puedes hacer esto una vez, aunque la habilidad se renueva cada vez que haces una Tirada de Recuperación de diez horas.

Incapacidad: Eres ágil, pero no escurridizo. Las tareas relacionadas a escabullirse y permanecer en silencio son obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Parecía que había las mismas probabilidades de que los otros PJs no tuvieran éxito, lo que te parecía bien.
2. Crees que las tareas que tienes por delante te plantearán retos únicos y satisfactorios.
3. Uno de tus mayores riesgos no ha salido bien y necesitas dinero para pagar esa deuda.
4. Te jactaste de no haber visto nunca un riesgo que no te gustara, que es como has llegado a este punto.

ASTUTO [CLEVER]

Eres rápido de reflejos, piensas bien sobre la marcha. Entiendes a la gente, por lo que puedes engañarla, pero rara vez te engañan. Gracias a tu facilidad para ver las cosas tal y como son, captas rápidamente el terreno, evalúas las amenazas y los aliados y valoras las situaciones con precisión. Tal vez seas físicamente atractivo, o tal vez utilices tu ingenio para superar cualquier imperfección física o mental que tengas.

Obtienes las siguientes características:

Listo: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en todas las interacciones que impliquen mentiras o engaños.

Habilidad: Eres competente en tiradas de defensa para resistir efectos mentales.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican identificar o evaluar el peligro, las mentiras, la calidad, la importancia, la función o el poder.

Incapacidad: Nunca fuiste bueno para estudiar o retenerte conocimientos triviales. Cualquier tarea que implique saber, conocimiento o comprensión se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Ves a través de los planes de los demás y ocasionalmente los convences para que te crean, incluso cuando, tal vez, no deberían hacerlo. Gracias a tu comportamiento astuto, tienes un objeto adicional caro.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has convencido a uno de los otros PJs para que te diga lo que están haciendo.
2. Desde lejos, observaste que algo interesante estaba sucediendo.
3. Te involucraste en la situación porque pensaste que podrías ganar algo de dinero.
4. Sospechas que los otros PJs no tendrán éxito sin ti.

ATRACTIVO [APPEALING]

Eres atractivo para los demás, pero quizás lo más importante es que eres simpático y carismático. Tiene ese "algo especial" que atrae a los demás. A menudo sabes lo que hay que decir para hacer reír a alguien, tranquilizarle o incitarle a actuar. A la gente le gustas, quiere ayudarte y quiere ser tu amigo.

Obtienes las siguientes características:

Carismático: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente para las interacciones sociales agradables.

Resistente a los encantos: Eres consciente de cómo otros pueden manipular y encantar a la gente, y te das cuenta cuando esas tácticas se usan contigo. Debido a esta conciencia, eres competente para resistir cualquier tipo de persuasión o seducción si lo deseas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Conociste a un total desconocido (uno de los otros PJs) y lo cautivaste tanto que te invitó a participar.

2. Los PJs buscaban a otra persona, pero tú les convenciste de que tú eras el adecuado.

3. Pura casualidad, porque te dejás llevar por la corriente de las cosas y todo suele salir bien.

4. Tus maneras carismáticas ayudaron a sacar a uno de los PJs de una situación difícil hace mucho tiempo, y siempre te piden que te unas a ellos en nuevas aventuras.

BENÉFICO [BENEFICENT]

Ayudar a los demás es tu vocación. Por eso estás aquí. Los demás están encantados con tu carácter extrovertido y caritativo, y tú con su felicidad. Estás en tu mejor momento cuando ayudas a la gente, ya sea explicando cómo pueden superar mejor un reto o demostrando cómo hacerlo tú mismo.

Obtienes las siguientes características:

Generoso: Los aliados que han pasado el último día contigo suman +1 a sus Tiradas de Recuperación.

Altruista: Si estás junto a una criatura que recibe daño, puedes interceder y recibir tú mismo 1 punto de ese daño (reduciendo el daño infligido a la criatura en 1 punto). Si tienes Armadura, ésta no proporciona un beneficio cuando usas esta habilidad.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas relacionadas con la interacción social agradable, hacer sentir a otras personas a gusto y ganarte su confianza.

Servicial: Siempre que procedas a Ayudar a otro personaje, éste gana el beneficio como si tu fueras competente aunque no seas competente o especialista en la tarea intentada.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Incapacidad: Mientras estás solo, todas las tareas de Intelecto y Velocidad se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Aunque no conocías a la mayoría de los otros PJs de antemano, te invitaste a ti mismo a participar en su búsqueda.

2. Has visto a los PJs luchando por superar un problema y te has unido a ellos desinteresadamente para ayudarles.

3. Estás casi seguro de que los PJs fracasarán sin ti.

4. La elección fue entre tu vida hecha jirones y ayudar a los demás. Desde entonces no has mirado atrás.

CALLADO [TONGUE-TIED]

Nunca has sido muy hablador. Cuando te ves obligado a interactuar con los demás, nunca sabes lo que tienes que decir: las palabras te fallan por completo o te salen mal. A menudo dices justo lo que no debes e insultas a alguien sin querer. Casi siempre te quedas callado. Esto te convierte en un oyente, en un observador atento. También significa que eres mejor haciendo cosas que hablando de ellas. Eres rápido en la acción.

Obtienes las siguientes características:

Acciones, no palabras: +2 a tu Reserva de Vigor y +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en la percepción.

Habilidad: Eres competente en la iniciativa (a menos que se trate de una situación social).

Incapacidad: Todas las tareas relacionadas con interacción social se ven obstaculizadas.

Incapacidad: Todas las tareas que implican comunicación verbal o transmisión de información se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te has quedado en el camino y nadie te ha dicho que te vayas.

2. Has visto algo importante que los otros PJs no vieron y (con cierto esfuerzo) has conseguido relacionarlo con ellos.

3. Has intervenido para salvar a uno de los otros PJs cuando estaban en peligro.

4. Uno de los otros PJs te reclutó por tus talentos.

CAÓTICO [CHAOTIC]

El peligro no significa mucho para ti, principalmente porque no piensas mucho en las repercusiones. De hecho, disfrutas sembrando sorpresas, sólo para ver qué pasa. Cuanto más inesperado sea el resultado, más feliz serás. A veces eres especialmente maniático y, por el bien de tus compañeros, te abstienes de realizar acciones que sabes que te llevarán al desastre.

Obtienes las siguientes características:

Tumultuoso: +4 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en acciones de Defensa por Intelecto.

Caótico: Una vez después de cada Tirada de Recuperación de diez horas, si no te gusta el primer resultado, puedes volver a tirar un dado a tu elección. Si lo haces, e independientemente del resultado, el DJ te presenta una intrusión del DJ.

Incapacidad: Tu cuerpo está un poco desgastado por los excesos ocasionales. Las tareas de Defensa por Vigor se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Otro PJ te reclutó mientras te portabas bien, antes de darse cuenta de lo caótico que eras.

2. Tienes razones para creer que estar con los otros PJs te ayudará a ganar control sobre tu comportamiento errático.

3. Otro PJ te ha liberado de tu cautiverio y, para agracérselo, te has ofrecido a ayudar.

4. No tienes ni idea de cómo te uniste a los PJs. Por ahora, sigues la corriente hasta que se presenten las respuestas.

CAUTO [GUARDED]

Ocultas tu verdadera naturaleza tras una máscara y te resistes a dejar que nadie vea quién eres realmente. Lo que más te importa es protegerte a ti mismo, física y emocionalmente, y prefieres mantener a los demás a una distancia segura. Es posible que sospeches de todos los que conoces, esperando lo peor de la gente para no sorprenderte cuando te den la razón por desconfiar. O puede que seas un poco reservado, y que te cierres de dejar que la gente traspase tu exterior áspero para conocer a la persona que realmente eres.

Nadie puede ser tan reservado como tú y hacer muchos amigos. Lo más probable es que tengas una personalidad abrasiva y tiendas a ser pesimista en tu visión. Es probable que alimentes una vieja herida y que encuentres que la única forma de sobrellevarla es mantenerla y tu personalidad encerrada.

Obtienes las siguientes características:

Sospechoso: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas de Defensa por Intelecto.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican discernir la verdad, atravesar los disfraces y detectar falsedades y otros engaños.

Incapacidad: Tu naturaleza desconfiada te hace antipático. Cualquier tarea que implique engaño o persuasión se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Uno de los PJs ha conseguido superar tus defensas y hacerse amigo tuyo.
2. Quieres ver en qué andan los PJs, así que los acompañas para pillarlos en el acto de alguna fechoría.
3. Has hecho unos cuantos enemigos y te has puesto en manos de los PJs para protegerte.
4. Los PJs son los únicos que te aguantan.

COBARDE [CRAVEN]

El valor te falla a cada momento. Te falta la fuerza de voluntad y la determinación para mantenerte firme ante el peligro. El miedo te roe el corazón, mastica tu mente, te distrae hasta que no puedes soportarlo. La mayoría de las veces, retrocedes ante las confrontaciones. Huyes de las amenazas y vacilas cuando te enfrentas a decisiones difíciles.

Pero, a pesar de que el miedo te persigue y tal vez te avergüenze, tu naturaleza cobarde resulta ser un aliado útil de vez en cuando. Escuchar tus miedos te ha ayudado a escapar del peligro y a evitar correr riesgos innecesarios. Puede que otros hayan sufrido en tu lugar, y puede que seas el primero en admitir este hecho, pero secretamente sientes un intenso alivio por haber evitado un destino impensable y terrible.

(Descriptores como [Cobarde](#), [Cruel](#) y [Deshonroso](#) pueden no ser apropiados para todos los grupos. Estos son rasgos de villano y algunas personas quieren que sus PJs sean completamente heroicos. Pero a otros no les importa un poco de moral gris en la mezcla. Y otros ven cosas como [Cobarde](#) y [Cruel](#) como rasgos a superar a medida que sus personajes se desarrollan (probablemente ganando diferentes descriptores).

Obtienes las siguientes características:

Furtivo: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en las tareas basadas en el sigilo.

Habilidad: Eres competente en acciones de carrera.

Habilidad: Eres competente en cualquier acción que se realice para escapar del peligro, huir de una situación peligrosa o salirse con la suya.

Incapacidad: No entras voluntariamente en situaciones peligrosas. Cualquier acción de iniciativa (para determinar quién va primero en el combate) se ve obstaculizada.

Incapacidad: Te desmoronas cuando tienes que emprender una tarea potencialmente peligrosa en solitario. Cualquier tarea de este tipo (como atacar a una criatura en solitario) se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Tienes un amuleto de buena suerte o un dispositivo de protección para mantenerte fuera de peligro.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Crees que te persiguen y has contratado a uno de los otros PJs como tu protector.
2. Buscas escapar de tu vergüenza y te juntas con personas capaces esperanzado en reparar tu reputación.
3. Uno de los otros PJs te intimidó para que vinieras.
4. El grupo respondió a tus gritos de ayuda cuando estabas en problemas.

CREATIVO [CREATIVE]

Tal vez tengas un cuaderno donde apuntar las ideas para poder desarrollarlas más tarde. Tal vez te envíes por correo electrónico las ideas que te surgen de la nada para ordenarlas en un documento electrónico. O tal vez te sientas, miras fijamente tu pantalla y, con una fuerza de voluntad indomable, produces algo de la nada. Sea cual sea tu don, eres creativo: codificas, escribes, compones, esculpes, diseñas, diriges o creas narrativas que cautivan a otras personas con tu visión.

Obtienes las siguientes características:

Inventiva: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Original: Siempre se te ocurre algo nuevo. Eres competente en cualquier tarea relacionada con la creación de una narrativa (como una historia, una obra de teatro o un escenario). Esto incluye el engaño, si el engaño implica una narrativa que seas capaz de contar.

Habilidad: Eres ingenioso por naturaleza. Eres competente en una habilidad creativa específica de tu elección: escribir, codificar por ordenador, componer música, pintar, dibujar, etc.

Habilidad: Te encanta resolver acertijos y similares. Eres competente en las tareas de resolución de rompecabezas.

Habilidad: Para ser creativo es necesario estar siempre aprendiendo. Eres competente en cualquier tarea que implique descubrir algo nuevo, como cuando rebuscas en una biblioteca, un banco de datos, un archivo de noticias o una colección de conocimientos similar.

Incapacidad: Eres ingenioso pero no encantador. Todas las tareas relacionadas con una interacción social agradable se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Estabas investigando para un proyecto y convenciste a los PJs para que te llevaran.
2. Buscas nuevos mercados para los resultados de tu producción creativa.
3. Te has equivocado de grupo, pero te han convencido.
4. Una vida creativa suele estar plagada de obstáculos financieros. Te uniste al PJ porque esperabas que fuera rentable.

CRUEL [CRUEL]

La desgracia y el sufrimiento no te commueven. Cuando otra persona soporta dificultades, te cuesta preocuparte, e incluso puedes disfrutar del dolor y las dificultades que experimenta la persona si te ha hecho mal en el pasado. Tu vena cruel puede derivar de la amargura provocada por tus propias luchas y decepciones. Podrías ser un pragmático duro, haciendo lo que crees que debes hacer aunque los demás sean peores por ello. O puede ser un sádico que se deleita con el dolor que inflige.

Ser cruel no te hace necesariamente un villano. Tu残酷 puede estar reservada para los que se oponen a ti o a los que te son útil. Puede que te hayas vuelto cruel por de una experiencia intensamente horrible. Los malos tratos y la tortura, por ejemplo, pueden quitarte la compasión por otros seres vivos.

Además, no es necesario ser siempre cruel. De hecho, los demás pueden verte como una persona agradable, amistosa e incluso servicial. Pero cuando te enfadas o frustras, tu naturaleza dual se revela, y los que se han ganado tu desprecio probablemente sufran por ello.

Obtienes las siguientes características:

Astucia: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Crueldad: Cuando usas la fuerza, puedes elegir mutilar o infilar heridas dolorosas para alargar el sufrimiento de tu enemigo. Siempre que inflijas daño, puedes elegir infilar 2 puntos menos de daño para aliviar tu siguiente ataque contra ese enemigo.

Habilidad: Eres competente en las tareas relacionadas con el engaño, la intimidación y la persuasión cuando interactúas con personajes que experimentan dolor físico o emocional.

Incapacidad: Te cuesta conectar con los demás, comprender sus motivos o compartir sus sentimientos. Cualquier tarea para averiguar los motivos, los sentimientos o la disposición de otro personaje se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Tienes un valioso recuerdo de la última persona que destruiste. El recuerdo tiene un precio moderado, y puedes venderlo o cambiarlo por un objeto de igual o menor valor.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Sospechas que puedes obtener un ventaja a largo plazo al ayudar a los otros PJs y que puedes usar esa ventaja contra tus enemigos.

2. Al unirse a los PJs, ve una oportunidad para aumentar su poder y estatus personal a expensas de los demás.

3. Esperas hacer más difícil la vida de otro PJ al unirte al grupo.

4. Unirte a los PJs te da la oportunidad de escapar de la justicia por un crimen que cometiste.

CULTO [LEARNED]

Has estudiado, ya sea por tu cuenta o con un instructor. Sabes muchas cosas y eres un experto en algunos temas, como historia, biología, geografía, mitología, naturaleza u otra área de estudio. Los personajes cultos suelen llevar consigo unos cuantos libros y pasan su tiempo libre leyendo.

Obtienes las siguientes características:

Inteligente: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en tres áreas de conocimiento a tu elección.

Incapacidad: Tienes pocas gracias sociales. Cualquier tarea que implique encanto, persuasión o etiqueta se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Tienes dos libros adicionales sobre temas de tu elección.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Uno de los otros PJs te pidió que vinieras por tus conocimientos.

2. Necesitas dinero para financiar tus estudios.

3. Crees que la tarea podría conducir a descubrimientos importantes e interesantes.

4. Un colega le pidió que participara en la misión como un favor.

CURTIDO [RUGGED]

Eres un amante de la naturaleza, acostumbrado a vivir de forma ruda, enfrentando tu ingenio a los elementos. Lo más probable es que seas un hábil cazador, recolector o naturalista. Los años de vida en la naturaleza han dejado su huella con un semblante desgastado, pelo salvaje o cicatrices. Tu vestimenta es probablemente mucho menos refinada que la de los habitantes de la ciudad.

Obtienes las siguientes características:

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican escalar, saltar, correr y nadar.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican entrenar, montar o aplacar a los animales naturales.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican la identificación o el uso de plantas naturales.

Incapacidad: No tienes ninguna gracia social y prefieres los animales a las personas. Cualquier tarea que implique encanto, persuasión, etiqueta o engaño se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Llevas una mochila de explorador con cuerda, raciones para dos días, un saco de dormir y otras herramientas necesarias para la supervivencia al aire libre.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. En contra de tu buen juicio, te uniste a los otros PJs porque viste que estaban en peligro.
2. Uno de los otros PJs te convenció de que unirte al grupo sería lo mejor para ti.
3. Tienes miedo de lo que pueda pasar si los otros PJs fallan.
4. Hay una recompensa en juego, y necesitas el dinero.

DECIDIDO [STRONG-WILLED]

Tienes una mentalidad dura, eres voluntarioso e independiente. Nadie puede convencerte de nada ni hacerte cambiar de opinión cuando tú no quieras hacerlo. Esta cualidad no te hace necesariamente inteligente, pero sí te convierte en un baluarte de la fuerza de voluntad y la determinación. Es probable que te vistas y actúes con un estilo único y elegante, sin importarte lo que piensen los demás.

Obtienes las siguientes características:

Voluntad: +4 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente para resistir los efectos mentales.

Habilidad: Eres competente en las tareas que requieren una increíble concentración.

Incapacidad: Voluntad no significa brillantez. Cualquier tarea que implique resolver rompecabezas o problemas, memorizar cosas o utilizar la sabiduría se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. En contra de tu buen juicio, te uniste a los otros PJs porque viste que estaban en peligro.
2. Uno de los otros PJs te convenció de que unirte al grupo sería lo mejor para ti.
3. Tienes miedo de lo que pueda pasar si los otros PJs fallan.
4. Hay una recompensa en juego, y necesitas el dinero.

DESEQUILIBRADO [MAD]

Has profundizado demasiado en temas que la gente no debía conocer. Tienes conocimientos que van más allá del alcance de la mayoría, pero este conocimiento ha tenido un precio terrible. Es probable que tengas una forma física dudosa y que de vez en cuando tiembles con tic nerviosos. A veces murmura para sí mismo sin darse cuenta.

Obtienes las siguientes características:

Conocedor: +4 a tu Reserva de Intelecto.

Ataques de perspicacia: Siempre que tal conocimiento sea apropiado, el DJ te proporciona información aunque no haya una explicación clara de cómo podrías saber tal

cosa. Esto queda a discreción del DJ, pero debería ocurrir tan a menudo como una vez cada sesión.

Comportamiento errático: Eres propenso a actuar de forma errática o irracional. Cuando estás en presencia de un descubrimiento importante o estás sometido a un gran estrés (como una amenaza física grave), el DJ puede introducir una intromisión del DJ en tu próxima acción sin conceder PX. Puedes pagar 1 PX para rechazar la intromisión. La influencia del DJ es la manifestación de tu locura y, por lo tanto, siempre es algo que probablemente no harías de otro modo, pero no es directa y obviamente perjudicial para ti a menos que haya circunstancias atenuantes. (Por ejemplo, si un enemigo sale de pronto de las sombras, podrías pasar la primera ronda balbuceando o gritando el nombre de tu primer amor verdadero).

Habilidad: Eres competente en un área de conocimiento (probablemente algo raro o esotérico).

Incapacidad: Tu mente es bastante frágil. Las tareas para resistir ataques mentales se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Las voces en tu cabeza te dijeron que te fueras.
2. Tú instigaste todo y convenciste a los demás para que se unieran a ti.
3. Uno de los otros PJs obtuvo un libro de conocimiento para ti, y ahora estás devolviendo ese favor ayudándoles con la tarea en cuestión.
4. Te sientes obligado por una intuición inexplicable.

DESHONROSO [DISHONORABLE]

No hay honor entre ladrones, ni traidores, ni los que apuñalan por la espalda, ni mentirosos, ni tramposos. Tú eres todo eso, y o bien no pierdes el sueño por ello, o bien niegas la verdad a los demás o a ti mismo. En todo caso, estás dispuesto a hacer lo que sea necesario para salirte con la tuya. Honor, ética y principios no son más que palabras. En tu opinión, no tienen cabida en el mundo real.

Obtienes las siguientes características:

Sigiloso: +4 a tu Reserva de Velocidad.

Sólo postres: Cuando el DJ da a otro jugador 1 PX para otorgar a alguien por una intromisión del DJ, ese jugador no puede dártela a ti.

Habilidad: Eres competente en el engaño.

Habilidad: Eres competente en el sigilo.

Habilidad: Eres competente en la intimidación.

Incapacidad: La gente no te quiere ni confía en ti. Las interacciones sociales agradables se ven obstaculizadas.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te interesa lo que hacen los PJs, así que les mientes para entrar en su grupo.
2. Mientras merodeabas, escuchaste los planes de los PJs y te diste cuenta de que querías participar.
3. Uno de los otros PJs te invitó, sin tener idea de cómo eres realmente.
4. Te abriste paso con intimidación y fanfarronería.

DESPIADADO [VICIOUS]

Intentas ocultar lo que hay dentro, replegarlo en ti mismo cuando todo lo que hay dentro de ti grita que lo sueltes, que se lo hagas pagar, que les duela y que les haga sangrar. A veces lo consigues por tus amigos: sonríes como ellos, te ríes cuando ellos se ríen, y a veces incluso tienes otras emociones propias. Pero siempre está ahí, ese sentimiento de frenético regocijo mezclado con odio que a veces salta de ti cuando te enfrentas a un enemigo. Una violencia que tus amigos pueden tolerar, pero que a veces te preocupa que también aprendan que eres cruel.

Obtienes las siguientes características:

Habilidad: Eres competente para rastrear criaturas. Si una criatura te ha perjudicado, la tarea de rastreo se ve aliviada.

Sediento de sangre: Una vez que empiezas a luchar, sólo ves el color rojo. Infinges 2 puntos de daño adicional con cualquier ataque.

Berserk: Una vez que empiezas a luchar, es difícil que te detengas. De hecho, es una tarea de dificultad 2 de Intelecto para hacerlo, incluso si tu enemigo se rinde o te has quedado sin enemigos. Si ocurre esto último y no consigues detenerte, atacas al aliado más cercano que esté a corta distancia.

Equipo adicional: Tienes un registro que utilizas para hacer una lista de los que te han perjudicado.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Otro PJ te vio derribar a un borracho malvado en una taberna, sin darse cuenta de que fuiste tú quien empezó la pelea.

2. Querías huir de una mala situación, así que te fuiste con los otros PJs.

3. Quieres cambiar, y esperas que estar con los otros PJs te ayude a calmarte.

4. Uno de los otros PJs te pidió venir, creyendo que tu viciosidad podría ser útil para la misión.

DURO [TOUGH]

Eres fuerte y puedes soportar mucho castigo físico. Puedes tener una estructura grande y una mandíbula cuadrada. Los personajes duros suelen tener cicatrices visibles.

Obtienes las siguientes características:

Resistente: +1 a la armadura.

Saludable: Suma 1 a los puntos que recuperas cuando haces una Tirada de Recuperación.

Habilidad: Eres competente en acciones de Defensa por Vigor.

Equipo adicional: Tienes un arma ligera adicional.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Estás actuando como guardaespaldas de uno de los otros PJs.

2. Uno de los PJs es tu hermano, y has venido para cuidarlo.

3. Necesitas dinero porque tu familia está endeudada.

4. Interviniste para defender a uno de los PJs cuando ese personaje fue amenazado. Mientras hablabas con ellos después, te enteraste de la tarea del grupo.

EMPÁTICO [EMPATHIC]

Los demás son libros abiertos para ti. Puede que tengas un don para leer los gestos de una persona, esos movimientos sutiles que transmiten el estado de ánimo y la disposición de un individuo. O puedes recibir información de forma más directa, sintiendo las emociones de una persona como si fueran cosas tangibles, sensaciones que rozan ligeramente tu mente. Tu don para la empatía te ayuda a desenvolverte en situaciones sociales y a controlarlas para evitar malentendidos y evitar que estallen conflictos inútiles.

El bombardeo constante de emociones por parte de los que te rodean probablemente te pase factura. Es posible que tiendas al estado de ánimo predominante, pasando de la felicidad vertiginosa a la tristeza amarga sin apenas avisar. O puede que te encierres en tí mismo y permanezcas inescrutable para los demás por un sentimiento de autoconservación o por un miedo inconsciente a que los demás sepan cómo te sientes realmente.

Obtienes las siguientes características:

Mente abierta: +4 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en las tareas que implican percibir otras emociones, discernir disposiciones y tener una coronada sobre la gente que te rodea.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que impliquen una interacción social, agradable o no.

Incapacidad: Ser tan receptivo a los pensamientos y estados de ánimo de los demás te hace vulnerable a cualquier cosa que ataque tu mente. Las tiradas de Defensa por Intelecto se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has percibido el compromiso con la tarea que tienen los otros PJs y te has sentido movido a ayudarles.
2. Has establecido un vínculo estrecho con otro PJ y no puedes soportar separarte de él.
3. Has percibido algo extraño en uno de los PJs y has decidido unirte al grupo para ver si puedes percibirlo de nuevo y descubrir la verdad.
4. Te uniste a los PJs para escapar de una relación desagradable o de un entorno negativo.

ENCANTADOR [CHARMING]

Hablas con facilidad y eres encantador. Ya sea por medios aparentemente sobrenaturales o simplemente por su facilidad de palabra, puede convencer a los demás para que hagan lo que usted desea. Lo más probable es que sea físicamente atractivo o, al menos, muy carismático, y que a los demás les guste escuchar su voz. Probablemente prestes atención a tu aspecto, manteniéndote bien arreglado. Haces amigos con facilidad. Destacas la faceta de personalidad de tu Intelecto; la inteligencia no es tu fuerte. Eres simpático, pero no necesariamente estudioso o de carácter fuerte.

Obtienes las siguientes características:

Afable: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican una interacción social positiva o agradable.

Habilidad: Eres competente para usar capacidades especiales que influyen en las mentes de los demás.

Contacto: Tienes un contacto importante que ocupa una posición influyente, como un noble menor, el capitán de la guardia/policía de la ciudad o el jefe de una gran banda de ladrones. Tú y el DJ deben concretar los detalles juntos.

Incapacidad: Nunca fuiste bueno para estudiar o retener datos. Cualquier tarea que implique saber, conocimiento o comprensión se ve obstaculizada.

Incapacidad: Tu fuerza de voluntad no es uno de tus puntos fuertes. Las acciones de defensa para resistir ataques mentales se ven obstaculizadas.

Equipo adicional: En las últimas semanas has conseguido algunos descuentos y bonificaciones decentes. Como resultado, tienes suficiente dinero en el bolsillo para comprar un artículo de precio moderado.

Vínculo con la aventura inicial: Elige de la siguiente lista cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has convencido a uno de los otros PJs para que te diga lo que están haciendo.

2. Tú instigaste todo y convenciste a los demás para que se unieran a ti.

3. Uno de los otros PJs te hizo un favor, y ahora estás devolviendo esa obligación ayudándole con la tarea en cuestión.

4. Hay una recompensa y necesitas el dinero.

ESCÉPTICO [SKEPTICAL]

Tienes una actitud cuestionadora respecto a las afirmaciones que los demás suelen dar por sentadas. No eres necesariamente un "Tomás escéptico" (un escéptico que se niega a creer nada sin experiencia personal directa), pero a menudo te has beneficiado de cuestionar las afirmaciones, opiniones y conocimientos recibidos que te presentan los demás.

Obtienes las siguientes características:

Perspicaz: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente para identificar.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implican ver a través de trucos, ilusiones, artimañas retóricas diseñadas para evadir el tema o mentiras. Por ejemplo, eres mejor para mantener la vista en la copa que contiene la bola oculta, percibir una ilusión o darte cuenta de si alguien te está mintiendo (pero solo si te concentras específicamente y utilizas esta habilidad).

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Escuchaste a otros PJs debatiendo sobre un tema con una opinión que te resultaba bastante escéptica, así que decidiste acercarte al grupo y pedirles pruebas.

2. Estabas siguiendo a uno de los otros PJs porque sospechabas de él, lo que te llevó a la acción.

3. Su teoría sobre la inexistencia de lo sobrenatural sólo puede ser invalidada por sus propios sentidos, por lo que se presentó.

4. Necesita dinero para financiar su investigación.

EXILIADO [EXILED]

Has recorrido un camino largo y solitario, dejando atrás tu hogar y tu vida. Puede que hayas cometido un crimen atroz, algo tan horrible que tu pueblo te ha obligado a irte y, si te atreves a volver, te enfrentarás a la muerte. Puede que te hayan acusado de un crimen que no has cometido y que ahora tengas que pagar el precio de la maldad de otra persona. Tu exilio puede ser el resultado de una metedura de pata social: tal vez has avergonzado a tu familia o a un amigo, o te has puesto en evidencia ante tus compañeros, una autoridad o alguien a quien respetas. Sea cual sea la razón, has dejado atrás tu antigua vida y ahora te esfuerzas por hacer una nueva.

Obtienes las siguientes características:

Autosuficiente: +2 a tu Reserva de Vigor.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Solitario: No obtienes ningún beneficio cuando recibes la acción de [Ayudar](#) en una tarea de otro personaje competente o especialista en esa tarea.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican colarse.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas relacionadas con la búsqueda de comida, la caza y la búsqueda de lugares seguros para descansar o esconderse.

Incapacidad: Vivir solo durante tanto tiempo le hace lento para confiar en los demás y torpe en situaciones sociales. Cualquier tarea que implique una interacción social se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Tienes un recuerdo de tu pasado: una vieja foto, un relicario con unos mechones de pelo dentro o un mechero que te regaló alguien importante. Mantienes el objeto a mano y lo sacas para ayudarte a recordar tiempos mejores.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Los otros PJs se han ganado tu confianza ayudándote cuando lo has necesitado. Acompáñalos para devolverles la confianza.

2. Mientras explorabas por tu cuenta, descubriste algo extraño. Cuando viajaste a un asentamiento, los PJs fueron los únicos que te creyeron, y te han acompañado para ayudarte a solucionar el problema.

3. Uno de los otros PJs le recuerda a alguien que solía conocer.

4. Te has cansado de tu aislamiento. Unirte a los otros PJs te da la oportunidad de pertenecer.

EXTRAÑO [WEIRD]

No eres como los demás, y eso te parece bien. Parece que la gente no te entiende, incluso parece que te desestiman, pero ¿a quién le importa? Entiendes el mundo mejor que ellos porque eres extraño, y tal como mundo en el que vives. El concepto de "lo raro" te es conocido. Dispositivos extraños, lugares antiguos, criaturas extrañas, tormentas que te transforman, campos de energía viviente, conspiraciones, extraterrestres y cosas que la mayoría de la gente ni siquiera puede nombrar pueblan el mundo, y tú prosperas con ellas. Tienes un apego especial a todo ello, y cuanto más descubras sobre las rarezas del mundo, más podrás descubrir sobre ti mismo.

Los PJs extraños pueden ser mutantes o personas nacidas con cualidades extrañas, pero a veces empezaron siendo "normales" y adoptaron lo raro por elección.

Obtienes las siguientes características:

Luz interior: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Rasgo físico distintivo: Tienes un aspecto físico único que es, bueno, extraño. Dependiendo del escenario, esto puede variar mucho. Puedes tener el pelo morado o picos de metal en la cabeza. Tal vez tus manos no están conectadas a tus brazos, aunque se mueven como si lo estuvieran. Puede que tengas un tercer ojo en un lado de la cabeza, o que te salgan tentáculos superfluos de la espalda. Sea lo que sea, tu rareza puede ser una mutación, un rasgo sobrenatural (una bendición o una maldición), un rasgo sin explicación, o simplemente un tatuaje realmente salvaje que llama mucho la atención.

Sentido de lo extraño: A veces, a discreción del DJ, las cosas extrañas relacionadas con lo sobrenatural o sus efectos en el mundo parecen llamarte. Puedes percibirlas desde lejos, y de cerca, puedes sentir si son abiertamente peligrosas o no.

Habilidad: Eres competente en conocimiento sobrenatural.

Incapacidad: Te encuentran desconcertante. Todas las tareas relacionadas con interacciones sociales agradables se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Parecía raro, así que ¿por qué no?

2. Tanto si los otros PJs se dan cuenta como si no, su misión tiene que ver con algo raro que tú conoces, así que te has involucrado.

3. Como experto en lo extraño, fuiste reclutado específicamente por los otros PJs.

4. Te sientes atraído por unirte a los otros PJs, pero no sabes por qué.

FUERTE [STRONG]

Eres extremadamente fuerte y poderoso físicamente, y utilizas bien estas cualidades, ya sea mediante la violencia o las proezas. Es probable que tengas una constitución muscular impresionante.

Obtienes las siguientes características:

Muy poderoso: +4 a tu Reserva de Vigor.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implican romper objetos inanimados.

Habilidad: Eres competente en saltar.

Equipo adicional: Dispones de un arma media o pesada adicional.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. En contra de tu buen juicio, te uniste a los otros PJs porque viste que estaban en peligro.

2. Uno de los otros PJs te convenció de que unirte al grupo sería lo mejor para ti.

3. Tienes miedo de lo que pueda pasar si los otros PJs fallan.

4. Hay una recompensa y tu necesitas el dinero.

FURTIVO [STEALTHY]

Eres sigiloso, escurridizo y rápido. Estos talentos te ayudan a esconderte, a moverte silenciosamente y a realizar trucos que requieren prestidigitación. Lo más probable es que seas enjuto y pequeño. Sin embargo, no eres un gran velocista: eres más diestro que rápido.

Obtienes las siguientes características:

Rápido: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas de sigilo.

Habilidad: Eres competente en todas las interacciones que impliquen mentiras o engaños.

Habilidad: Eres competente en todas las capacidades especiales que implican ilusiones o engaños.

Incapacidad: Eres escurridizo pero no rápido. Todas las tareas relacionadas con movimiento se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has intentado robar a uno de los otros PJs. Ese personaje te atrapó y te obligó a acompañarlo.

2. Estabas siguiendo a uno de los otros PJs por razones propias, lo que te llevó a la acción.

3. Un empleador del CNP te pagó en secreto para que te involucraras.

4. Has oído a los otros PJs hablar de un tema que te interesaba, así que has decidido acercarte al grupo.

GRÁCIL [GRACEFUL]

Tienes un perfecto sentido del equilibrio, te mueves y hablas con gracia y belleza. Eres rápido, ágil, flexible y diestro. Tu cuerpo está perfectamente adaptado a la danza, y utilizas esa ventaja en el combate para esquivar los golpes. Es posible que lleves prendas que potencien tus ágiles movimientos y tu sentido del estilo.

Obtienes las siguientes características:

Ágil: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican equilibrio y movimiento cuidadoso.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas que implican artes escénicas físicas.

Habilidad: Eres competente en todas las tareas de Defensa por Velocidad.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. En contra de su buen juicio, se unió a los otros PJs porque vio que estaban en peligro.

2. Uno de los otros PJs te convenció de que unirte al grupo sería lo mejor para ti.

3. Tienes miedo de lo que pueda pasar si los otros PJs fallan.

4. Hay una recompensa y necesitas el dinero.

HONORABLE [HONORABLE]

Eres digno de confianza, justo y directo. Intentas hacer lo correcto, ayudar a los demás y tratarlos bien. La mentira y el engaño no son formas de salir adelante; esas cosas son para los débiles, los perezosos o los despreciables. Probablemente pases mucho tiempo pensando en tu honor personal, en la mejor manera de mantenerlo y en cómo defenderlo si se pone en duda. En el combate, eres directo y ofreces cuartel a cualquier enemigo.

Es probable que un padre o un mentor te haya inculcado este sentido del honor. A veces la distinción entre lo que es y lo que no es honorable varía según las distintas escuelas de pensamiento, pero a grandes rasgos, las personas honorables pueden estar de acuerdo en la mayoría de los aspectos de lo que significa el honor.

Obtienes las siguientes características:

Incondicional: +2 a tu Reserva de Vigor.

Habilidad: Eres competente para las interacciones sociales agradables.

Habilidad: Eres competente para discernir los verdaderos motivos de las personas o ver a través de las mentiras.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Los objetivos de los PJs parecen ser honorables y encomiables.

2. Ves que lo que los otros PJs están a punto de hacer es peligroso, y quieres ayudar a protegerlos.

3. Uno de los otros PJs te invitó, oyendo hablar de tu ética.

4. Has preguntado amablemente si puedes unirte a los otros PJs en su misión.

IMPULSIVO [IMPULSIVE]

Te cuesta frenar tu entusiasmo. ¿Por qué esperar cuando puedes hacerlo (sea lo que sea)? Te enfrentas a los problemas cuando surgen en lugar de planificarlos. Apagar los pequeños incendios ahora evita que se conviertan en un gran incendio más adelante. Eres el primero en arriesgarte, en saltar y echar una mano, en adentrarte en pasajes oscuros y en encontrar el peligro.

Tu impulsividad probablemente te mete en problemas. Mientras que otros se toman su tiempo para estudiar los objetos que descubren, tú los utilizas sin dudarlo. Al fin y al cabo, la mejor manera de aprender lo que puede hacer algo es usarlo. Cuando un explorador cauteloso podría mirar a su alrededor y comprobar si hay algún peligro cerca, tú tienes que detenerte físicamente para no seguir adelante. ¿Por qué dar vueltas cuando lo emocionante está justo delante?

(Los personajes impulsivos se meten en problemas. Eso es lo suyo, y está bien. Pero si constantemente arrastran a sus compañeros de PJ a los problemas (o peor aún, a

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

que los hieran gravemente o los maten), eso será, como mínimo, molesto. Una buena regla general es que la impulsividad no siempre significa una predilección por hacer lo malo. A veces es el impulso de hacer lo correcto).

Obtienes las siguientes características:

Imprudente: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en acciones de iniciativa (para determinar quién va primero en el combate).

Habilidad: Eres competente en acciones de Defensa por Velocidad.

Incapacidad: Intentarás cualquier cosa una vez, pero rápidamente te aburrirás después. Cualquier tarea que implique paciencia, fuerza de voluntad o disciplina se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Oíste lo que hacían los otros PJs y de repente decidiste unirte a ellos.

2. Has reunido a todos después de oír rumores sobre algo interesante que quieras ver o hacer.

3. Te has gastado todo tu dinero y ahora te encuentras sin dinero.

4. Estás en problemas por actuar de forma imprudente. Te unes a los otros PJs porque te ofrecen una salida a tu problema.

INGENUO [NAIVE]

Has vivido una vida protegida. Tu infancia fue segura, así que no tuviste la oportunidad de aprender mucho sobre el mundo, y menos aún de experimentarlo. Tanto si te entrenabas para algo, como si tenías la nariz metida en un libro o simplemente estabas recluido en un lugar apartado, no has hecho mucho, ni has conocido a mucha gente, ni has visto muchas cosas interesantes hasta ahora. Es probable que eso cambie pronto, pero a medida que avanzas en un mundo más amplio, lo haces sin parte de la comprensión que otros poseen sobre cómo funciona todo.

Obtienes las siguientes características:

Fresco: Sumas +1 a tus Tiradas de Recuperación.

Incorruptible: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto y en todas las tareas que implican resistir la tentación.

Habilidad: Tienes los ojos muy abiertos. Eres competente en las tareas de percepción.

Incapacidad: Cualquier tarea que implique ver a través de engaños o determinar el motivo secreto de alguien se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Alguien te dijo que debías involucrarte.

2. Necesitabas dinero, y esta parecía una buena manera de ganar algo.

3. Crees que puedes aprender mucho si te unes a los otros PJs.

4. Suena divertido.

INQUISITIVO [INQUISITIVE]

El mundo es vasto y misterioso, con maravillas y secretos que te mantendrán asombrado durante varias vidas. Sientes el tirón de tu corazón, la llamada a explorar los restos de civilizaciones pasadas, a descubrir nuevos pueblos, nuevos lugares y cualquier maravilla extraña que puedas encontrar en el camino. Sin embargo, por mucho que sientas la atracción de vagar por el mundo, sabes que hay mucho peligro y tomas precauciones para asegurarte de que estás preparado para cualquier eventualidad. La investigación, la preparación y la disposición le ayudarán a vivir lo suficiente como para ver todo lo que quiere ver y hacer todo lo que quiere hacer.

Probablemente lleves encima una docena de libros y cuadernos de viaje sobre el mundo en cualquier momento. Cuando no te pones en marcha y miras a tu alrededor, pasas el tiempo con la nariz metida en un libro, aprendiendo todo lo que puedes sobre el lugar al que vas para saber qué esperar cuando llegues.

Obtienes las siguientes características:

Inteligente: +4 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Tienes ganas de aprender. Eres competente en cualquier tarea que implique aprender algo nuevo, ya sea hablar con un lugareño para obtener información o rebuscar en libros antiguos para encontrar sabiduría.

Habilidad: Has realizado un estudio del mundo. Eres competente en cualquier tarea relacionada con la geografía o la historia.

Incapacidad: Tiendes a fijarte en los detalles, lo que te hace algo ajeno a lo que ocurre a tu alrededor. Cualquier tarea para escuchar o notar los peligros a tu alrededor se ve obstaculizada.

Incapacidad: Cuando ves algo interesante, vacilas mientras asimilas todos los detalles. Las acciones de iniciativa (para determinar quién va primero en el combate) se ven obstaculizadas.

Equipo adicional: Tienes tres libros sobre los temas que elijas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Uno de los PJs se acercó a ti para conocer información relacionada con la misión, habiendo oído que eras un experto.
2. Siempre has querido ver el lugar al que van los otros PJs.
3. Te interesaste por lo que hacían los otros PJs y decidiste acompañarlos.
4. Uno de los PJs te fascina, quizás por una capacidad especial o extraña que tiene.

INTELIGENTE [INTELLIGENT]

Eres bastante inteligente. Tu memoria es aguda y comprendes con facilidad conceptos que a otros les resultan difíciles. Esta aptitud no significa necesariamente que hayas recibido años de educación formal, pero has aprendido mucho en tu vida, principalmente porque captas las cosas rápidamente y retienes mucho.

Obtienes las siguientes características:

Inteligente: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en un área de conocimiento de tu elección.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implican recordar o memorizar cosas que experimentas directamente. Por ejemplo, en lugar de ser bueno recordando detalles de la geografía que has leído en un libro, puedes recordar un camino a través de un conjunto de túneles que has explorado antes.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Uno de los otros PJs le preguntó su opinión sobre la misión, sabiendo que si pensaba que era una buena idea, probablemente lo era.
2. Viste el valor de lo que hacían los otros PJs.
3. Crees que la tarea podría conducir a descubrimientos importantes e interesantes.
4. Un colega le pidió que participara en la misión como un favor.

INTUITIVO [INTUITIVE]

A menudo le hace ilusión saber qué dirá alguien, cómo reaccionará o cómo se desarrollarán los acontecimientos. Tal vez tengas un sentido mutante, tal vez puedas ver unos momentos antes en el tiempo, o tal vez simplemente seas bueno leyendo a la gente y extrapolando una situación. Sea cual sea el caso, muchos de los que te miran a los ojos apartan inmediatamente la mirada, como si tuvieran miedo de lo que podrías ver en su expresión.

Obtienes las siguientes características:

Innato: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en percepción.

Saber qué hacer: Puedes actuar inmediatamente, aunque no sea tu turno. Después, en tu siguiente turno normal, cualquier acción que realices se verá obstaculizada. Puedes hacer esto una vez, aunque la habilidad se renueva cada vez que haces una Tirada de Recuperación.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Sabías que tenías que venir.
2. Has convencido a uno de los otros PJs de que tu intuición es inestimable.
3. Sentiste que algo terrible sucedería si no ibas.
4. Confía en que la razón por la que ha llegado a este punto se aclarará pronto.

JOVIAL [JOVIAL]

Eres alegre, amable y extrovertido. Pones a los demás a gusto con una gran sonrisa y un chiste, posiblemente uno a tu costa, aunque bromear ligeramente con tus compañeros que pueden soportarlo es también uno de tus pasatiempos favoritos. A veces se dice que nunca te tomas nada en serio. Eso no es cierto, por supuesto, pero has aprendido que detenerse en lo malo demasiado tiempo le roba al mundo la alegría. Siempre tienes un chiste nuevo en el bolsillo porque los colecciones como algunas personas coleccionan botellas de vino.

Obtienes las siguientes características:

Ingenioso: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres cordial y haces que la mayoría de la gente se sienta cómoda con tu actitud. Eres competente en todas las tareas relacionadas con la interacción social agradable.

Habilidad: Tienes facilidad para predecir el final de chistes que nunca has oído antes. Eres competente en todas las tareas relacionadas con la resolución de rompecabezas y acertijos.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has resuelto un acertijo antes de darte cuenta de que responderlo te lanzaría a la aventura.
2. Los otros PJs pensaron que aportarías la tan necesaria ligereza al equipo.
3. Decidiste que todo diversión y nada de trabajo no era la mejor manera de pasar por la vida, así que te uniste a los PJs.
4. Era ir con los PJs o enfrentarse a una circunstancia que era de todo menos jovial.

MALDITO [DOOMED]

Tienes la certeza de que tu destino te lleva, inexorablemente, hacia un final terrible. Este destino puede ser sólo tuyo, o puedes arrastrar a las personas más cercanas a ti.

Obtienes las siguientes características:

Asustadizo: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Siempre atento al peligro, eres competente en tareas relacionadas con la percepción.

Habilidad: Tienes mentalidad defensiva, por lo que eres competente en tareas de Defensa por Velocidad.

Habilidad: Eres cínico y esperas lo peor. Por lo tanto, eres resistente a los choques mentales. Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto que tienen que ver con la pérdida de la cordura o la ecuanimidad.

Perdición: Cada vez que el DJ utiliza una [intromisión del DJ](#) en tu personaje, no puedes rechazarla y no obtienes una PX por ello (sigues obteniendo un PX para otorgarlo a otro jugador). Esto es porque estás condenado. El universo es un lugar frío e indiferente, y tus esfuerzos son inútiles en el mejor de los casos.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Intentaste evitarlo, pero los acontecimientos parecieron conspirar para llevarte a donde estás.

2. ¿Por qué no? No importa. Estás condenado hagas lo que hagas.

3. Uno de los otros PJs te ha salvado la vida, y ahora le devuelves esa obligación ayudándole en la tarea que tiene entre manos.

4. Sospechas que la única esperanza que tienes de evitar tu destino puede estar en este camino.

MECÁNICO [MECHANICAL]

Tienes un talento especial con las máquinas de todo tipo, y eres experto en entenderlas y, si es necesario, repararlas. Tal vez seas un poco inventor y crees nuevas máquinas de vez en cuando. Te llaman "techie", "tech", "mecha", "gear-head", "motor-head" o cualquier otro apodo. Los mecánicos suelen llevar ropa de trabajo práctica y muchas herramientas.

Obtienes las siguientes características:

Inteligente: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implican identificar o entender las máquinas.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implican el uso, la reparación o la fabricación de máquinas.

Equipo adicional: Se comienza con una variedad de máquinas herramientas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Mientras reparabas una máquina cercana, escuchaste a los otros PJs hablando.

2. Necesitas dinero para comprar herramientas y piezas.

3. Estaba claro que la misión no podría tener éxito sin sus habilidades y conocimientos.

4. Otro PJ te ha pedido que te unas a ellos.

MISTERIOSO [MYSTERIOUS]

¿La figura oscura que acecha silenciosamente en la esquina? Ese eres tú. Nadie sabe realmente de dónde vienes o cuáles son tus motivos: juegas con el chaleco. Tus modales desconciertan y confunden a los demás, pero eso no te convierte en un mal amigo o aliado. Simplemente se te da bien guardar las cosas para ti, moverte sin ser visto y ocultar tu presencia e identidad.

Obtienes las siguientes características:

Habilidad: Eres competente en sigilo.

Habilidad: Eres competente para resistirte a los interrogatorios o a los trucos para hacerte hablar.

Confundir: Sacas talentos y habilidades al parecer de la nada. Puedes intentar una tarea en la que no tengas competencia como si fueras competente, intentar una tarea en la que seas competente como si fueras especialista, o ganar un nivel gratis de Esfuerzo con una tarea en la que seas especialista. Esta capacidad se refresca cada vez que haces una Tirada de Recuperación, pero los usos nunca se acumulan.

Incapacidad: La gente nunca sabe a qué atenerse contigo. Cualquier tarea que implique conseguir que la gente crea o confie en ti se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Sólo apareciste un día.

2. Has convencido a uno de los otros PJs de que tienes unas habilidades inestimables.

3. Alguna figura igualmente misteriosa te dijo dónde estar y cuándo (pero no por qué) unirte al grupo.

4. Algo -un sentimiento, un sueño- te dijo dónde estar y cuándo unirte al grupo.

MÍSTICO [MYSTICAL]

Te consideras místico, en sintonía con lo misterioso y lo paranormal. Tus verdaderos talentos están en lo sobrenatural. Es probable que tengas experiencia con la sabiduría ancestral, y que puedas sentir y manejar lo sobrenatural, aunque si eso significa "magia", "fenómenos psíquicos" o cualquier otra cosa depende de ti (y probablemente también de los que te rodean). Los personajes místicos suelen llevar joyas, como un anillo o un amuleto, o tienen tatuajes u otras marcas que muestran sus intereses.

Obtienes las siguientes características:

Inteligente: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implican identificar o comprender lo sobrenatural.

Sentir la magia: Puedes percibir si lo sobrenatural está activo en situaciones en las que su presencia no es obvia. Debes estudiar un objeto o lugar con detenimiento durante un minuto para poder intuir si hay un toque místico.

Hechizo: Puedes realizar [Ardid mágico](#) como hechizo cuando tengas una mano libre y puedas pagar el coste en puntos de Intelecto.

Incapacidad: Tu porte o tu aura es un poco inquietante para los demás. Las tareas que impliquen encanto, persuasión o engaño se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Un sueño te ha guiado hasta este punto.
2. Necesitas dinero para financiar tus estudios.
3. Creíste que la misión sería una gran manera de aprender más sobre lo sobrenatural.
4. Varias señales y presagios te trajeron aquí.

PERCEPTIVO [PERCEPTIVE]

Te pierdes poco. Detectas los pequeños detalles del mundo que te rodea y eres hábil para hacer deducciones a partir de la información que encuentras. Tus dotes te convierten en un detective excepcional, un científico formidable o un explorador con talento.

Por muy experto que seas en encontrar pistas, no sabes captar señales sociales. No te percatas de lo ofensivo que puedan ser tus deducciones o lo incómodo que tus observaciones hagan sentir a la gente que te rodea. Tiendes a descartar a los demás por ser enanos intelectuales comparados contigo, lo que te sirve de poco cuando necesitas un favor.

Obtienes las siguientes características:

Inteligente: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Tienes ojo para los detalles. Eres competente en cualquier tarea que implique encontrar o notar pequeños detalles.

Habilidad: Sabes un poco de todo. Eres competente en realizar cualquier tarea que implique identificar objetos o recordar un pequeño detalle o trivialidad.

Habilidad: Tu habilidad para hacer deducciones puede ser imponente. Eres competente en cualquier tarea que implique intimidar a otra criatura.

Incapacidad: Tu confianza en ti mismo se percibe como arrogancia ante las personas que no te conocen. Cualquier tarea que implique interacciones sociales positivas se ve obstaculizada.

Equipo adicional: Una bolsa de herramientas ligeras.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Escuchaste a los otros PJs discutir su misión y te ofreciste como voluntario.
2. Uno de los PJs le pidió que viniera, creyendo que sus talentos serían inestimables para la misión.
3. Crees que la misión de los PJs está relacionada de alguna manera con una de tus investigaciones.
4. Un tercero te reclutó para seguir a los PJs y ver qué hacían.

PERSPICAZ [SHARP-EYED]

Eres muy observador y muy consciente de tu entorno. Te fijas en los pequeños detalles y los recuerdas. Puedes ser difícil de sorprender.

Obtienes las siguientes características:

Habilidad: Eres competente en acciones de iniciativa.

Habilidad: Eres competente en acciones de percepción.

Encuentra el defecto: Si un oponente tiene una debilidad directa (recibe daño extra del fuego, no puede ver por su ojo izquierdo, etc.), el DJ te dirá cuál es.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te enteraste de lo que ocurría, viste un fallo en el plan de los otros PJs y te uniste para ayudarles.
2. Te has dado cuenta de que los PJs tienen un enemigo (o al menos una cola) del que no eran conscientes.
3. Viste que los otros PJs estaban tramando algo interesante y te involucraste.
4. Has notado que ocurren cosas extrañas, y todo parece estar relacionado.

RÁPIDO [FAST]

Eres rápido de reflejos. Como eres rápido, puedes realizar tareas más rápidamente que los demás. Pero no sólo eres rápido con los pies, sino también con las manos, y piensas y reaccionas con rapidez. Incluso hablas rápido.

Obtienes las siguientes características:

Energético: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente para correr.

Rápido: Puedes moverte una distancia corta y seguir haciendo otra acción en la misma ronda, o puedes moverte una larga distancia como tu acción sin necesidad de hacer ningún tipo de tirada.

Incapacidad: Eres un velocista, no un corredor de fondo. No tienes mucha resistencia. Las tiradas de Defensa por Vigor se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te has lanzado a salvar a uno de los otros PJs que estaba en apuros.

2. Uno de los otros PJs te reclutó por tus talentos únicos.

3. Eres impulsivo y te pareció una buena idea en ese momento.

4. Esta misión está relacionada con un objetivo personal propio.

REPULSIVO [HIDEOUS]

Eres físicamente repugnante para casi cualquier estándar humano. Puede que hayas tenido un accidente grave, una mutación perjudicial o simplemente mala suerte genética, pero eres incontrovertiblemente feo.

Sin embargo, has compensado con creces tu aspecto de otras maneras. Como tienes que ocultar tu aspecto, eres excelente pasando desapercibido o disfrazándote. Pero quizás lo más importante es que, al estar condenado al ostracismo mientras los demás socializaban, te tomaste tu tiempo para desarrollarte como mejor te pareciera: te hiciste fuerte o rápido, o perfeccionaste tu mente.

Obtienes las siguientes características:

Versátil: obtienes 4 puntos adicionales para repartir entre tus Reservas de atributo.

Habilidad: Eres competente en la intimidación y cualquier otra interacción basada en el miedo, si muestras tu verdadera cara.

Habilidad: Eres competente en las tareas de disfraz y sigilo.

Incapacidad: Todas las tareas relacionadas con la interacción social agradable se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Uno de los otros PJs se acercó a ti mientras estabas disfrazado, reclutándote mientras creías que eras otra persona.

2. Mientras merodeabas, escuchaste los planes de los otros PJs y te diste cuenta de que querías participar.

3. Uno de los otros PJs te invitó, pero te preguntas si fue por lástima.

4. Te abriste paso con intimidación y fanfarronería.

RESILIENTE [RESILIENT]

Puedes soportar mucho castigo, tanto físico como mental, y aún así volver a por más. Se necesita mucho para acabar con él. Ni los golpes ni los daños físicos o mentales tienen un efecto duradero. Eres duro de pelar. Imperturbable. Imparable.

Obtienes las siguientes características:

Resistente: +2 a tu Reserva de Vigor y +2 a tu Reserva de Intelecto.

Recuperación: Puedes hacer una tirada extra de recuperación cada día. Esta tirada es de una sola acción. Así que puedes hacer dos Tiradas de Recuperación que requieran una acción cada una, una tirada que requiera diez minutos, una cuarta tirada que requiera una hora y una quinta tirada que requiera diez horas de descanso.

Habilidad: Eres competente en las tareas de Defensa por Vigor.

Habilidad: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto.

Incapacidad: Eres resistente pero no necesariamente fuerte. Cualquier tarea que implique mover, doblar o romper cosas se ve obstaculizada.

Incapacidad: Tienes mucha fuerza de voluntad y fortaleza mental, pero no eres necesariamente inteligente. Cualquier tarea que implique conocimiento o resolver problemas o rompecabezas se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has visto que los PJs necesitan claramente a alguien como tú para ayudarles.

2. Alguien te pidió que vigilaras a uno de los PJs en particular, y aceptaste.

3. Estás aburrido y necesitas desesperadamente un reto.

4. Perdiste una apuesta -injustamente, crees- y tuviste que ocupar el lugar de alguien en la misión.

TEMERARIO [BRASH]

Eres un tipo seguro de sí mismo, confiado en tus capacidades, energético y quizás un poco irreverente con las ideas con las que no estás de acuerdo. Algunas personas te llaman audaz y valiente, pero aquellos a los que has puesto en su lugar podrían llamarte engreído y arrogante. Da igual. No está en tu naturaleza preocuparte por lo que los demás piensen de ti, a menos que esas personas sean tus amigos o tu familia. Incluso alguien tan desacorrido como tú sabe que los amigos a veces tienen que ser lo primero.

Obtienes las siguientes características:

Energético: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en la iniciativa.

Atrevido: Eres competente en todas las acciones que implican superar o ignorar los efectos del miedo o la intimidación.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te has dado cuenta de que pasa algo raro y, sin pensarlo mucho, te has lanzado con los dos pies.

2. Apareciste cuando y donde lo hiciste por un reto porque, oye, no te echas atrás ante los retos.

3. Alguien te llamó la atención, pero en lugar de entrar en una pelea, entraste en tu situación actual.

4. Le dijiste a tu amigo que nada podía asustarte y que nada de lo que vieras te haría cambiar de opinión. Te han llevado a tu punto actual.

TONTO [FOOLISH]

No todo el mundo puede ser brillante. No te consideras estúpido, y no lo eres. Es sólo que otros pueden tener un poco más de... sabiduría. Perspicacia. Prefieres ir de cabeza por la vida y dejar que otros se preocupen por las cosas. Preocuparse nunca te ha servido de nada, así que ¿para qué molestarse? Te tomas las cosas al pie de la letra y no te preocupas por lo que pueda pasar mañana.

La gente te llama "idiota" o "estúpido", pero no te molesta mucho.

(Puede ser liberador y muy divertido interpretar a un personaje tonto. En cierto modo, la presión de hacer siempre lo correcto e inteligente desaparece. Por otro lado, si interpretas a un personaje así como un imbécil torpe en cada situación, eso puede llegar a ser molesto para todos los demás en la mesa. Como en todo, la clave es la moderación).

Obtienes las siguientes características:

Insensato: -4 a su Reserva de Intelecto.

Despreocupado: Tienes más éxito por la suerte que por otra cosa. Cada vez que tires para una tarea, tira dos veces y coge el resultado más alto.

Debilidad del intelecto: Cada vez que gastas puntos de tu Reserva de Intelecto, te cuesta 1 punto más de lo habitual.

Incapacidad: Cualquier tarea de Defensa por Intelecto se ve obstaculizada.

Incapacidad: Cualquier tarea que implique ver a través de un engaño, una ilusión o una trampa se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. ¿Quién sabe? Parecía buena idea en el momento.

2. Alguien te pidió que te unieras a los otros PJs. Te dijeron que no hicieras muchas preguntas, y eso te pareció bien.

3. Tu padre (o una figura parental/mentor) te involucró para darte algo que hacer y quizás "enseñarte algo de sentido común".

4. Los otros PJs necesitaban algo de músculo que no pensara demasiado en las cosas.

TORPE [CLUMSY]

Sin gracia y torpe, te dijeron que se te pasaría, pero nunca lo hiciste. A menudo se te caen las cosas, tropiezas con tus propios pies o golpeas las cosas (o las personas). Algunas personas se sienten frustradas por esta cualidad, pero la mayoría la encuentra divertida e incluso un poco encantadora.

(Puede que algunos jugadores no quieran ser definidos por una cualidad "negativa" como torpe, pero en realidad, incluso este tipo de descriptor tiene suficientes puntos fuertes como para crear personajes capaces y con talento. Lo que realmente hacen los descriptores negativos es crear personajes más interesantes y complejos que suelen ser muy divertidos de jugar).

Obtienes las siguientes características:

Dedos de mantequilla: -2 a tu Reserva de Velocidad.

Musculatura gruesa: +2 a tu Reserva de Vigor.

Inelegante: Tienes un cierto encanto adorable. Eres competente en todas las interacciones sociales agradables cuando expresas una manera desenfadada y autodespectativa.

Suerte tonta: El DJ puede introducir una [intromisión del DJ](#) en ti, basada en tu torpeza, sin otorgarte ninguna PX (como si hubieras sacado un 1 en una tirada de d20). Sin embargo, si esto ocurre, el 50% de las veces, tu torpeza juega a tu favor. En lugar de perjudicarte (mucho), te ayuda, o perjudica a tus enemigos. Te resbalas, pero es justo a tiempo para esquivar un ataque. Te caes, pero haces tropezar a tus enemigos al chocar con sus piernas. Te das la vuelta demasiado rápido, pero acabas arrancando el arma de la mano de tu enemigo. Tú y el DJ deben trabajar juntos para determinar los detalles. Si el

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

DJ lo desea, puede utilizar intromisiones del DJ basadas en tu torpeza normalmente (otorgando PX).

Habilidad: Tienes una cierta cualidad de toro. Eres competente en las tareas que implican romper cosas.

Incapacidad: Cualquier tarea que implique equilibrio, gracia o coordinación ojo-mano se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Estabas en el lugar y momento adecuado.
2. Tienes una información que los otros PJs necesitan para hacer sus planes.
3. Un hermano te ha recomendado a los otros PJs.
4. Te tropezaste con los PJs mientras discutían su misión, y les caíste bien.

TRANQUILO [CALM]

Has pasado la mayor parte de tu vida en actividades sedentarias -libros, películas, pasatiempos, etc.- más que activas. Eres muy versado en todo tipo de actividades académicas o intelectuales, pero nada físico. No eres necesariamente débil o endeble (aunque es un buen calificativo para los personajes de edad avanzada), pero no tienes experiencia en actividades más físicas.

(Tranquilo es un gran descriptor para los personajes que nunca pretendieron tener aventuras, pero que fueron empujados a ellas, un cliché que ocurre a menudo en los juegos modernos y particularmente en los juegos de horror).

Obtienes las siguientes características:

Conocedor de los libros: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidades: Eres competente en cuatro habilidades no físicas a tu elección.

Trivia: Puedes aportar un hecho al azar pertinente a la situación actual cuando lo deseas. Siempre se trata de un hecho, no de conjeturas o suposiciones, y debe ser algo que lógicamente hayas podido leer o ver en el pasado. Puedes hacer esto una vez, aunque la habilidad se renueva cada vez que haces una Tirada de Recuperación.

Incapacidad: No eres un luchador. Todos los ataques físicos se ven obstaculizados.

Incapacidad: No eres del tipo de personas que se mueven al aire libre. Todas las tareas de escalar, correr, saltar y natación se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has leído sobre la situación actual en algún sitio y has decidido comprobarlo por ti mismo.
2. Estabas en el lugar correcto (¿equivocado?) en el momento correcto (¿equivocado?).
3. Mientras evitabas una situación totalmente diferente, te metiste en tu situación actual.
4. Uno de los otros PJs te arrastró a ello.

VELOZ [SWIFT]

Te mueves con rapidez, eres capaz de correr a gran velocidad en ráfagas cortas y trabajas con las manos con destreza. Se te da muy bien cruzar distancias con rapidez, pero no siempre con suavidad. Es probable que seas delgado y musculoso.

Obtienes las siguientes características:

Rápido: +4 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en acciones de iniciativa (para determinar quién va primero en el combate).

Habilidad: Eres competente en acciones de carrera.

Incapacidad: Eres rápido pero no necesariamente elegante. Cualquier tarea que implique equilibrio se ve obstaculizada.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. En contra de tu buen juicio, te uniste a los otros PJs porque viste que estaban en peligro.

2. Uno de los otros PJs te convenció de que unirte al grupo sería lo mejor para ti.

3. Tienes miedo de lo que pueda pasar si los otros PJs fallan.

4. Hay una recompensa en juego, y necesitas el dinero.

VIGOROSO [HARDY]

Tu cuerpo está hecho para resistir. Ya sea apurando tragos fuertes mientras te sostienes de una barra en tu antro favorito o intercambiando golpes con un matón en un callejón, tu sigues adelante, encogiéndote de hombros ante heridas y lesiones que podrían enlentecer o incapacitar a una persona menos resistente. Ni el hambre ni la sed, ni la piel herida ni los huesos rotos pueden detenerte. Te limitas a aguantar el dolor y continuar.

Por muy sano y en forma que estés, los signos del desgaste se notan en las innumerables cicatrices que cruzan tu cuerpo, tu nariz tres veces rota, tus orejas de coliflor y cualquier otra desfiguración que llevas con orgullo.

Obtienes las siguientes características:

Poderoso: +4 a tu Reserva de Vigor.

Curación rápida: Reduces a la mitad el tiempo que tardas en hacer una Tirada de Recuperación (mínimo una acción).

Casi imparable: Mientras estás lesionado en el [Registro de Daño](#) funcionas como si estuvieras ilesos.

Mientras estás incapacitado, funcionas como si estuvieras lesionado. En otras palabras, no sufres los efectos de estar lesionado hasta que quedas incapacitado, y nunca sufres los efectos de estar incapacitado. Sigues muriendo si todas tus Reservas de atributo son 0.

Habilidad: Eres competente en acciones de Defensa por Vigor.

Incapacidad: Su cuerpo grande y fuerte es lento para reaccionar. Cualquier tarea que implique iniciativa se ve obstaculizada.

Pesado: Cuando aplicas Esfuerzo al hacer una tirada de Velocidad, debes gastar 1 punto extra de tu Reserva de Velocidad.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Los PJs te reclutaron tras conocer tu reputación de superviviente.
2. Te has unido a los PJs porque quieres o necesitas el dinero.
3. Los PJs te ofrecieron un reto igual a tu poder físico.
4. Crees que la única manera de que los PJs tengan éxito es que tú estés a su lado para protegerlos.

VIRTUOSO [VIRTUOUS]

Hacer lo correcto es una forma de vida. Vives según un código, y ese código es algo a lo que prestas atención cada día. Cada vez que tienes un desliz, te reprochas tu debilidad y vuelves a ponerte en marcha. Tu código probablemente incluye la moderación, el respeto a los demás, la limpieza y otras características que la mayoría de la gente consideraría virtudes, mientras que evitas sus opuestos: la pereza, la avaricia, la gula, etc.

Obtienes las siguientes características:

Intrépido: +2 a tu Reserva de Vigor.

Habilidad: Eres competente para discernir los verdaderos motivos de las personas o ver a través de las mentiras.

Habilidad: Tu adhesión a un estricto código moral ha endurecido tu mente contra el miedo, la duda y la influencia externa. Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Los PJs están haciendo algo virtuoso, y tú eres todo un experto en eso.
2. Los PJs están en el camino de la perdición, y crees que debes enrumbarlos en moral adecuada.
3. Uno de los otros PJs te invitó, oyendo hablar de tus maneras virtuosas.
4. Antepusiste la virtud a la sensatez y defendiste el honor de alguien frente a una organización o poder mucho mayor que tú.
5. Te uniste a los PJs porque te ofrecieron ayuda y amistad cuando, por miedo a las represalias, nadie más lo hizo.

PERSONALIZAR LOS DESCRIPTORES

Según las reglas normales, cada descriptor se basa en alguna modificación de las siguientes directrices:

Algunos descriptores dan +4 a una Reserva de atributo y dos habilidades específicas o una habilidad amplia.

Otros descriptores ofrecen +2 a una Reserva de atributo y tres habilidades específicas o a una habilidad específica y a una habilidad amplia.

Una habilidad amplia abarca muchas áreas (como todas las interacciones). Una habilidad específica cubre menos áreas (como las interacciones engañosas). Las habilidades relacionadas con el combate, como la defensa o la iniciativa se consideran habilidades amplias.

En cualquier caso, puedes añadir una habilidad adicional si está compensada por una incapacidad.

Puedes añadir otras capacidades que no sean de habilidades mirando y tratando de equipararlas al valor de una habilidad si es posible. Si el descriptor parece incompleto, añade un objeto de precio moderado como equipo adicional para equilibrar las cosas.

Con esta información general, puedes personalizar un descriptor, pero ten en cuenta que un descriptor muy personalizado no es un descriptor si ya no dice nada sobre el personaje. Es mejor utilizar esta información para crear un nuevo descriptor que se ajuste exactamente a cómo el jugador quiere representar al personaje.

ESPECIE COMO DESCRIPTOR

A veces, en las ambientaciones con especies alienígenas o fantásticas, los jugadores quieren interpretar a un miembro de esa especie en lugar de la predeterminada (que suele ser "humana"). La mayoría de las veces, esta elección es más bien una cuestión mas narrativa que de mecánica de juego. Si eres un Rigelliano peludo de 2 metros de altura con tres ojos, es genial, pero no cambia tus atributos o habilidades (aunque puede suponer un reto para la narrativa dentro del juego).

Sin embargo, a veces ser un no-humano resulta en cambios más sustanciales. Un ogro de PJ en una ambientación de fantasía podría tener el descriptor [Fuerte](#) o [Duro](#), o tal vez tenga un descriptor simplemente llamado Ogro, que es similar a [Fuerte](#) o [Duro](#) pero más pronunciado (con mayor Vigor pero aún mayores inconvenientes). Esto significaría que en lugar de ser un Duro Guerrero que Controla Bestias, el personaje es un Ogro Guerrero que Controla Bestias.

El capítulo sobre el género ofrece unos cuantos descriptores de especies, pero muchos DJs querrán crear los suyos propios según su ambientación. Sin embargo, nunca se insistirá lo suficiente en que nueve de cada diez veces, en la mayoría de los géneros, las diferencias entre las especies no son lo suficientemente significativas como para justificar este tratamiento. Las diferencias entre un personaje [Misterioso](#) y uno [Virtuoso](#) son probablemente mayores que las que existen entre un Alfa Centauro y un Terrícola.

RASGOS DE PERSONAJE

El rasgo es lo que hace que un personaje sea único. No debe haber dos PJs en un grupo con el mismo rasgo. Un rasgo da a un personaje beneficios cuando crea su personaje y cada vez que asciende al siguiente rango. Es el predicado de la frase "Soy un sustantivo adjetivo que predicado".

Este capítulo contiene casi un centenar de rasgos de muestra, como [Porta un halo de fuego](#), [Preferiría estar leyendo](#) y [Pilota naves estelares](#). Estos rasgos pueden ser elegidos y utilizados tal y como los presenta un jugador, o por el DJ que los añade a una lista de rasgos disponibles para sus jugadores en su próxima campaña.

Además, la segunda mitad de este capítulo ofrece herramientas para que el DJ o un jugador emprendedor puedan crear sus propios rasgos personalizados que se ajusten perfectamente a las necesidades de una partida o campaña determinada, como se presenta en [Creación de nuevos rasgos](#).

ELEGIR UN RASGO

No todos los rasgos son apropiados para todos los géneros. El capítulo sobre [Géneros](#) proporciona orientación, pero esta sección ofrece algunas generalizaciones. Obviamente, el DJ puede incluir cualquier rasgo disponible en su ambientación. Los rasgos acaban siendo una distinción importante en este caso, porque [Comanda poderes mentales](#), por ejemplo, deja claro que las habilidades psíquicas existen en la ambientación, al igual que [Aúlla a la luna](#) implica la existencia de licántropos como los hombres lobo, y [Pilota naves estelares](#), por supuesto, requiere que haya naves estelares disponibles para pilotar.

Cuando se elige un rasgo para un personaje, éste obtiene una conexión especial con uno o más de sus compañeros de PJ, una capacidad de primer rango, y tal vez equipo inicial adicional. Una o dos piezas de equipo que pueden ser necesarias para que el personaje utilice sus habilidades y capacidades, o que pueden combinar bien con el rasgo. Por ejemplo, un personaje que puede construir cosas necesita un conjunto de herramientas. Un personaje que se prende fuego constantemente necesita un conjunto de ropa inmune a las llamas. Un personaje que dibuja runas para lanzar hechizos necesita utensilios de escritura. Un personaje que mata monstruos con una espada necesita una espada. Y así sucesivamente. Dicho esto, muchos rasgos no requieren equipo adicional.

Cada rasgo también ofrece una o más sugerencias de intromisiones de DJ con posibles efectos o consecuencias de tiradas realmente buenas o malas.

Un par de rasgos presentados en este capítulo proporcionan una "opción de cambio de tipo" que permite a un jugador cambiar una capacidad que de otro modo obtendría de su tipo por la capacidad indicada en su lugar. El jugador no tiene que hacer el cambio; simplemente tiene la opción. Por ejemplo, el rasgo [Ama el vacío](#) proporciona la opción de ganar la capacidad [Tiene un traje espacial, viajará](#) en lugar de una capacidad de tipo.

A medida que un personaje avanza a un nuevo rango, el rasgo otorga más capacidades. Los beneficios de cada rango suelen estar etiquetados como Acción o Habilidad. Si una capacidad está etiquetada como Acción, el personaje debe realizar una acción para utilizarla. Si una capacidad está etiquetada como Capacitador, mejora otras acciones o da algún otro beneficio, pero no es una acción. Una capacidad que permite a un personaje disparar a los enemigos con láseres es una acción. Una capacidad que otorga daño adicional cuando se realiza un ataque es un capacitador. Un capacitador se utiliza en el mismo turno que otra acción, y a menudo como parte de otra acción.

Los beneficios de cada rango son independientes y acumulativos con los beneficios de otros rangos (a menos que se indique lo contrario). Así, si una capacidad de primer rango otorga +1 a la Armadura y una capacidad de cuarto rango también otorga +1 a la Armadura, cuando el personaje alcanza el cuarto rango, se otorga un total de +2 a la Armadura.

En los rangos 3 y 6, se pide al personaje que elija una capacidad de entre las dos opciones que se le ofrecen.

Por último, puedes elegir si quieres ampliar la [historia detrás del rasgo](#) (aunque no es obligatorio).

CONEXIONES DEL RASGO

Elige una conexión que vaya bien con el rasgo. Si eres un DJ que elige (o crea) uno o más rasgos para tus jugadores, elige hasta cuatro de las siguientes conexiones.

1. Elige otro PJ. Por razones que desconoces, ese personaje es completamente inmune a tus capacidades de rasgo, tanto si las usas para ayudar como para dañar.
2. Elige otro PJ. Conociste a ese personaje hace años, pero no crees que te conociera a ti.
3. Elige otro PJ. Siempre intentas impresionarle, pero no sabes por qué.
4. Elige otro PJ. Ese personaje tiene un hábito que te molesta, pero por lo demás estás bastante impresionado con sus habilidades.

5. Elige otro PJ. Ese personaje muestra potencial para apreciar tu paradigma particular, estilo de lucha u otro atributo proporcionado por el rasgo. Te gustaría entrenarlo, pero no estás necesariamente cualificado para enseñarle (eso depende de ti), y puede que no esté interesado (eso depende de él).
6. Elige otro PJ. Si está dentro del alcance inmediato cuando estás en una pelea, a veces proporciona un recurso, y a veces accidentalmente obfuscúlizan tus tiradas de ataque (un CINCUENTA POR CIENTO de probabilidad de cualquier manera, determinada por la pelea).
7. Elige a otro PJ. Una vez le salvaste la vida y está claro que se siente en deuda contigo. Desearías que no lo hicieran, pero es parte del trabajo.
8. Elige otro PJ. Ese personaje se ha burlado recientemente de ti de alguna manera que ha herido tus sentimientos. El modo en que lo afrontes (si es que lo haces) depende de ti.
9. Elige a otro PJ. Ese personaje sabe que has sufrido a manos de entidades robóticas en el pasado. Que ahora odies a los robots depende de ti, lo que puede afectar a tu relación con el personaje si es amigo de los robots o tiene partes robóticas.
10. Elige otro PJ. Ese personaje viene del mismo lugar que tú, y se conocieron de pequeños.
11. Elige otro PJ. En el pasado, te enseñó algunos trucos para usar en una pelea.
12. Elige otro PJ. Ese personaje no parece aprobar tus métodos.
13. Elige a otro PJ. Hace mucho tiempo, los dos estaban en lados opuestos de una pelea. Tú ganaste, aunque "hiciste trampa" a sus ojos (pero desde tu perspectiva, todo vale en una pelea). Puede que esté preparado para la revancha, aunque eso depende de él.
14. Elige a otro PJ. Siempre estás intentando impresionar a ese personaje con tu habilidad, ingenio, apariencia o bravuconería. Tal vez sea un rival, tal vez necesites su respeto, o tal vez estés románticamente interesado en él.
15. Elige a otro PJ. Temes que ese personaje esté celoso de tus habilidades y te preocupa que eso te genere problemas.
16. Elige otro PJ. Lo has atrapado accidentalmente en una trampa que has puesto, y ha tenido que liberarse por su cuenta.
17. Elige otro PJ. Una vez fuiste contratado para localizar a alguien cercano a ese personaje.
18. Escoge dos PJs (es preferible que sea probable que puedan interponerse en tus ataques). Cuando fallas un ataque y el DJ dictamina que has golpeado a alguien que no es tu objetivo, golpeas a uno de estos dos personajes.
19. Elige a otro PJ. No estás seguro de cómo o de dónde, pero ese personaje tiene información de proveedores de botellas de alcohol raro y puede conseguírtelas a mitad de precio.
20. Elige otro PJ. Recientemente te ha desaparecido una posesión y estás convencido de que la ha cogido. Que lo haya hecho o no depende de él.
21. Elige otro PJ. Parece que siempre sabe dónde estás, o al menos en qué dirección estás en relación a él.
22. Elige otro PJ. Verte usar tus capacidades de rasgo parece desencadenar un recuerdo desagradable en ese personaje. Ese recuerdo depende del otro PJ, aunque puede no ser capaz de recordarlo conscientemente.
23. Elige otro PJ. Algo en él interfiere con tus capacidades. Cuando está a tu lado, tus capacidades de rasgo cuestan 1 punto adicional.
24. Elige otro PJ. Algo en él complementa tus capacidades. Cuando está a tu lado, la primera capacidad de rasgo que usas en cualquier periodo de 24 horas cuesta 2 puntos menos.
25. Elige otro PJ. Conoces a ese personaje desde hace tiempo y te ha ayudado a controlar tus habilidades de concentración.
26. Elige otro PJ. En algún momento del pasado de ese personaje, tuvo una experiencia devastadora mientras intentaba algo que tú haces como algo normal gracias a tu rasgo. Que decida contarla o no depende de él.
27. Elige otro PJ. Su torpeza ocasional y su comportamiento ruidoso te irritan.
28. Elige otro PJ. En el pasado reciente, mientras practicabas, le golpeaste accidentalmente con un ataque, hiriéndole gravemente. Es él quien decide si está resentido o te perdonará.
29. Elige otro PJ. Te debe una cantidad importante de dinero.
30. Elige otro PJ. En el pasado reciente, mientras escapabas de una amenaza, dejaste accidentalmente a ese personaje a su suerte. Sobrevivió, pero a duras penas. El jugador de ese personaje debe decidir si está resentido contigo o si ha decidido perdonarte.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

31. Elige otro PJ. Recientemente, te ha puesto accidentalmente (o quizás intencionadamente) en una posición de peligro. Ahora estás bien, pero eres cauteloso con él.
32. Elija otro PJ. Desde tu punto de vista, parece estar nerviosos ante una idea, persona o situación específica. Te gustaría enseñarle a sentirse más cómodo con sus miedos (si te lo permite).
33. Elige otro PJ. Te llamó cobarde una vez.
34. Elige a otro PJ. Ese personaje siempre te reconoce a ti o a tu trabajo, tanto si estás disfrazado como si hace tiempo que no estás cuando él llega a la escena.
35. Elige otro PJ. Has provocado sin querer un accidente que le ha hecho caer en un sueño tan profundo que no se ha despertado en tres días. Que te perdone o no depende de él.
36. Elige otro PJ. Estás bastante seguro de que están relacionados de alguna manera.
37. Elige otro PJ. Te has enterado accidentalmente de algo que intentaba mantener en secreto.
38. Elige otro PJ. Es especialmente sensible al uso de tus capacidades de rasgo más llamativas, y ocasionalmente queda deslumbrados durante unas rondas, lo que obstaculiza sus acciones.
39. Elige otro PJ. Parece que tiene un objeto preciado que una vez fue tuyo, pero que perdiste en un juego de azar hace años.
40. Elige otro PJ. Si no fuera por ti, ese personaje habría fracasado en una prueba pasada de logros mentales.
41. Elige otro PJ. Basándote en un par de comentarios que has escuchado, sospechas que no tiene tu área de formación o tu afición favorita en la más alta consideración.
42. Escoge otro PJ cuyo rasgo se entrelace con el tuyo. Esta extraña conexión les afecta de alguna manera. Por ejemplo, si el personaje utiliza un arma, tu capacidad de rasgo a veces mejora su ataque de alguna manera.
43. Elige otro PJ. Tiene un miedo atroz a las alturas. Te gustaría enseñarle a estar más cómodos con los pies fuera del suelo. Debe decidir si acepta o no tu oferta.
44. Elige otro PJ. Es escéptico ante tus afirmaciones sobre algo trascendental que ocurrió en tu pasado. Puede que incluso intente desacreditarte o descubrir el "secreto" que hay detrás de tu historia, aunque eso depende de él.
45. Elige a otro PJ. Tienen la habilidad de poder reconocer donde tus planes o esquemas tienen un punto débil.
46. Elige otro PJ. La cara de ese personaje te intriga tanto y de una manera que no comprendes que a veces te encuentras dibujando su imagen en la tierra o utilizando algún otro medio al que tengas acceso.
47. Elige otro PJ. Ese personaje tiene un objeto extra del equipo normal que le has dado, ya sea algo que has hecho o un objeto que simplemente querías darle. (Él elige el objeto).
48. Elige otro PJ. Te han encargado un trabajo para él. Ya te han pagado pero aún no has completado el trabajo.
49. Elige otro PJ. Trabajaron juntos en el pasado y el trabajo terminó mal.
50. Elige a otro PJ. Mientras esté a tu lado y utilice su acción para concentrarse en ayudarte, se duplica el alcance de una de tus capacidades de rasgo.

HISTORIA DETRÁS DEL RASGO

Los rasgos de este libro se han reducido deliberadamente a lo básico para que tengan la mayor aplicación posible en múltiples géneros. Una o dos frases descriptivas resumen cada uno de ellos. Despues de elegir un rasgo, tienes la opción de ampliar su presentación añadiendo más historia y descripción relevante para el mundo o el personaje.

Por ejemplo, si eliges Opera de forma encubierta, su resumen es: "Bajo la apariencia de otra persona, buscas encontrar respuestas que los poderosos no quieren que se divulguen". Si eliges Realiza ciencia extraña, su resumen es: "Tu perspicacia y habilidad preternaturales te convierten en un científico capaz de realizar hazañas asombrosas". Estas descripciones proporcionan lo que necesitas saber para utilizar el rasgo.

Sin embargo, si lo deseas (y sólo si lo deseas; no hay ningún requisito para hacerlo), puedes añadir más a esas descripciones de forma que sean relevantes para tu juego. Por ejemplo, si eliges tanto Opera de forma encubierta como Realiza ciencia extraña para utilizarlas en un género moderno como el horror, la fantasía urbana, el espionaje o algo similar, podrías ampliar las descripciones como se muestra a continuación.

Opera de forma encubierta: El espionaje no es algo de lo que sepas nada. Al menos, eso es lo que quieres que todo el mundo crea, porque en realidad, has sido entrenado como espía o agente encubierto. Puede que trabajes para un gobierno o para ti mismo. Podrías ser un detective de la policía o un criminal. Incluso podrías ser un periodista de investigación.

Sea como fuere, te enteras de información que otros intentan mantener en secreto. Recoges rumores y susurros, historias y pruebas que te han costado mucho trabajo, y utilizas ese conocimiento para ayudar a tus propios esfuerzos y, si procede, para proporcionar a tus empleadores la información que desean. También puedes vender lo que has aprendido a quienes estén dispuestos a pagar una prima.

Seguramente, usas colores oscuros -negro, gris marengo o azul noche- para ayudar a mezclarte con las sombras, a menos que la tapadera que has elegido requiera que te parezcas a otra persona.

Realiza ciencia extraña: Puedes ser un científico respetado que ha publicado en varias revistas especializadas. O puede que tus contemporáneos te consideren un chiflado, que persigue teorías marginales sobre lo que otros consideran escasas pruebas. La verdad es que usted tiene un don especial para escudriñar los límites de lo posible. Puedes encontrar nuevas ideas y descubrir fenómenos extraños con tus experimentos. Donde otros ven una cornucopia de chifladuras, usted tamiza las teorías conspirativas en busca de revelaciones. Tanto si realiza sus investigaciones como contratista del gobierno, como investigador universitario, como científico de empresa o como un indulgente de la curiosidad en su propio laboratorio de garaje siguiendo a su musa, empuja los límites de lo posible.

Probablemente te preocupes más por tu trabajo que por trivialidades como tu aspecto, tu comportamiento educado o correcto, o las normas sociales, pero, por otra parte, un excéntrico como tú también podría darle la vuelta a ese estereotipo.

Si quieres ir aún más lejos, podrías determinar de dónde provienen las capacidades de rasgo de un personaje. Dependiendo del género, podrían derivar esas habilidades de un entrenamiento avanzado y persistente, a través de runas mágicas, a través de partes cibernéticas, de su herencia genética o debido a su acceso a tecnología avanzada. Por ejemplo, un personaje puede ser capaz de lanzar rayos a sus objetivos porque ha recibido una radiación extraña o porque ha cogido una pistola de rayos. Por otro lado, puede ser porque su intenso entrenamiento le permitió aprender la magia de los rayos. Las posibilidades son casi infinitas, y depende de ti incluirlas o no. Porque sea como sea que se hayan obtenido las habilidades de un rasgo, también es suficiente con que funcionen.

LISTA DE RASGOS

La descripción completa de cada capacidad de rasgo que aparece en esta sección se encuentra en el capítulo de [Capacidades](#), que tiene descripciones de capacidades de tipo, aspecto y rasgo.

Los rasgos disponibles son:

- [Absorbe energía](#)
- [Adopta forma animal](#)
- [Ama el vacío](#)
- [Aprende rápidamente](#)
- [Arde con resplandor](#)
- [Asesina](#)
- [Aúlla a la luna](#)
- [Ayuda a sus amigos](#)
- [Blande dos armas a la vez](#)
- [Blande un arma encantada](#)
- [Blande un escudo exótico](#)
- [Busca problemas](#)
- [Cabalga el relámpago](#)
- [Calcula lo incalculable](#)
- [Camina por bosques salvajes](#)
- [Canaliza bendiciones divinas](#)
- [Carroñea](#)
- [Caza](#)
- [Comanda poderes mentales](#)
- [Conduce como un maníaco](#)
- [Construye robots](#)
- [Controla la gravedad](#)
- [Controla las bestias](#)
- [Convive con los muertos](#)
- [Copia superpoderes](#)
- [Crece hasta alturas imponentes](#)
- [Danza con la materia oscura](#)
- [Defiende a los débiles](#)
- [Defiende las puertas](#)
- [Desciende de la nobleza](#)
- [Despierta los sueños](#)
- [Destroza los muros del mundo](#)
- [Domina el enjambre](#)
- [Domina la defensa](#)
- [Domina las armas](#)
- [Domina los hechizos](#)
- [Emplea magnetismo](#)
- [Enfoca mente sobre materia](#)
- [Entra en frenesí](#)
- [Entretiene](#)
- [Es buscado por la ley](#)
- [Es idolatrado por millones](#)
- [Esculpe luz dura](#)
- [Esgrime fuerzas invisibles](#)
- [Existe en dos lugares a la vez](#)
- [Existe parcialmente fuera de fase](#)
- [Explora lugares sombríos](#)
- [Extrae energía](#)
- [Fabrica objetos únicos](#)
- [Forja ilusiones](#)
- [Fue predicho](#)
- [Fusiona carne y acero](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Fusiona mente y máquina](#)
- [Habla con las máquinas](#)
- [Habla por la tierra](#)
- [Huye](#)
- [Ignora las distancias físicas](#)
- [Imparte justicia](#)
- [Interpreta la ley](#)
- [Juega demasiados juegos](#)
- [Lanza con una precisión mortal](#)
- [Lidera](#)
- [Lucha con estilo](#)
- [Lucha contra robots](#)
- [Mata monstruos](#)
- [Mora en la piedra](#)
- [Navegó bajo la Jolly Roger](#)
- [No hace mucho](#)
- [No necesita armas](#)
- [Nunca dice morir](#)
- [Obra milagros](#)
- [Opera de forma encubierta](#)
- [Pastorea a la comunidad](#)
- [Pastorea espíritus](#)
- [Pelea sucio](#)
- [Pilota naves estelares](#)
- [Porta un halo de fuego](#)
- [Preferiría estar leyendo](#)
- [Realiza ciencia extraña](#)
- [Realiza proezas de fuerza](#)
- [Resuelve misterios](#)
- [Se encoge a tamaños diminutos](#)
- [Se estira](#)
- [Se infiltra](#)
- [Se mueve como el viento](#)
- [Se mueve como un gato](#)
- [Se yergue como un bastión](#)
- [Separa la mente del cuerpo](#)
- [Surgido del obelisco](#)
- [Tiene licencia de porte](#)
- [Tiene mil caras](#)
- [Tiene un aliado mágico](#)
- [Toca el cielo](#)
- [Trabaja el sistema](#)
- [Trabaja los callejones traseros](#)
- [Trabaja para vivir](#)
- [Truena](#)
- [Usa magia salvaje](#)
- [Ve más allá](#)
- [Viaja a través del tiempo](#)
- [Viste una armadura de poder](#)
- [Viste una capa de hielo](#)
- [Vive en la naturaleza](#)
- [Vuela con alas increíbles](#)
- [Vuela más rápido que una bala](#)

ABSORBE ENERGÍA [ABSORBS ENERGY]

Puedes aprovechar la energía cinética y transformarla en otros tipos de energía.

Rango 1: [Absorción de energía cinética](#)

Rango 1: [Liberar energía](#)

Rango 2: [Energizar objeto](#)

Rango 3: [Absorber energía pura](#) o [Absorción de energía cinética mejorada](#)

Rango 4: [Sobrecargar energía](#)

Rango 5: [Energizar criatura](#)

Rango 6: [Energizar multitud](#) o [Sobrecargar dispositivo](#)

Intromisiones del DJ: La energía se va al suelo de forma destructiva. Algunos depredadores se alimentan directamente de la energía. Un objeto no intencionado es drenado de energía.

ADOPTA FORMA ANIMAL [TAKES ANIMAL SHAPE]

Un cambiaformas que puede adoptar la forma de varios animales.

Rango 1: [Forma animal](#)

Rango 2: [Comunicación](#)

Rango 2: [Apaciguar a la bestia](#)

Rango 3: [Forma animal mayor](#) o [Forma bestial mayor](#) (funciona con [Forma animal](#))

Rango 4: [Clarividencia animal](#)

Rango 5: [Duro de matar](#)

Rango 6: [Velocidad vertiginosa](#) o [Prestar forma animal](#)

Intromisiones del DJ: El personaje cambia de forma inesperadamente. Un PNJ se asusta o se muestra agresivo hacia el cambiaformas. La transformación tarda más de lo esperado.

AMA EL VACÍO [LOVES THE VOID]

Cuando sólo estás tú, tu traje espacial, y el panorama de las estrellas girando por siempre y para siempre, estás en paz.

Opción de intercambio de tipos: [Tiene un traje espacial, viajará](#).

Rango 1: [Habilidad en el vacío](#)

Rango 1: [Diestro en microgravedad](#)

Rango 2: [Ventaja de velocidad mejorada](#)

Rango 2: [Físico mejorado](#)

Rango 3: [Pelea espacial](#) o [Armadura de fusión](#)

Rango 4: [Silencioso como el espacio](#)

Rango 4: [Empujar y lanzar](#)

Rango 5: [Evasión microgravitatoria](#)

Rango 6: [Tiro ingravido](#) o [Campo reactivo](#)

Intromisiones del DJ: Los trajes espaciales desarrollan fallos. Los cartuchos de recarga de aire a veces informan mal de su capacidad. Los micrometeoritos son comunes en el espacio.

APRENDE RÁPIDAMENTE [LEARNS QUICKLY]

Se enfrenta a las malas situaciones a medida que surgen, aprendiendo nuevas lecciones cada vez.

Rango 1: [Intelecto mejorado](#)

Rango 1: [Ahí está tu problema](#)

Rango 2: [Estudio rápido](#)

Rango 3: [Difícil de distraer](#)

Rango 3: [Ventaja de intelecto mejorada o Habilidad flexible](#)

Rango 4: [Sigue la cadena](#)

Rango 5: [Intelecto mejorado](#)

Rango 5: [Aprendí algunas cosas](#)

Rango 6: [Dos cosas a la vez o Habilidad defensiva](#)

Intromisiones del DJ: Los accidentes y los errores son grandes maestros.

ARDE CON RESPLANDOR [BLAZES WITH RADIANCE]

Puedes crear luz, esculpirla, desviarla o recogerla para usarla como arma.

Rango 1: [Esclarecido](#)

Rango 1: [Toque iluminador](#)

Rango 2: [Resplandor solar deslumbrante](#)

Rango 3: [Luz ardiente o Habilidad defensiva](#)

Rango 4: [Luz solar](#)

Rango 5: [Desaparecer](#)

Rango 6: [Luz viva o Campo defensivo](#)

Intromisiones del DJ: Los aliados son deslumbrados o cegados accidentalmente. Los destellos brillantes atraen a los guardias.

ASESINA [MURDERS]

Eres un asesino, ya sea por oficio, por inclinación o porque era eso o ser asesinado tú mismo. (Alguien que asesina puede tener equipo adicional, incluyendo tres dosis de un veneno de hoja de nivel 2 que inflige 5 puntos de daño).

Rango 1: [Ataque sorpresa](#)

Rango 1: [Habilidades de asesino](#)

Rango 2: [Muerte rápida](#)

Rango 2: [Infiltrado](#)

Rango 3: [Consciencia o Fabricante de venenos](#)

Rango 4: [Ataque sorpresa mejorado](#)

Rango 5: [Repartidor de daño](#)

Rango 6: [Plan de escape o Asesino](#)

Intromisiones del DJ: La mayoría de la gente no reacciona bien ante un asesino profesional.

AÚLLA A LA LUNA [HOWLS AT THE MOON]

Por breves períodos, te conviertes en una criatura temible y poderosa con problemas de control.

Rango 1: [Forma bestial](#)

Rango 2: [Transformación controlada](#)

Rango 3: [Gran forma bestial o Forma bestial mayor](#)

Rango 4: [Transformación controlada mayor](#)

Rango 5: [Forma bestial mejorada](#)

Rango 6: [Daño letal o Control absoluto](#)

Intromisiones del DJ: El cambio se produce de forma incontrolada. La gente está aterrorizada por los monstruos.

AYUDA A SUS AMIGOS [HELPS THEIR FRIENDS]

Amas a tus amigos y les ayudas a salir de cualquier dificultad, pase lo que pase.

Opción de intercambio de tipos: [Consejos de un amigo](#)

Rango 1: [Ayuda amistosa](#)

Rango 1: [Valiente](#)

Rango 2: [Capear las vicisitudes](#)

Rango 3: [Sistema de amigos o Habilidad ofensiva](#)

Rango 4: [Interponerse al daño](#)

Rango 4: [Físico mejorado](#)

Rango 5: [Inspirar acción](#)

Rango 6: [Consideración profunda o Habilidad defensiva](#)

Intromisiones del DJ: A veces, los demás tienen segundas intenciones. La ley se toma un interés indebido. Incluso cuando todo va bien, se producen repercusiones.

BLANDE DOS ARMAS A LA VEZ [WIELDS TWO WEAPONS AT ONCE]

Llevas el acero con las dos manos, listo para enfrentarte a cualquier enemigo.

Rango 1: [Esgrima dual ligera](#)

Rango 2: [Ataque doble](#)

Rango 2: [Infiltrado](#)

Rango 3: [Esgrima dual mediana o Corte preciso](#)

Rango 4: [Defensa dual](#)

Rango 5: [Distracción dual](#)

Rango 6: [Ataque desarmante o Ataque giratorio](#)

Intromisiones del DJ: Una hoja se parte en dos o una arma sale volando de la empuñadura de su portador.

BLANDE UN ARMA ENCANTADA [WEILDS AN ENCHANTED WEAPON]

Tienes un arma con extrañas habilidades, y tu conocimiento de sus poderes te ha permitido crear un estilo único de combate con ella.

Rango 1: [Arma encantada](#)

Rango 1: [Poder innato](#)

Rango 1: [Cargar arma](#)

Rango 2: [Choque de energía](#)

Rango 3: [Ataque rápido](#) o [Lanzar arma encantada](#)

Rango 4: [Arma defensiva](#)

Rango 5: [Movimiento encantado](#)

Rango 6: [Golpe mortal](#) o [Ataque giratorio](#)

Intromisiones del DJ: Un arma se rompe o se deja caer. El personaje pierde su conexión con el arma hasta que utiliza una acción para restablecer su afinidad con ella. La energía del arma se descarga de forma inesperada.

BLANDE UN ESCUDO EXÓTICO [BRANDISHES AN EXOTIC SHIELD]

Usas un increíble escudo de fuerza pura que proporciona protección y opciones ofensivas.

Rango 1: [Escudo de campo de fuerza](#)

Rango 1: [Golpe de fuerza](#)

Rango 2: [Escudo envolvente](#)

Rango 3: [Pulso sanador](#) o [Lanzar escudo de fuerza](#)

Rango 4: [Escudo Energizado](#)

Rango 5: [Muro de fuerza](#)

Rango 6: [Escudo rebotante](#) o [Ráfaga de escudo](#)

Intromisiones del DJ: El escudo se pierde temporalmente. Un enemigo acaba temporalmente con el escudo.

BUSCA PROBLEMAS [LOOKS FOR TROUBLE]

Eres un luchador y te encanta una buena pelea.

Rango 1: [Puños de furia](#)

Rango 1: [Curador de heridas](#)

Rango 2: [Protector](#)

Rango 2: [Sencillo](#)

Rango 3: [Habilidad ofensiva](#) o [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 4: [Noquear](#)

Rango 5: [Maestría ofensiva](#)

Rango 6: [Vigor mejorado mayor](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones DJ: Armas se rompen o salen volando incluso del agarre más fuerte. Luchadores tropiezan y caen. El campo de batalla juega en tu contra con cosas que se caen o se derrumban.

CABALGA EL RELÁMPAGO [RIDES THE LIGHTNING]

Creas y descargas energía eléctrica.

Rango 1: [Shock](#)

Rango 1: [Carga](#)

Rango 2: [Jinete del rayo](#)

Rango 3: [Armadura eléctrica](#) o [Drenaje de carga](#)

Rango 4: [Rayos de energía](#)

Rango 5: [Vuelo eléctrico](#)

Rango 6: [Destellar a través de la distancia](#) o [Muro de relámpagos](#)

Intromisiones DJ: Los objetivos distintos a los previstos reciben una descarga eléctrica. Los objetos explotan.

CALCULA LO INCALCULABLE [CALCULATES THE INCALCULABLE]

Tu impresionante capacidad matemática le permite modelar el mundo en tiempo real, lo que le da un ventaja sobre todos.

Rango 1: [Ecuación predictiva](#)

Rango 1: [Matemáticas superiores](#)

Rango 2: [Modelo predictivo](#)

Rango 3: [Defensa subconsciente](#) o [Intelecto mejorado](#)

Rango 4: [Ofensiva cognitiva](#)

Rango 5: [Intelecto mejorado mayor](#)

Rango 5: [Matemáticas avanzadas](#)

Rango 6: [Conocer lo desconocido](#) o [Intelecto mejorado mayor](#)

Intromisiones del DJ: Demasiados resultados previstos abruman y aturden al personaje. Un resultado apunta a un desastre inminente.

CAMINA POR BOSQUES SALVAJES [WALKS THE WILD WOODS]

Un adepto a la magia de la naturaleza que recurre al poder y la fuerza de los árboles.

Rango 1: [Vida silvestre](#)

Rango 1: [Recuperación con paciencia](#)

Rango 2: [Cuerpo de madera](#)

Rango 3: [Compañero arbóreo](#) o [Consciencia de la naturaleza](#)

Rango 4: [Viajar por los árboles](#)

Rango 5: [Gran árbol](#)

Rango 6: [Bosque del terror](#) o [Floración restauradora](#)

Intromisiones del DJ: Un personaje de madera se incendia. Un golpe salvaje de la rama de un árbol golpea o hace tropezar a un aliado. Algunos árboles tienen corazones malvados y odian a todos los seres que caminan.

CANALIZA BENDICIONES DIVINAS [CHANNELS DIVINE BLESSINGS]

Seguidor devoto de un ser divino, canalizas parte del poder de tu deidad para lograr maravillas.

- Rango 1: [Bendición de los dioses](#)
- Rango 2: [Intelecto mejorado](#)
- Rango 3: [Resplandor divino](#) o [Floración de fuego](#)
- Rango 4: [Sobrecogimiento](#)
- Rango 5: [Intervención divina](#)
- Rango 6: [Símbolo divino](#) o [Invocar demonio](#)

Intromisiones del DJ: Un demonio investiga el uso de la magia divina. Un culto rival tiene problemas con las enseñanzas del personaje.

CARROÑEA [SCAVENGES]

Cuando no estás huyendo y escondiéndote, escudriñas las ruinas de la civilización en busca de restos útiles para asegurar tu supervivencia.

- Rango 1: [Superviviente post-apocalíptico](#)
- Rango 1: [Conocimiento de ruinas](#)
- Rango 2: [Chatarra](#)
- Rango 3: [Tomar ventaja](#) o [Salud increíble](#)
- Rango 4: [Saber dónde buscar](#)
- Rango 5: [Cyphers reciclados](#)
- Rango 6: [Carroñero de artefactos](#) o [Campo reactivo](#)

Intromisiones del DJ: Se rompe un objeto fabricado con chatarra reciclada. Aparece alguien alegando que el objeto útil o el trozo de chatarra carroñero le pertenece. Explota un Cypher reciclado.

CAZA [HUNTS]

Eres un cazador al acecho que destaca por abatir a la presa seleccionada.

- Rango 1: [Floritura en ataque](#)
- Rango 1: [Rastreador](#)
- Rango 2: [Presa](#)
- Rango 2: [Sigiloso](#)
- Rango 3: [Lucha de horda](#) o [Correr y agarrar](#)
- Rango 4: [Ataque sorpresa](#)
- Rango 5: [Instinto de cazador](#)
- Rango 6: [Habilidad ofensiva mayor](#) o [Múltiples presas](#)

Intromisiones del DJ: La presa se da cuenta del personaje. La presa no es tan vulnerable como parecía.

COMANDA PODERES MENTALES [COMMANDS MENTAL POWERS]

Has perfeccionado el poder de tu mente para realizar asombrosas hazañas psíquicas.

- Rango 1: [Telépata](#)
- Rango 2: [Leer la mente](#)
- Rango 3: [Estallido psíquico](#) o [Sugestión psíquica](#)
- Rango 4: [Usar sentidos ajenos](#)
- Rango 5: [Precognición](#)
- Rango 6: [Control mental](#) o [Red telepática](#)

Intromisiones del DJ: Algo que se vislumbra en la mente del objetivo es horripilante. Un feedback mental permite al objetivo leer la mente del personaje.

CONDUCE COMO UN MANÍACO [DRIVES LIKE A MANIAC]

Ya sea haciendo equilibrios sobre dos ruedas, saltando sobre otro vehículo o conduciendo de frente hacia un automóvil enemigo que se aproxima, uno no piensa en los riesgos cuando está al volante.

(Alguien que conduce como un maníaco necesita acceso a un vehículo).

- Rango 1: [Conductor](#)
- Rango 1: [Conducir al límite](#)
- Rango 2: [Surfista vehicular](#)
- Rango 2: [Mirar fijamente](#)
- Rango 3: [Conductor experto](#) o [Ventaja de velocidad mejorada](#)
- Rango 4: [Agudeza visual](#)
- Rango 4: [Velocidad mejorada](#)
- Rango 5: [Algo en el camino](#)
- Rango 6: [Conductor de trucos](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones del DJ: El motor desarrolla un golpeteo. El puente de la carretera está apagado. El parabrisas se rompe. Alguien pasa derepente por delante del vehículo.

CONSTRUYE ROBOTS [BUILDS ROBOTS]

Tus creaciones robóticas hacen lo que les ordenas.

(La palabra "robot" se utiliza en este Rasgo, aunque el robot que crees puede tener un aspecto muy diferente de uno creado por otra persona, dependiendo del género. Los robots steampunk, los robots orgánicos o incluso los gólems mágicos son todos "robots" factibles).

- Rango 1: [Asistente robot](#)
- Rango 1: [Constructor de robots](#)
- Rango 2: [Control de robots](#)
- Rango 3: [Seguidor experto](#) o [Habilidad defensiva](#)
- Rango 4: [Actualización de robot](#)
- Rango 5: [Flota de robots](#)
- Rango 6: [Evolución de robots](#) o [Actualización de robot](#)

Intromisiones del DJ: El robot es hackeado, adquiere una mente propia o detona inesperadamente.

CONTROLA LA GRAVEDAD [CONTROLS GRAVITY]

Puedes hacer oscilar la atracción de la propia gravedad.

Opción de intercambio de tipos: [Apesarar](#)

Rango 1: [Flotar](#)

Rango 2: [Ventaja de velocidad mejorada](#)

Rango 3: [Definir el abajo](#) o [Corte gravítico](#)

Rango 4: [Campo gravitatorio](#)

Rango 5: [Vuelo](#)

Rango 6: [Corte gravítico mejorado](#) o [El peso del mundo](#)

Intromisiones del DJ: Los espectadores reaccionan con un miedo irracional. Una interacción extraña hace que un aliado o un objeto salga disparado hacia el cielo.

CONTROLA LAS BESTIAS [CONTROLS BEASTS]

Su capacidad para comunicarse y dirigir a las bestias es asombrosa.

Rango 1: [Compañero bestia](#)

Rango 2: [Apaciguar a la bestia](#)

Rango 2: [Comunicación](#)

Rango 3: [Montura](#) o [Más fuertes juntos](#)

Rango 4: [Ojos de la bestia](#)

Rango 4: [Compañero mejorado](#)

Rango 5: [Llamada de la bestia](#)

Rango 6: [Como una sola criatura](#) o [Controlar a la bestia](#)

Intromisiones del DJ: La comunidad es reacia a acoger animales peligrosos. Las bestias fuera de control se convierten en un verdadero peligro.

CONVIVE CON LOS MUERTOS [CONSORTS WITH THE DEAD]

Los muertos responden a tus preguntas y sus cadáveres reanimados te sirven.

Rango 1: [Portavoz de los muertos](#)

Rango 2: [Nigromancia](#)

Rango 3: [Leer la habitación](#) o [Reparar carne](#)

Rango 4: [Nigromancia mayor](#)

Rango 5: [Mirada aterradora](#)

Rango 6: [Nigromancia verdadera](#) o [Palabra de muerte](#)

Intromisiones del DJ: La reputación nigromántica del personaje le precede. Un cadáver busca venganza por haber sido reanimado.

COPIA SUPERPODERES [COPIES SUPERPOWERS]

Puedes copiar las habilidades, capacidades y superpoderes de otros.

Rango 1: [Habilidad flexible](#)

Rango 1: [Habilidad flexible](#)

Rango 2: [Copiar poder](#)

Rango 3: [Robar poder](#) o [Poderes comodín](#)

Rango 4: [Copiado mejorado](#)

Rango 5: [Memoria de poder](#)

Rango 6: [Copiado asombroso](#) o [Copiado múltiple](#)

Intromisiones DJ: Un poder copiado termina inesperadamente o se descontrola. Un poder copiado no trae consigo poderes secundarios (como ganar supervelocidad sin protección contra la fricción del aire, o no ser inmune al calor de tus propios rayos de fuego).

CRECE HASTA ALTURAS IMPONENTES [GROWS TO TOWERING HEIGHTS]

Durante breves periodos, puede aumentar de tamaño y, con suficiente experiencia, alcanzar alturas imponentes.

Rango 1: [Agrandar](#)

Rango 1: [Estrafalariamente grande](#)

Rango 2: [Más grande](#)

Rango 2: [Ventajas de ser grande](#)

Rango 3: [Enorme](#) o [Lanzar](#)

Rango 4: [Agarrar](#)

Rango 5: [Gigantesco](#)

Rango 6: [Colosal](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones DJ: El crecimiento rápido derriba el mobiliario o rompe los techos o las luces colgantes. Un personaje agrandado rompe el suelo.

DANZA CON LA MATERIA OSCURA [DANCES WITH DARK MATTER]

Puedes manipular la sombra y la materia "oscura".

Rango 1: [Cintas de materia oscura](#)

Rango 2: [Alas de vacío](#)

Rango 3: [Mortaja de materia oscura](#) o [Golpe de materia oscura](#)

Rango 4: [Cubierta de materia oscura](#)

Rango 5: [Viajero del viento](#)

Rango 6: [Estructura de materia oscura](#) o [Abrazar la noche](#)

Intromisiones del DJ: La materia oscura se escabulle como si estuviera poseída por una mente propia.

DEFIENDE A LOS DÉBILES [DEFENDS THE WEAK]

Defiendes a los indefensos, a los débiles y a los desprotegidos.

Rango 1: [Valiente](#)

Rango 1: [Escudo de protección](#)

Rango 2: [Defensor devoto](#)

Rango 2: [Perspicacia](#)

Rango 3: [Doble guardia o Guardián verdadero](#)

Rango 4: [Desafío de combate](#)

Rango 5: [Sacrificio voluntario](#)

Rango 6: [Resucitar o Defensor verdadero](#)

Intromisiones del DJ: Al estar protegiendo a los demás quedas vulnerable a los ataques.

DEFIENDE LAS PUERTAS [DEFENDS THE GATE]

Todo el mundo te quiere de su lado cuando se trata de una pelea porque nada se te escapa.

Rango 1: [Posición fortificada](#)

Rango 1: [Reúnanse conmigo](#)

Rango 2: [Mente por vigor](#)

Rango 3: [Constructor de fortificaciones o Eludir ataques](#)

Rango 4: [Vigor mejorado mayor](#)

Rango 5: [Campo de refuerzo](#)

Rango 6: [Generar campo de fuerza o Ataque aturdidor](#)

Intromisiones DJ: Una estructura estratégicamente importante se derrumba. El enemigo ataca desde una dirección inesperada.

DESCIENDE DE LA NOBLEZA [DESCENDS FROM NOBILITY]

Descendiente de la riqueza y el poder, eres portador de un título nobiliario y de las habilidades otorgadas por una educación privilegiada.

Opción de intercambio de tipos: [Séquito](#)

Rango 1: [Nobleza privilegiada](#)

Rango 2: [Interlocutor entrenado](#)

Rango 3: [Mando avanzado o Valor de noble](#)

Rango 4: [Seguidor experto](#)

Rango 5: [Hacer valer tu privilegio](#)

Rango 6: [Ayuda eficaz o Mente de líder](#)

Intromisiones del DJ: Las deudas contraídas por una familia son debidas por el personaje. Un hermano perdido hace tiempo busca desheredar a los rivales. Un asesino encuentra al personaje.

DESPERTA LOS SUEÑOS [AWAKENS DREAMS]

Puedes extraer imágenes de los sueños y darles vida en el mundo de la vigilia.

Rango 1: [Onirismo](#)

Rango 1: [Oniroquimia](#)

Rango 2: [Ladrón de sueños](#)

Rango 3: [El sueño se hace realidad o Intelecto mejorado](#)

Rango 4: [Ensueño](#)

Rango 5: [Pesadilla](#)

Rango 6: [Cámara de sueños o Campo reactivo](#)

Intromisiones del DJ: Un episodio inesperado de sonambulismo pone al personaje en una situación peligrosa. Una pesadilla se libera de un sueño.

DESTROZA LOS MUROS DEL MUNDO [SHREDS THE WALLS OF THE WORLD]

La velocidad más el cambio de fase le dan una capacidad única para evadir el peligro y, al mismo tiempo, infligir daño.

Rango 1: [Esprint en fase](#)

Rango 1: [Toque perturbador](#)

Rango 2: [Arañar la existencia](#)

Rango 3: [Fase invisible o Atravesar paredes](#)

Rango 4: [Detonación de fase](#)

Rango 5: [Esprint muy largo](#)

Rango 6: [Destrozar existencia o Intocable en movimiento](#)

Intromisiones del DJ: Moverse tan rápido mientras se esprinta a veces lleva a tropezar con obstáculos inesperados y exóticos.

DOMINA EL ENJAMBRE [MASTERS THE SWARM]

Insectos. Ratas. Murciélagos. Incluso pájaros. Dominas un tipo de criatura pequeña que te obedece.

Rango 1: [Influir enjambre](#)

Rango 2: [Controlar enjambre](#)

Rango 3: [Armadura viviente o Habilidad ofensiva](#)

Rango 4: [Invocar enjambre](#)

Rango 5: [Ganar un compañero inusual](#)

Rango 6: [Enjambre mortal o Habilidad defensiva](#)

Intromisiones del DJ: Una orden es malinterpretada. El control es errático o se pierde. Las mordeduras y picaduras no son infrecuentes para los maestros del enjambre.

DOMINA LA DEFENSA [MASTERS DEFENSE]

Utilizas equipo de protección y técnicas practicadas para evitar resultar herido en una pelea.

Rango 1: [Maestro del escudo](#)

Rango 2: [Robusto](#)

Rango 2: [Práctica en armaduras](#)

Rango 3: [Esquivar y resistir](#) o [Esquivar y responder](#)

Rango 4: [Torre de voluntad](#)

Rango 4: [Especializado en armaduras](#)

Rango 5: [Nada salvo defender](#)

Rango 6: [Maestro de la defensa](#) o [Ponérsela bien](#)

Intromisiones DJ: Los escudos se rompen al ser golpeados, al igual que las armas utilizadas para parar. Las correas de las armaduras se rompen.

DOMINA LAS ARMAS [MASTERS WEAPONRY]

Eres un maestro en el uso de un tipo de arma concreto, ya sea una espada, un látigo, una daga, una pistola o cualquier otra cosa.

(Alguien que domina las armas puede tener equipo adicional, incluyendo un arma de alta calidad).

Rango 1: [Maestro de armas](#)

Rango 1: [Armero](#)

Rango 2: [Defensa con armas](#)

Rango 3: [Ataque rápido](#) o [Golpe desarmante](#)

Rango 4: [Nunca pifiar](#)

Rango 5: [Maestría extrema](#)

Rango 6: [Asesino](#) o [Golpe mortal](#)

Intromisiones del DJ: Las armas se rompen. Las armas pueden ser robadas. Las armas pueden caerse o ser forzadas a salir de la mano.

DOMINA LOS HECHIZOS [MASTERS SPELLS]

Eres especialista en lanzamiento de hechizos y posees un libro de hechizos, puedes lanzar rápidamente hechizos de relámpagos arqueados, fuegos ondulantes, sombras crepitantes e invocaciones.

Rango 1: [Llamarada arcana](#)

Rango 2: [Rayo de confusión](#)

Rango 3: [Floración de fuego](#) o [Invocar araña gigante](#)

Rango 4: [Interrogatorio del alma](#)

Rango 5: [Muro de granito](#)

Rango 6: [Invocar Demonio](#) o [Palabra de muerte](#)

Intromisiones del DJ: El hechizo sale mal. La criatura invocada se vuelve contra el lanzador. Un hechicero rival es atraído por el uso de la magia.

EMPLEA MAGNETISMO [EMPLOYS MAGNETISM]

Controlas los metales y el poder del magnetismo.

Rango 1: [Mover metal](#)

Rango 2: [Repeler metal](#)

Rango 3: [Destruir metal](#) o [Flecha guía](#)

Rango 4: [Campo magnético](#)

Rango 5: [Controlar metal](#)

Rango 6: [Diamagnetismo](#) o [Golpe de hierro](#)

Intromisiones DJ: El metal se retuerce, se dobla o produce metralla. Un fallo de concentración hace que algo se resbale o se caiga en el momento equivocado.

ENFOCA MENTE SOBRE MATERIA [FOCUSSES MIND OVER MATTER]

Puedes mover objetos telequinéticamente con tu mente sin tocarlos físicamente.

Rango 1: [Eludir ataques](#) ([Desviar ataques](#) (ver nota))

Rango 2: [Telequinesis](#)

Rango 3: [Manto de oportunidad](#) o [Mejorar fuerza](#)

Rango 4: [Aportación](#)

Rango 5: [Ataque psicoquinético](#)

Rango 6: [Aportación mejorada](#) o [Moldear](#)

Intromisiones del DJ: Un desliz mental, y los objetos en movimiento se caen o los objetos frágiles se rompen. Un objeto equivocado se mueve, se cae o se rompe.

ENTRA EN FRENÉSÍ [RAGES]

Cuando te vuelves loco, todos te temen.

Rango 1: [Frenésí](#)

Rango 2: [Vigor mejorado mayor](#)

Rango 2: [Habilidades de movimiento](#)

Rango 3: [Ataque poderoso](#) o [Luchador sin armadura](#)

Rango 4: [Frenésí mejorado](#)

Rango 5: [Atacar y atacar de nuevo](#)

Rango 6: [Potencial mejorado mayor](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones del DJ: Es fácil que un berserker pierda el control atacando a amigos y enemigos.

ENTRETIENE [ENTERTAINS]

Tu actúas, sobre todo, en beneficio de los demás.

Rango 1: [Levidad](#)

Rango 2: [Inspirar alivio](#)

Rango 3: [Habilidades de conocimiento](#) o [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 4: [Calmar](#)

Rango 5: [Ayuda eficaz](#)

Rango 6: [Maestro artista](#) o [Actuación vengativa](#)

Intromisiones del DJ: El público se molesta o se ofende. Los instrumentos musicales se rompen. Las pinturas se secan en sus botes. Se olvida la letra de un poema o una canción.

ES BUSCADO POR LA LEY [IS WANTED BY THE LAW]

Han aparecido carteles de "SE BUSCA, VIVO O MUERTO" (o su equivalente) con tu cara. Depende de ti si se trata de un error que se ha descontrolado o si realmente matarías a alguien sólo por mirarte.

Rango 1: [Velocidad mejorada](#)

Rango 1: [Sentido del peligro](#)

Rango 2: [Ataque sorpresa](#)

Rango 3: [Reputación de forajido](#) o [Ataque sucesivo](#)

Rango 4: [Matanza rápida](#)

Rango 5: [Banda de desperados](#)

Rango 6: [Aún no muerto](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones del DJ: La mayoría de la gente no le gusta descubrir a un forajido buscado entre ellos.

ES IDOLATRADO POR MILLONES [IS IDOLIZED BY MILLIONS]

Eres una celebridad y la mayoría de la gente te adora.

Rango 1: [Comitiva](#)

Rango 1: [Talento de celebridad](#)

Rango 2: [Ventajas del estrellato](#)

Rango 3: [Salud increíble](#) o [Habilidad ofensiva](#)

Rango 4: [Cautivar con el brillo de las estrellas](#)

Rango 4: [Seguidor experto](#)

Rango 5: [¿Sabes quién soy?](#)

Rango 6: [Trascender el guion](#) o [Compañero mejorado](#)

Intromisiones del DJ: Los fanáticos son puestos en peligro o heridos en tu nombre. Alguien de tu comitiva te traiciona. Se cancela tu espectáculo, gira u otro evento. Los medios de comunicación publican fotos tuyas en una situación embarazosa.

ESCOLPE LUZ DURA [SCULPTS HARD LIGHT]

Creas objetos físicos a partir de luz dura que puedes usar para atacar y defenderte.

Rango 1: [Resplandor automático](#)

Rango 1: [Luz temporal](#)

Rango 2: [Fuerza enredante](#)

Rango 3: [Luz más dura](#) o [Esculpir luz](#)

Rango 4: [Intelecto mejorado mayor](#)

Rango 5: [Esculpir luz mejorado](#)

Rango 6: [Campo defensivo](#) o [Vuelo](#)

Intromisiones del DJ: Un objeto de luz dura desaparece prematuramente. Un objeto de luz dura no puede afectar a una determinada criatura o color.

ESGRIME FUERZAS INVISIBLES [WIELDS INVISIBLE FORCE]

Doblas la luz y manipulas haces de fuerza para atacar y defenderte.

Rango 1: [Desvanecer](#)

Rango 2: [Fuerza enredante](#)

Rango 2: [Sentidos agudos](#)

Rango 3: [Barrera de fuerza](#) o [Multi-desvanecer](#)

Rango 4: [Invisibilidad](#)

Rango 5: [Campo defensivo](#)

Rango 6: [Contusión](#) o [Generar campo de fuerza](#)

Intromisiones del DJ: La invisibilidad se desvanece parcialmente, revelando la presencia del personaje. Un campo de fuerza es atravesado por un ataque inusual o inesperado.

EXISTE EN DOS LUGARES A LA VEZ [EXISTS IN TWO PLACES AT ONCE]

Existes en dos lugares a la vez.

Rango 1: [Duplicado](#)

Rango 2: [Compartir sentidos](#)

Rango 3: [Duplicado superior](#) o [Duplicado resiliente](#)

Rango 4: [Transferencia de daño](#)

Rango 5: [Esfuerzo coordinado](#)

Rango 6: [Multiplicidad](#) o [Duplicado resiliente](#)

Intromisiones del DJ: Percibir el mundo desde dos lugares diferentes desoriente al personaje, causando vértigo momentáneo, náuseas o confusión.

EXISTE PARCIALMENTE FUERA DE FASE [EXISTS PARTIALLY OUT OF PHASE]

Un poco translúcido, estás ligeramente desfasado y puedes moverte a través de objetos sólidos.

Rango 1: [Atravesar paredes](#)

Rango 2: [Cambio defensivo de fase](#)

Rango 3: [Ataque en fase](#) o [Puerta de fase](#)

Rango 4: [Fantasma](#)

Rango 5: [Intocable](#)

Rango 6: [Ataque en fase mejorado](#) o [Desfasar enemigo](#)

Intromisiones del DJ: El personaje es enviado a una dimensión inesperada. El personaje se pierde en un gran sólido.

EXPLORA LUGARES SOMBRÍOS [EXPLORES DARK PLACES]

Eres el arquetipo de cazador de tesoros, carroñero y buscador de cosas perdidas.

Rango 1: [Explorador experimentado](#)

Rango 2: [Infiltrado supremo](#)

Rango 2: [Ojos adaptados](#)

Rango 3: [Ataque a oscuras](#) o [Cliente escurridizo](#)

Rango 4: [Resiliencia ganada a pulso](#)

Rango 5: [Explorador de las sombras](#)

Rango 6: [Ataque cegador](#) o [Abrazado por la oscuridad](#)

Intromisiones del DJ: Las posesiones se caen de los bolsillos o bolsas en la oscuridad; los mapas se pierden; la información obtenida no incluye un detalle importante.

EXTRAE ENERGÍA [SIPHONS POWER]

Absorbes energía tanto de las máquinas como de las criaturas para potenciarte a ti mismo.

(Los robots y otras máquinas vivas deben tratarse como criaturas, no como máquinas, para poder extraerles energía).

Rango 1: [Drenar máquina](#)

Rango 2: [Drenar criatura](#)

Rango 3: [Drenaje a distancia](#) o [Consumo devorador](#)

Rango 4: [Almacenar energía](#)

Rango 5: [Compartir el poder](#)

Rango 6: [Liberación explosiva](#) o [Sifón solar](#)

Intromisiones del DJ: El poder drenado también transmite algo no deseado -pulsiones, aflicciones o pensamientos ajenos. El poder drenado puede sobrecargar al personaje, causando feedback.

FABRICA OBJETOS ÚNICOS [CRAFTS UNIQUE OBJECTS]

Eres un inventor de objetos extraños y útiles.

Rango 1: [Artesano](#)

Rango 1: [Maestro identificador](#)

Rango 2: [Manipulador de artefactos](#)

Rango 2: [Trabajo rápido](#)

Rango 3: [Maestro artesano](#) o [Armamento incorporado](#)

Rango 4: [Cypherherrero](#)

Rango 5: [Innovador](#)

Rango 6: [Inventor](#) o [Armadura de fusión](#)

Intromisiones DJ: El objeto funciona mal, se rompe o sufre un fallo catastrófico o inesperado.

([Cypherherrero](#) sólo funciona en un entorno en el que los Cyphers son objetos físicos. Si este no es el caso, esta habilidad probablemente debería ser reemplazada por algo parecido a [Extraño avance científico](#) del rasgo [Realiza ciencia extraña](#)).

FORJA ILUSIONES [CRAFTS ILLUSIONS]

Creas imágenes a partir de la luz que son tan perfectas que parecen reales.

Rango 1: [Ilusión menor](#)

Rango 2: [Disfraz ilusorio](#)

Rango 3: [Lanzar ilusión](#) o [Ilusión mayor](#)

Rango 4: [Yos ilusorios](#)

Rango 5: [Imagen terrorífica](#)

Rango 6: [Ilusión grandiosa](#) o [Ilusión permanente](#)

Intromisiones del DJ: La ilusión no es creíble. La ilusión es perforada en el momento equivocado.

FUE PREDICHO [WAS FORETOLD]

Eres el "elegido", y la profecía, la predicción, el pronóstico o algún otro método de determinación espera grandes cosas de ti algún día.

Rango 1: [Habilidades de interacción](#)

Rango 1: [Saber](#)

Rango 2: [Destinado a la grandeza](#)

Rango 3: [Supera todos los obstáculos](#) o [Resiliencia ganada a pulso](#)

Rango 4: [Centro de atención](#)

Rango 5: [Muéstrales el camino](#)

Rango 6: [Como se predijo en la profecía](#) o [Potencial mejorado mayor](#)

Intromisiones del DJ: Aparece un enemigo descrito en la profecía. Los incrédulos amenazan con arruinar el momento. El personaje adquiere reputación en los círculos externos como un fraude.

FUSIONA CARNE Y ACERO [FUSES FLESH AND STEEL]

Tu cuerpo es en parte una máquina.

Rango 1: [Cuerpo mejorado](#)

Rango 2: [Interfaz](#)

Rango 3: [Paquete de sensores](#) o [Arma corporal](#)

Rango 4: [Fusión](#)

Rango 5: [Reservas profundas](#)

Rango 6: [Sobrecarga mental](#) o [Ultra mejora](#)

Intromisiones del DJ: La gente en la mayoría de las sociedades tiene miedo de alguien que se revela con partes mecánicas.

FUSIONA MENTE Y MÁQUINA [FUSES MIND AND MACHINE]

Las ayudas electrónicas implantadas en tu cerebro te convierten en una potencia mental.

Rango 1: [Intelecto mejorado](#)

Rango 1: [Habilidades de conocimiento](#)

Rango 2: [Pinchar la red](#)

Rango 3: [Procesador de acciones](#) o [Telepatía de máquinas](#)

Rango 4: [Intelecto mejorado mayor](#)

Rango 4: [Habilidades de conocimiento](#)

Rango 5: [Ver el futuro](#)

Rango 6: [Mejora de máquina](#) o [Sobrecarga mental](#)

Intromisiones del DJ: Las máquinas funcionan mal y se apagan. Las poderosas inteligencias de las máquinas pueden tomar el control de las máquinas menos pensantes. Algunas personas no confían en una persona que no sea totalmente orgánica.

HABLA CON LAS MÁQUINAS [TALKS TO MACHINES]

Utilizas tu cerebro orgánico como si fuera un ordenador y te conectas "sin cables" a cualquier dispositivo electrónico. Puedes controlarlos e influir en ellos de un modo que otros no pueden.

Rango 1: [Afinidad con las máquinas](#)

Rango 1: [Interfaz a distancia](#)

Rango 2: [Coaccionar potencia](#)

Rango 2: [Encantar máquina](#)

Rango 3: [Interfaz inteligente](#) o [Comandar máquina](#)

Rango 4: [Compañero máquina](#)

Rango 4: [Cazador de robots](#)

Rango 5: [Recabar información](#)

Rango 6: [Controlar máquina](#) o [Compañero máquina mejorado](#)

Intromisiones del DJ: La máquina funciona mal o actúa de forma imprevisible.

HABLA POR LA TIERRA [SPEAKS FOR THE LAND]

Tu conexión espiritual con la naturaleza y el medio ambiente te otorga habilidades místicas.

Rango 1: [Semillas de furia](#)

Rango 1: [Conocimiento de la naturaleza](#)

Rango 2: [Follaje atrapador](#)

Rango 3: [Apaciguar a la bestia](#) o [Comunicación](#)

Rango 4: [Forma lunar](#)

Rango 5: [Erupción de insectos](#)

Rango 6: [Invocar la tormenta](#) o [Terremoto](#)

Intromisiones del DJ: Descubres una criatura natural herida (pero peligrosa). Son cazados furtivamente animales salvajes por sus pieles dejando sus cadáveres podrir. Cae un árbol en el bosque, uno de los últimos saúcos.

HUYE [RUNS AWAY]

Tu primer instinto es huir del peligro, y se te ha dado muy bien.

Rango 1: [A la defensiva](#)

Rango 2: [Velocidad mejorada](#)

Rango 2: [Rápido para huir](#)

Rango 3: [Velocidad de carrera increíble](#) o [Velocidad mejorada mayor](#)

Rango 4: [Aumentar la determinación](#)

Rango 4: [Ingenio rápido](#)

Rango 5: [Ir bajo tierra](#)

Rango 6: [Ráfaga de escape](#) o [Habilidad defensiva](#)

Intromisiones del DJ: Los movimientos rápidos a veces hacen que se caigan los objetos, que se resbalen en un terreno irregular o que vayan por el camino equivocado por accidente.

IGNORA LAS DISTANCIAS FÍSICAS [IGNORES PHYSICAL DISTANCE]

Puedes teletransportarte de un lugar a otro atravesando brevemente una dimensión paralela.

Rango 1: [Contracción dimensional](#)

Rango 2: [Oportunista](#)

Rango 3: [Parpadeo defensivo](#) o [Ráfaga de teletransporte](#)

Rango 4: [Teletransporte corto](#)

Rango 5: [Teletransporte medio](#)

Rango 6: [Teletransporte](#) o [Herida teleportadora](#)

Intromisiones del DJ: Un teletransporte sale mal, llevando al personaje a un lugar peligroso. La inercia (como la de una caída) continúa a través del teletransporte, hiriendo al personaje.

IMPARTE JUSTICIA [METES OUT JUSTICE]

Corrige los errores, protege a los inocentes y castiga a los culpables.

Rango 1: [Juzgar](#)

Rango 1: [Designación](#)

Rango 2: [Defender al inocente](#)

Rango 2: [Designación mejorada](#)

Rango 3: [Defender a todos los inocentes](#) o [Castigar a los culpables](#)

Rango 4: [Encontrar a los culpables](#)

Rango 4: [Designación mayor](#)

Rango 5: [Castigar a todos los culpables](#)

Rango 6: [Condenar a los culpables](#) o [Inspirar a los inocentes](#)

Intromisiones del DJ: La culpabilidad o la inocencia pueden ser complicadas. A algunas personas les molesta la presunción de un juez autoproclamado. Emitir un juicio crea enemigos.

INTERPRETA LA LEY [INTERPRETS THE LAW]

Te destacas por ganarte a los demás a tus puntos de vista.

Rango 1: [Declaración inicial](#)

Rango 1: [Conocimiento de la ley](#)

Rango 2: [Debate](#)

Rango 3: [Ayuda eficaz](#) o [Ventaja de intelecto mejorada](#)

Rango 4: [Castigar](#)

Rango 5: [Nadie sabe más](#)

Rango 6: [Potencial mejorado mayor](#) o [Pasante jurídico](#)

Intromisiones del DJ: Los espectadores reaccionan mal ante un sabelotodo. Una distracción o interrupción hace que el argumento del personaje se desvíe.

JUEGA DEMASIADOS JUEGOS [PLAYS TOO MANY GAMES]

Las lecciones, los reflejos y las estrategias que has aprendido jugando demasiado tienen aplicaciones en el mundo real, donde las personas que no juegan lo suficiente se afanan y viven sus tristes vidas.

Rango 1: [Lecciones de juego](#)

Rango 1: [Jugador](#)

Rango 2: [Ojos cero oscuro](#)

Rango 2: [Resistir trucos](#)

Rango 3: [Puntería de francotirador](#) o [Ventaja de velocidad mejorada](#)

Rango 4: [Juegos mentales](#)

Rango 4: [Intelecto mejorado](#)

Rango 5: [Fortaleza del jugador](#)

Rango 6: [Sobrecarga mental](#) o [Dios del juego](#)

Intromisiones del DJ: Los ataques fallidos golpean al objetivo equivocado. Roturas de equipo. A veces la gente reacciona negativamente ante alguien que ha vivido la mayor parte de su vida en mundos de juego imaginarios.

LANZA CON UNA PRECISIÓN MORTAL [THROWS WITH DEADLY ACCURACY]

Todo lo que sale de su mano va exactamente a donde usted quiere que vaya y a la distancia y velocidad para hacer el impacto perfecto.

Rango 1: [Precisión](#)

Rango 2: [Puntería meticulosa](#)

Rango 3: [Lanzamiento rápido](#) o [Habilidad defensiva](#)

Rango 4: [Todo es un arma](#)

Rango 4: [Lanzamiento especializado](#)

Rango 5: [Torbellino de lanzamientos](#)

Rango 6: [Daño letal](#) o [Maestría defensiva](#)

Intromisiones del DJ: Los ataques fallidos golpean el objetivo equivocado. Los rebotes pueden ser peligrosos. Las armas improvisadas se rompen.

LIDERÁ [LEADS]

Su capacidad natural de liderazgo le permite comandar a los demás, incluido un grupo de seguidores leales.

Rango 1: [Carisma natural](#)

Rango 1: [Buen consejo](#)

Rango 2: [Potencial mejorado](#)

Rango 2: [Seguidor básico](#)

Rango 3: [Mando avanzado](#) o [Seguidor experto](#)

Rango 4: [Cautivar o inspirar](#)

Rango 5: [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 6: [Banda de seguidores](#) o [Mente de líder](#)

Intromisiones del DJ: Los seguidores fallan, traicionan, mienten, se corrompen, son secuestrados o mueren.

LUCHA CON ESTILO [FIGHTS WITH PANACHE]

Eres un temerario de capa y espada que lucha con un estilo extravagante y entretenido.

Rango 1: [Floritura en ataque](#)

Rango 2: [Bloqueo rápido](#)

Rango 3: [Ataque acrobático](#) o [Alarde extravagante](#)

Rango 4: [Bloquear por otro](#)

Rango 4: [Matanza rápida](#)

Rango 5: [Usar el entorno](#)

Rango 6: [Mente ágil](#) o [Regresar al remitente](#)

Intromisiones del DJ: La pantalla se ve tonta, torpe o poco atractiva.

LUCHA CONTRA ROBOTS [BATTLES ROBOTS]

Destacas en la lucha contra robots, autómatas y entidades maquinarias.

Rango 1: [Vulnerabilidades de máquina](#)

Rango 1: [Habilidades técnicas](#)

Rango 2: [Defensa contra robots](#)

Rango 2: [Cacería de máquinas](#)

Rango 3: [Deshabilitar mecanismos](#) o [Ataque sorpresa](#)

Rango 4: [Cazador de robots](#)

Rango 5: [Drenar energía](#)

Rango 6: [Desactivar mecanismos](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones del DJ: El robot explota al ser derrotado.

Otros robots persiguen al personaje para vengarse.

MATA MONSTRUOS [SLAYS MONSTERS]

Tu matas monstruos. (Aunque usar una espada en un entorno en el que la gente no suele llevar ese tipo de armas está bien, puedes cambiar las habilidades relacionadas con la espada de Mata monstruos para usar un arma diferente, como una pistola con balas de plata).

Rango 1: [Práctica en espadas](#)

Rango 1: [Ruina de monstruos](#)

Rango 1: [Conocimiento de monstruos](#)

Rango 2: [Voluntad legendaria](#)

Rango 3: [Cazador entrenado](#)

Rango 3: [Ruina de monstruos mejorada](#) o [Desviar](#)

Rango 4: [Sigue luchando](#)

Rango 5: [Habilidad ofensiva mayor](#) (espadas)

Rango 6: [Asesino](#) o [Ruina de monstruos herólica](#)

Intromisiones del DJ: El monstruo ha preparado una trampa o una emboscada. El monstruo tiene habilidades no conocidas. La madre del monstruo jura venganza.

MORA EN LA PIEDRA [ABIDES IN STONE]

Tu carne está hecha de mineral duro, lo que te convierte en un humanoide corpulento y difícil de dañar.

Rango 1: [Cuerpo de golem](#)

Rango 1: [Curación de golem](#)

Rango 2: [Agarre de golem](#)

Rango 3: [Golpeador entrenado](#)

Rango 3: [Pisotón de golem](#) o [Arma corporal](#)

Rango 4: [Reservas profundas](#)

Rango 5: [Golpeador especializado](#)

Rango 5: [Inmóvil como una estatua](#)

Rango 6: [Ultra mejora](#) o [Sobrecarga mental](#)

Intromisiones del DJ: Una criatura de piedra puede olvidar su propia fuerza o peso. Una estatua andante puede aterrorizar a la gente común.

NAVEGÓ BAJO LA JOLLY ROGER [SAILED BENEATH THE JOLLY ROGER]

Navegaste con una tripulación de temibles piratas, pero has decidido poner fin a tus días como pirata y unirte a otra causa. ¿Te dejará tu pasado ir tan fácilmente?

Rango 1: [Ignorar el dolor](#)

Rango 1: [Marinero](#)

Rango 2: [Tomar ventaja](#)

Rango 2: [Reputación temible](#)

Rango 3: [Habilidad ofensiva](#) o [Habilidad defensiva](#)

Rango 4: [Piernas de mar](#)

Rango 4: [Habilidades de movimiento](#)

Rango 5: [Perdido en el caos](#)

Rango 6: [Duelo a muerte](#) o [Ataque sucesivo](#)

Intromisiones del DJ: Los peligros de alta mar son muchos: fuertes tormentas y enfermedades. Otros piratas a veces triunfan gracias a la traición. Un pirata busca viejos compañeros para encontrar un tesoro.

NO HACE MUCHO [DOESN'T DO MUCH]

Eres un vago, pero sabes un poco de muchas cosas.

Rango 1: [Lecciones de la vida](#)

Rango 2: [Totalmente relajado](#)

Rango 3: [Habilidad ofensiva](#) o [Improvisar](#)

Rango 4: [Lecciones de la vida](#)

Rango 4: [Habilidad defensiva mayor](#)

Rango 5: [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 6: [Aprovechar las experiencias de la vida](#) o [Ingenio rápido](#)

Intromisiones de la DJ: Las nuevas situaciones son confusas y estresantes. Las acciones (o inacciones) del pasado vuelven a perseguir al personaje.

NO NECESITA ARMAS [NEEDS NO WEAPON]

Potentes puñetazos, patadas, codos, rodillas y movimientos de todo el cuerpo son todas las armas que necesitas.

Rango 1: [Puños de furia](#)

Rango 1: [Carne de piedra](#)

Rango 2: [Ventaja a la desventaja](#)

Rango 2: [Estilo de lucha sin armas](#)

Rango 3: [Moverse como el agua](#) o [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 4: [Eludir ataques](#)

Rango 5: [Ataque aturdidor](#)

Rango 6: [Maestro de estilo de lucha sin armas](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones del DJ: Golpear a ciertos enemigos te perjudica tanto como a ellos. Los adversarios con armas tienen mayor alcance. Los movimientos complicados de las artes marciales pueden desequilibrarte.

NUNCA DICE MORIR [NEVER SAYS DIE]

Nunca te rindes, puedes encogerte de hombros ante una paliza y siempre vuelves a por más.

Rango 1: [Recuperación mejorada](#)

Rango 1: [Seguir adelante](#)

Rango 2: [Ignorar el dolor](#)

Rango 3: [Fiebre de sangre](#) o [Reservas ocultas](#)

Rango 4: [Aumentar la determinación](#) o [Superar al enemigo](#)

Rango 5: [Aún no muerto](#)

Rango 6: [Desafío final](#) o [Ignorar aflicción](#)

Intromisiones del DJ: A veces, es el equipo o las armas las que se rinden.

OBRA MILAGROS [WORKS MIRACLES]

Puedes curar a otros con un toque, alterar el tiempo para ayudar a los demás y, en general, eres querido por todos.

Rango 1: [Toque sanador](#)

Rango 2: [Aliviar](#)

Rango 3: [Fuente curativa](#) o [Salud milagrosa](#)

Rango 4: [Inspirar acción](#)

Rango 5: [Deshacer](#)

Rango 6: [Toque sanador mayor](#) o [Restaurar la vida](#)

Intromisiones del DJ: Los intentos de curar pueden causar daño en su lugar. Una comunidad o individuo necesita un sanador tan desesperadamente que retiene uno contra su voluntad.

OPERA DE FORMA ENCUBIERTA [OPERATES UNDERCOVER]

Bajo la apariencia de otra persona, buscas encontrar respuestas que los poderosos no quieren que se divulguen.

(Alguien que opera de forma encubierta puede tener un equipo adicional que incluye un kit de disfraz).

Rango 1: [Investigar](#)

Rango 2: [Disfraz](#)

Rango 3: [Agente provocador](#) o [Correr y luchar](#)

Rango 4: [Jugársela](#)

Rango 5: [Usar lo que está disponible](#)

Rango 6: [Confiar en la suerte](#) o [Golpe mortal](#)

Intromisiones del DJ: La mala suerte puede arruinar los mejores planes. Los disfraces fallan. Los aliados se revelan también como agentes.

PASTOREA A LA COMUNIDAD [SHEPHERDS THE COMMUNITY]

Mantienes el lugar donde vives a salvo de todo peligro.

Rango 1: [Conocimiento comunitario](#)

Rango 1: [Activista comunitario](#)

Rango 2: [Habilidad ofensiva](#)

Rango 3: [Furia de pastor](#) o [Habilidad defensiva](#)

Rango 4: [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 5: [Evasión](#)

Rango 6: [Habilidad ofensiva mayor](#) o [Muro protector](#)

Intromisiones del DJ: La gente de la comunidad malinterpreta los motivos del personaje. Los rivales intentan expulsar al personaje.

PASTOREA ESPÍRITU [SHEPHERDS SPIRITS]

Las almas errantes, los espíritus de la naturaleza y los seres elementales te ayudan y apoyan.

(En algunos entornos, el rasgo Pastoreo espíritus se aplica a un solo tipo de espíritu, como los espíritus de los difuntos, los espíritus de la naturaleza, etc.).

Rango 1: [Interrogar a los espíritus](#)

Rango 2: [Espíritu cómplice](#)

Rango 3: [Controlar espíritu](#) o [Sentidos preternaturales](#)

Rango 4: [Manto espectral](#)

Rango 5: [Invocar espíritu muerto](#)

Rango 6: [Invocar espíritu de otro mundo](#) o [Imbuir espíritu](#)

Intromisiones del DJ: Algunas personas no confían en los que tratan con espíritus. Los muertos a veces no quieren ser pastores.

PELEA SUCIO [FIGHTS DIRTY]

Harás cualquier cosa para ganar una pelea: morder, arañar, patear, engañar y cosas peores.

Rango 1: [Rastreador](#)

Rango 1: [Acephador](#)

Rango 2: [Sigiloso](#)

Rango 2: [Presa](#)

Rango 3: [Traición](#) o [Ataque sorpresa](#)

Rango 4: [Juegos mentales](#)

Rango 4: [Guerrero competente](#)

Rango 5: [Usar el entorno](#)

Rango 6: [Retorcer el cuchillo](#) o [Asesino](#)

Intromisiones del DJ: La gente ve mal a los que hacen trampas o luchan sin honor. A veces un truco sucio resulta contraproducente.

PILOTA NAVES ESTELARES [PILOTS STARCRAFT]

Eres un piloto de naves estelares de primera.

- Rango 1:** [Piloto](#)
- Rango 1:** [Conocimiento flexible](#)
- Rango 2:** [Salvamento y confort](#)
- Rango 2:** [Mentalmente resistente](#)
- Rango 3:** [Piloto experto](#)
- Rango 3:** [Pies de nave](#) o [Compañero máquina](#)
- Rango 4:** [Sistema de sensores](#)
- Rango 4:** [Velocidad mejorada](#)
- Rango 5:** [Como la palma de la mano](#)
- Rango 6:** [Piloto incomparable](#)
- Rango 6:** [Control remoto](#) o [Habilidad ofensiva](#)

Intromisiones del DJ: Los Starcraft se pierden, se averían y son atacados en el espacio. Se encuentra un polizón alienígena.

PORTA UN HALO DE FUEGO [BEARS A HALO OF FIRE]

Puedes envolver tu cuerpo en llamas, lo que te protege y daña a tus enemigos.

- Rango 1:** [Manto de llamas](#)
- Rango 2:** [Arrojar llamas](#)
- Rango 3:** [Alas de fuego](#) o [Abrasadora mano del destino](#)
- Rango 4:** [Hoja flamígera](#)
- Rango 5:** [Zarcillos de fuego](#)
- Rango 6:** [Siervo de fuego](#) o [Sendero infernal](#)

Intromisiones del DJ: El fuego quema material inflamable. El fuego se extiende sin control. Las criaturas primitivas temen el fuego y suelen atacar lo que temen.

PREFERIRÍA ESTAR LEYENDO [WOULD RATHER BE READING]

Los libros son tus amigos. ¿Qué es más importante que el conocimiento? Nada.

- Rango 1:** [El conocimiento es poder](#)
- Rango 2:** [Intelecto mejorado mayor](#)
- Rango 3:** [Aplicar tus conocimientos](#) o [Habilidad flexible](#)
- Rango 4:** [El conocimiento es poder](#)
- Rango 4:** [Conocer lo desconocido](#)
- Rango 5:** [Intelecto mejorado mayor](#)
- Rango 6:** [El conocimiento es poder](#)
- Rango 6:** [Torre del Intelecto](#) o [Leer las señales](#)

Intromisiones del DJ: Los libros se queman, se mojan o se pierden. Los ordenadores se rompen o pierden potencia. Las gafas se rompen.

REALIZA CIENCIA EXTRAÑA [CONDUCTS WEIRD SCIENCE]

Tu perspicacia y habilidad preternaturales te convierten en un científico capaz de realizar hazañas asombrosas.

- Rango 1:** [Análisis de laboratorio](#)
- Rango 1:** [Habilidades de conocimiento](#)
- Rango 2:** [Modificar dispositivo](#)
- Rango 3:** [Mejor vida gracias a la química](#) o [Salud increíble](#)
- Rango 4:** [Habilidades de conocimiento](#)
- Rango 4:** [Sólo un poco loco](#)
- Rango 5:** [Extraño avance científico](#)
- Rango 6:** [Increíble hazaña de la ciencia](#)
- Rango 6:** [Inventor](#) o [Campo defensivo](#)

Intromisiones del DJ: Las creaciones se salen de control. Los efectos secundarios no siempre pueden predecirse. La ciencia extraña aterroriza a la gente y puede atraer a los medios de comunicación. Cuando un artefacto creado o modificado por la ciencia rara se agota, detona.

REALIZA PROEZAS DE FUERZA [PERFORMS FEATS OF STRENGTH]

Un prodigo de la musculatura, puedes levantar pesos increíbles, lanzar su cuerpo por el aire y atravesar puertas a puñetazos.

- Rango 1:** [Atleta](#)
- Rango 1:** [Ventaja de vigor mejorada](#)
- Rango 2:** [Hazaña de fuerza](#)
- Rango 3:** [Puño de hierro](#) o [Lanzar](#)
- Rango 4:** [Vigor mejorado mayor](#)
- Rango 5:** [Golpe bruto](#)
- Rango 6:** [Vigor mejorado mayor](#) o [Ataque con salto](#)

Intromisiones del DJ: Es fácil romper cosas delicadas o herir a alguien accidentalmente.

RESUELVE MISTERIOS [SOLVES MYSTERIES]

Eres un maestro de la deducción, utilizando pruebas para encontrar la respuesta.

- Rango 1:** [Investigador](#)
- Rango 1:** [Detective](#)
- Rango 2:** [Fuera de peligro](#)
- Rango 3:** [Has estudiado](#) o [Habilidad ofensiva](#)
- Rango 4:** [Sacar conclusiones](#)
- Rango 5:** [Apaciguar la situación](#)
- Rango 6:** [Aprovechar la iniciativa](#) o [Habilidad defensiva mayor](#)

Intromisiones del DJ: Las pruebas desaparecen, las pistas falsas confunden y los testigos mienten. La investigación inicial puede ser defectuosa.

SE ENCOGE A TAMAÑOS DIMINUTOS [SHRINKS TO MINUTE SIZE]

Puedes encoger hasta el tamaño de un insecto y, con suficiente experiencia, incluso más pequeño.

- Rango 1: [Encogerse](#)
- Rango 1: [Discreto](#)
- Rango 2: [Más pequeño](#)
- Rango 2: [Ventajas de ser pequeño](#)
- Rango 3: [Agrandar o Cambio rápido](#)
- Rango 4: [Pequeño Vuelo](#)
- Rango 5: [Encoger a otros](#)
- Rango 6: [Más grande o Diminuto](#)

Intromisiones del DJ: Una criatura cree que el personaje pequeño es comida potencial. El personaje pequeño queda atrapado en un espacio minúsculo o bajo un objeto que cae.

Un personaje que se [Se encoge a tamaños diminutos](#) y que elige aprender habilidades como [Agrandar](#) nunca será tan grande como uno que [Crecer hasta alturas imponentes](#), pero puede disfrutar de las ventajas de ser grande o pequeño según lo necesite.

SE ESTIRA [STRETCHES]

Tu cuerpo es elástico y gomoso, capaz de estirarse a grandes distancias y comprimirse al ser golpeado.

- Rango 1: [Contorsionista](#)
- Rango 1: [Paso lejano](#)
- Rango 2: [Agarre Elástico](#)
- Rango 2: [Caída segura](#)
- Rango 3: [Sortear barrera o Desviar](#)
- Rango 4: [Resiliencia](#)
- Rango 5: [Libertad de movimiento](#)
- Rango 6: [Romper las filas o Aún no muerto](#)

Intromisiones del DJ: Un ataque o efecto interfiere con la elasticidad del personaje. Un miembro estirado se sobrecarga y se debilita.

SE INFILTRA [INFILTRATES]

La sutileza, la astucia y el sigilo te permiten entrar donde otros no pueden.

- Rango 1: [Habilidades de sigilo](#)
- Rango 1: [Percibir actitudes](#)
- Rango 2: [Suplantar identidad](#)
- Rango 2: [Huir, no luchar](#)
- Rango 3: [Consciencia o Habilidad ofensiva](#)
- Rango 4: [Invisibilidad](#)
- Rango 5: [Evasión](#)
- Rango 6: [Lavado de cerebro o Saltar lejos](#)

Intromisiones del DJ: Los espías son tratados con dureza cuando son atrapados. Los aliados repudian a los infiltrados que son atrapados. Algunos secretos es mejor no conocerlos.

SE MUEVE COMO EL VIENTO [MOVES LIKE THE WIND]

Te mueves tan rápido que te ven como una mancha.

- Rango 1: [Velocidad mejorada mayor](#)
- Rango 1: [Ligero de pies](#)
- Rango 2: [Difícil de golpear](#)
- Rango 3: [Ráfaga de velocidad](#) o [Velocidad mejorada mayor](#)
- Rango 4: [En un chasquido](#)
- Rango 5: [Difícil de ver](#)
- Rango 6: [Ráfaga de velocidad perfecta](#) o [Velocidad de carrera increíble](#)

Intromisiones del DJ: Las superficies pueden ser resbaladizas u ofrecer obstáculos ocultos. El movimiento de otras criaturas puede ser imprevisible, y el personaje podría toparse con ellas.

SE MUEVE COMO UN GATO [MOVES LIKE A CAT]

Liviano, flexible y grácil, te mueves con rapidez y fluidez, y parece que nunca estás donde está el peligro.

- Rango 1: [Velocidad mejorada mayor](#)
- Rango 1: [Equilibrio](#)
- Rango 2: [Habilidades de movimiento](#)
- Rango 2: [Caída segura](#)
- Rango 3: [Difícil de golpear](#)
- Rango 3: [Ventaja de velocidad mejorada](#) o [Velocidad mejorada mayor](#)
- Rango 4: [Golpe rápido](#)
- Rango 5: [Escurridizo](#)
- Rango 6: [Ráfaga de velocidad perfecta](#) o [Velocidad mejorada mayor](#)

Intromisiones del DJ: Incluso un gato puede ser torpe. Un salto no es tan fácil como parece. Un movimiento de huida es tan exagerado que envía al personaje directamente al peligro.

SE YERGUE COMO UN BASTIÓN [STANDS LIKE A BASTION]

Tu armadura, junto a tu tamaño, fuerza, increíble entrenamiento o mejoras mecánicas, hace que sea difícil moverte o herirte.

(Algunos PJs de este rasgo pueden ser ya expertos en armaduras. Pueden elegir una habilidad de nivel 1 diferente en lugar de [Práctica en armaduras](#)).

Rango 1: [Práctica en armaduras](#)

Rango 1: [Defensor experto](#)

Rango 2: [Resistir a los elementos](#)

Rango 3: [Inmovible](#)

Rango 3: [Vigor mejorado mayor](#) o [Práctica en todas las armas](#)

Rango 4: [Muro viviente](#)

Rango 5: [Robustez](#)

Rango 5: [Maestría en armaduras](#)

Rango 6: [Daño letal](#) o [Entrenamiento con escudo](#)

Intromisiones del DJ: La armadura está dañada. Los pequeños enemigos conspiran de forma ingeniosa.

SEPARA LA MENTE DEL CUERPO [SEPARATES MIND FROM BODY]

Puedes proyectar tu mente fuera del cuerpo para ver lugares lejanos y conocer secretos que de otro modo permanecerían ocultos.

Rango 1: [Tercer ojo](#)

Rango 2: [Mente abierta](#)

Rango 2: [Sentidos agudos](#)

Rango 3: [Tercer ojo errante](#) o [Encontrar lo oculto](#)

Rango 4: [Sensor](#)

Rango 5: [Pasajero psíquico](#)

Rango 6: [Proyección mental](#) o [Sensor mejorado](#)

Intromisiones del DJ: Reunir la mente y el cuerpo a veces puede ser desorientador y requerir que un personaje pase unos momentos para orientarse.

SURGIDO DEL OBELISCO [EMERGED FROM THE OBELISK]

Tu cuerpo, duro como el cristal, te proporciona un conjunto de habilidades únicas, obtenidas tras una interacción con un obelisco cristalino flotante.

Rango 1: [Cuerpo cristalino](#)

Rango 2: [Flotar](#)

Rango 3: [Habitar cristal](#) o [Inamovible](#)

Rango 4: [Lente de cristal](#)

Rango 5: [Frecuencia resonante](#)

Rango 6: [Terremoto resonante](#) o [Retorno al obelisco](#)

Intromisiones del DJ: Los Cyphers y artefactos reaccionan de forma inesperada con el personaje.

TIENE LICENCIA DE PORTE [IS LICENSED TO CARRY]

Llevas un arma y sabes cómo usarla en una pelea.

(Aunque "Tiene licencia de porte" está diseñado pensando en las armas de fuego modernas, podría usarse con armas de chispa, blasters láser futuristas u otras armas a distancia).

Rango 1: [Artillero](#)

Rango 1: [Práctica en armas de fuego](#)

Rango 2: [Disparo meticuloso](#)

Rango 3: [Artillero entrenado](#) o [Repartidor de daño](#)

Rango 4: [Disparo rápido](#)

Rango 5: [Ráfaga](#)

Rango 6: [Tiro especial](#) o [Daño letal](#)

Intromisiones del DJ: ¡Fallo o atasco! El ataque falla y la acción se pierde, además se necesita una acción adicional para solucionar el problema.

TIENE MIL CARAS [HAS A THOUSAND FACES]

Puedes cambiar tu aspecto para parecerse a cualquier otra persona.

Rango 1: [Transformación facial](#)

Rango 1: [Habilidades de interacción](#)

Rango 2: [Transformación corporal](#)

Rango 2: [Piel de batalla](#)

Rango 3: [Disfrazar a otro](#) o [Resiliencia](#)

Rango 4: [Eterno](#)

Rango 4: [Piensa tu salida](#)

Rango 5: [El recuerdo se vuelve acción](#)

Rango 6: [Divide tu mente](#) o [Inferir pensamientos](#)

Intromisiones del DJ: Parte del disfraz se devela. Un PNJ piensa que el personaje disfrazado es alguien que conoce muy bien.

TIENE UN ALIADO MÁGICO [KEEPS A MAGIC ALLY]

Una criatura mágica aliada ligada a un objeto (como un djinn menor en una lámpara, o un fantasma en una pipa) es tu amigo, protector y arma.

- Rango 1: [Criatura mágica atada](#)
- Rango 2: [Atadura con objeto](#)
- Rango 2: [Armario oculto](#)
- Rango 3: [Deseo menor](#) o [Montura](#)
- Rango 4: [Atadura con objeto mejorada](#)
- Rango 5: [Deseo moderado](#)
- Rango 6: [Maestría en atadura con objeto](#) o [Confiar en la suerte](#)

Intromisiones del DJ: La criatura desaparece inesperadamente dentro de su objeto atado. El objeto ligado se rompe. La criatura no está de acuerdo y no hace lo que se le pide. La criatura dice que se va a ir a menos que se le realice una tarea.

TOCA EL CIELO [TOUCHES THE SKY]

Puedes invocar tormentas o deshacerlas.

- Rango 1: [Flotar](#)
- Rango 1: [Armadura de viento](#)
- Rango 3: [Rayos de energía](#) o [Semilla de tormenta](#)
- Rango 4: [Jinete del viento](#)
- Rango 5: [Explosión de frío](#)
- Rango 6: [Controlar el clima](#) o [Carruaje de viento](#)

Intromisiones del DJ: Un aliado es alcanzado accidentalmente por un rayo. Un efecto de puesta a tierra inesperado infinge daño. El clima es alimentado por un efecto mucho menor, y una tormenta crece fuera de control.

TRABAJA EL SISTEMA [WORKS THE SYSTEM]

Puede explotar los defectos de los sistemas artificiales, incluyendo, códigos informáticos.

- Rango 1: [Hackear lo imposible](#)
- Rango 1: [Programación informática](#)
- Rango 2: [Conectado](#)
- Rango 3: [Artista de la confianza](#) o [Habilidad ofensiva](#)
- Rango 4: [Confundir al enemigo](#)
- Rango 5: [Trabajar la amistad](#)
- Rango 6: [Llamada de favor](#) o [Potencial mejorado mayor](#)

Intromisiones del DJ: Los contactos a veces tienen segundas intenciones. Los dispositivos a veces tienen mecanismos de seguridad o incluso trampas.

TRABAJA LOS CALLEJONES TRASEROS [WORKS THE BACK ALLEYS]

Te abres paso sin ser visto, robando a los ricos para conseguir tus fines.

- Rango 1: [Habilidades de sigilo](#)
- Rango 2: [Contactos en el hampa](#)
- Rango 3: [Jugársela](#) o [Entrenamiento de gremio](#)
- Rango 4: [Maestro Ladrón](#)
- Rango 5: [Luchador sucio](#)
- Rango 6: [Rata callejera](#) o [Con todo](#)

Intromisiones del DJ: Los ladrones son encarcelados. Se hacen poderosos enemigos.

TRABAJA PARA VIVIR [WORKS FOR A LIVING]

Te satisface mucho el trabajo bien hecho, ya sea la codificación, la construcción de casas o la extracción de asteroides.

- Rango 1: [Práctico](#)
- Rango 2: [Músculos de hierro](#)
- Rango 3: [Ojo para el detalle](#) o [Improvisar](#)
- Rango 4: [Vigor mejorado](#)
- Rango 4: [Aguante](#)
- Rango 5: [Habilidad de experto](#)
- Rango 6: [Potencial mejorado mayor](#) o [Resiliencia ganada a pulso](#)

Intromisiones del DJ: Las reparaciones a veces fallan. El cableado puede ser difícil de descifrar o llevar aún carga eléctrica. Algunas personas son groseras con los que trabajan para ganarse la vida.

TRUEÑA [THUNDERS]

Emite sonidos destructivos y manipula espacios sonoros.

- Rango 1: [Rayo de trueno](#)
- Rango 2: [Barrera de conversión sónica](#)
- Rango 3: [Anular el sonido](#) o la [Ecolocación](#)
- Rango 4: [Grito demoledor](#)
- Rango 5: [Tremor subsónico](#)
- Rango 5: [Amplificar sonidos](#)
- Rango 6: [Terremoto](#) o [Vibración letal](#)

Intromisiones del DJ: Ruidos fuertes atraen la atención.

VE MÁS ALLÁ [SEES BEYOND]

Tienes un sentido psíquico que te permite ver lo que otros no pueden.

- Rango 1: [Ver lo imperceptible](#)
- Rango 2: [Ver a través de la materia](#)
- Rango 3: [Encontrar lo oculto](#) o [Sensor](#)
- Rango 4: [Visión remota](#)
- Rango 5: [Ver a través del tiempo](#)
- Rango 6: [Proyección mental](#) o [Consciencia total](#)

Intromisiones del DJ: Algunos secretos son demasiado terribles para conocerlos.

USA MAGIA SALVAJE [USES WILD MAGIC]

Lanzador de conjuros que aprende una variedad de conjuros en lugar de centrarse en un solo tipo de magia.

Rango 1: [Repertorio mágico](#)

Rango 1: [Lanzamiento de Cypher](#)

Rango 2: [Repertorio expandido](#)

Rango 3: [Sobrecargar Cypher](#) o [Magia salvaje acelerada](#)

Rango 4: [Repertorio expandido](#)

Rango 5: [Entrenamiento en magia](#)

Rango 6: [Maximizar Cypher](#) o [Intuición salvaje](#)

Intromisiones del DJ: Un hechizo funciona de forma errática o rebota sobre el lanzador. Algo interfiere en la preparación de los hechizos. El lanzamiento de hechizos atrae la atención de una criatura poderosa o de un rival potencial. El hechizo Cypher que se está lanzando se sustituye por el de un Cypher aleatorio.

VIAJA A TRAVÉS DEL TIEMPO [TRAVELS THROUGH TIME]

Puedes ver a través del tiempo, tratar de alcanzarlo y, eventualmente, incluso viajar a través de él.

(Aunque todas las elecciones de los personajes están sujetas a la aprobación del DJ, éste es un rasgo sobre el que el DJ y el jugador deberían tener una larga conversación por adelantado, para que el jugador conozca las reglas de los viajes en el tiempo (si las hay) que existen en la ambientación del DJ. Un PJ con este rasgo puede alterar mucho una ambientación, si las reglas lo permiten).

Rango 1: [Anticipación](#)

Rango 2: [Ver historia](#)

Rango 3: [Aceleración temporal](#) o [Bucle temporal](#)

Rango 4: [Dislocación temporal](#)

Rango 5: [Doppelganger del tiempo](#)

Rango 6: [Invocar a través del tiempo](#) o [Viaje en el tiempo](#)

Intromisiones del DJ: Se crean paradojas. Otros recuerdan eventos pasados de manera diferente.

VISTE UNA ARMADURA DE PODER [WEARS POWER ARMOR]

Rango 1: [Armadura de poder](#)

Rango 1: [Vigor mejorado](#)

Rango 2: [Pantalla de información](#)

Rango 3: [Armadura de fusión](#) o [Salud increíble](#)

Rango 4: [Ráfaga de fuerza](#)

Rango 5: [Armadura de campo reforzado](#)

Rango 6: [Modificación magistral de armadura](#) (vuelo asistido por jet) o [Modificación magistral de armadura](#) (cápsula Cypher)

Intromisiones del DJ: La armadura no se quita. La armadura actúa bajo su propio poder. La armadura sufre una pérdida momentánea de energía. Los PNJs se asustan por la armadura de poder.

VISTE UNA CAPA DE HIELO [WEARS A SHEEN OF ICE]

Tú dominas el poder invernal del frío y el hielo.

Rango 1: [Armadura de hielo](#)

Rango 2: [Toque de escarcha](#)

Rango 3: [Toque congelante](#) o [Creación de hielo](#)

Rango 4: [Armadura de hielo reforzada](#)

Rango 5: [Explosión de frío](#)

Rango 6: [Tormenta de hielo](#) o [Guanteletes de invierno](#)

Intromisiones del DJ: El hielo hace que las superficies sean resbaladizas. El frío extremo hace que los objetos se agrieten y se rompan.

VIVE EN LA NATURALEZA [LIVES IN THE WILDERNESS]

Puedes sobrevivir en las tierras malas donde otros perecen.

Rango 1: [Vida silvestre](#)

Rango 1: [Vigor mejorado](#)

Rango 2: [Vivir de la tierra](#)

Rango 2: [Explorador de la naturaleza](#)

Rango 3: [Sentidos e instintos animales](#) o [Estímulo de la naturaleza](#)

Rango 4: [Consciencia de la naturaleza](#)

Rango 5: [La naturaleza está de tu lado](#)

Rango 6: [Uno con la naturaleza](#) o [Camuflaje salvaje](#)

Intromisiones del DJ: La gente de las ciudades y pueblos a veces menosprecia a los que parecen (y huelen) como si vivieran en la naturaleza, como si fueran ignorantes o bárbaros.

VUELA CON ALAS INCREÍBLES [SOARS ON AMAZING WINGS]

Muchos superhéroes pueden volar, y algunos incluso tienen alas. Puedes usar tus alas para moverte, atacar y defenderte.

Rango 1: [Flotar](#)

Rango 2: [Esfuerzo de vuelo](#)

Rango 2: [Alas de arma](#)

Rango 3: [Ataque acrobático](#) o [Compañero volador](#)

Rango 4: [Difícil de golpear](#)

Rango 5: [A toda velocidad](#)

Rango 6: [Objetivo difícil](#) o [Maestro de la defensa](#)

Intromisiones del DJ: Un ala resulta herida o inmovilizada, haciendo que el personaje caiga. Volar alto convierte al personaje en un objetivo obvio para un enemigo inesperado.

VUELA MÁS RÁPIDO QUE UNA BALA [FLIES FASTER THAN A BULLET]

Puedes volar y eres super fuerte, difícil de herir y también rápido. ¿Hay algo que no puedas hacer?

Rango 1: [Flotar](#)

Rango 2: [Potencial mejorado mayor](#)

Rango 3: [Reservas ocultas](#) o [Ver a través de la materia](#)

Rango 4: [En un chasquido](#)

Rango 4: [A toda velocidad](#)

Rango 5: [Aún no muerto](#)

Rango 6: [Luz ardiente](#) o [Ignorar aflicción](#)

Intromisiones del DJ: Un némesis encuentra al personaje. Se encuentra un material extraño que anula las habilidades del personaje.

CREACIÓN DE NUEVOS RASGOS

Esta sección tiene lo necesario para crear tus propios rasgos. Cada rasgo tiene un estilo general, ya sea exploración, manipulación de energía o hacer mucho daño en combate. Estas amplias clasificaciones se denominan categorías de rasgo. Cada categoría de rasgo tiene un tema general, seguido de directrices que describen cómo elegir capacidades para cada rango del capítulo de [Capacidades](#), desde el rango 1 hasta el 6.

El rasgo recién creado debe ser nombrado en forma de predicado, como [Controla las bestias](#) o [Mora en la piedra](#). Por ejemplo, un rasgo que utiliza el fuego creado siguiendo las directrices de la categoría de rasgos de manipulación de energía podría llamarse [Porta un halo de fuego](#) (uno de los rasgos de ejemplo de este capítulo). Alternativamente, un nuevo rasgo que utilice el fuego debería tener un nombre completamente nuevo, como Aviva las llamas del Apocalipsis o Enciende el fuego con un pensamiento.

ELEGIR CAPACIDADES POR POTENCIA RELATIVA

Las directrices de selección de capacidades te invitan a elegir una capacidad de uno de los tres rangos: rango bajo, rango medio y rango alto. Estos rangos se corresponden con los "grados" de poder que se dan a cada capacidad. Estas capacidades se clasifican a su vez en categorías de capacidades basadas en el tipo de cosas que hacen: las capacidades que mejoran los ataques físicos están en la categoría de capacidades de ataque, las capacidades que ayudan a los aliados están en la categoría de apoyo, etc. Busca los grados y las categorías en la sección [Categorías y poder relativo de las capacidades](#) del capítulo [Capacidades](#).

Las capacidades de rango bajo son las más adecuadas como opciones en los rangos 1 y 2.

Las capacidades de rango medio son las más adecuadas como opciones en los rangos 3 y 4.

Las capacidades de rango alto son las más adecuadas como opciones en los rangos 5 y 6.

Dicho esto, a veces te parecerá oportuno asignar una capacidad de rango bajo a rango 3 o 4, o quizás una capacidad de rango medio a rango 1 o 2. Hazlo con moderación, pero no lo descartes. Puede ser la única manera de conseguir todas las capacidades que quieras para el rasgo que estás construyendo. Las capacidades de rango superior suelen costar más Puntos de Reserva para ser utilizadas. Así que si una capacidad de rango medio está disponible en el rango 1 o 2, o una capacidad de rango alto está disponible en el rango 3 o 4, el mayor coste será un factor de equilibrio.

EQUILIBRAR LAS CAPACIDADES

Las directrices dentro de cada categoría contribuyen en gran medida a garantizar que el rasgo que construyas esté equilibrado. A veces puede ser apropiado conceder una capacidad de rango bajo junto con una capacidad normal de un determinado rango, dependiendo de las necesidades del rasgo. Una "capacidad de rango bajo" está deliberadamente abierta a la interpretación del DJ, pero en general, no debería ser más potente que una capacidad de rango bajo (es decir, una capacidad que normalmente está disponible en el rango 1 o 2).

Por ejemplo: Alguien que utilice el frío podría ser capaz de crear pequeñas esculturas de nieve además de emitir un rayo de frío. Alguien que utilice la electricidad podría ser capaz de cargar un artefacto agotado o tener un recurso para tratar con sistemas eléctricos. Etc.

A menudo, las directrices de los rasgos señalan esta posibilidad. Sin embargo, tienes un gran margen de maniobra para decidir si un rasgo necesita una capacidad adicional, incluso si las directrices para ese rango no lo

indican. Si añades una capacidad, o hay una capacidad de mayor potencia en un rango que normalmente no debería tenerla, podría significar que la opción dada en el siguiente rango, o en el anterior, no es tan buena. Equilibrar un rasgo es todo un arte. Resiste el impulso de exagerar el nivel de poder del rasgo, pero tampoco lo minimices.

LAS DIRECTRICES PARA LAS CAPACIDADES DE RASGO NO SON PRESCRIPTIVAS

Cada categoría de rasgo proporciona pautas sobre el tipo de capacidad que debes seleccionar en cada rango. Pero no consideres las directrices como algo que no puede variar. No son prescriptivas; son sólo un punto de partida. Es posible que quieras variar el tipo de capacidad en un rango concreto que no esté indicado en las directrices. Mientras dicha capacidad esté en la curva de poder esperada para ese rango, no hay problema. Las directrices no pretenden ser una camisa de fuerza.

Por ejemplo, si estás construyendo un rasgo que utiliza el frío para un juego ambientado en el género de la fantasía, puedes decidir que una capacidad que invoque a un demonio es una mejor opción en un determinado rango que una capacidad que haga daño en un área, que es lo que pide la directriz de rango 5 para la manipulación de la energía. El cambio es especialmente válido si llamas a tu nuevo rasgo algo como "Canaliza el noveno círculo".

INTERCAMBIO DE CAPACIDADES

Si estás creando un rasgo y crees que debe proporcionar un conjunto de capacidades de primer rango que lo sobrecargaría mecánicamente, tienes la opción de añadir una como capacidad de "intercambio". Hacerlo es tan fácil como permitir que un personaje cambie una de sus capacidades de tipo por la capacidad de rasgo de rango bajo indicada. La capacidad se obtiene en lugar de una de las capacidades que normalmente otorga el tipo del personaje.

CONCEPTO Y CATEGORÍA

La elección de crear un rasgo que utilice un concepto particular -por ejemplo, la creación de ilusiones- no te obliga a crear un rasgo dentro de una categoría particular -en este caso, [Manipulación del entorno](#)- . Un rasgo puede construirse de varias maneras utilizando una energía, herramienta o concepto en particular, cada una de las cuales conduce en última instancia a un rasgo que proporciona diferentes resultados. Todo depende de tus fines. En este caso, la creación de ilusiones podría utilizarse para influir en los demás, lo que justifica un rasgo construido utilizando las directrices de la categoría Influencia.

Del mismo modo, si un rasgo concede a un personaje la capacidad de invocar algún tipo de fuerza o energía, eso no significa que el rasgo deba construirse automáticamente siguiendo las directrices de la categoría [Manipulación de energía](#) (aunque por supuesto podría, si el objetivo es atacar y protegerse con esa energía). Pero se podría construir un rasgo que conceda capacidades para llamar a la energía o fuerza que se centre principalmente en la resistencia, lo que sugiere un rasgo de [Combate defensivo](#) (alguien que puede soportar mucho castigo en una pelea); o disparar con un objetivo principal de maximizar el daño, lo que sugiere un rasgo de [Combate ofensivo](#); o crear un seguidor compuesto de esa energía o fuerza, lo que sugiere un rasgo de [Uso de aliados](#) (es decir, alguien que utiliza criaturas de ayuda, PNJs, o incluso versiones duplicadas de sí mismo para darle una mano).

He aquí otro ejemplo: el rasgo [Controla la gravedad](#) podría ser un rasgo de manipulación del entorno o un rasgo de manipulación de la energía. Depende de si el rasgo se enfoca más por aplastar y mantener las cosas en su sitio ([Manipulación del entorno](#)) o por hacer explotar las cosas y protegerse con la gravedad ([Manipulación de energía](#)).

La misma maleabilidad del concepto es válida en otros ámbitos. Por ejemplo, si alguien es capaz de invocar y moldear la tierra bruta, podría utilizarla para transformarse en un ser de piedra ([Combate defensivo](#)), para golpear a los enemigos ([Combate ofensivo](#)) o para crear muros, barricadas y escudos para proteger a sus aliados ([Apoyo](#)).

MODIFICAR LAS CAPACIDADES PARA ADAPTARLAS A UN CONCEPTO

Si buscas una capacidad y no encuentras la adecuada en el capítulo de Capacidades, considera la posibilidad de hacer un reskinning de una de ellas para que parezca nueva (y para lograr lo que necesitas). El reskinning significa que utilizas la mecánica subyacente de una capacidad tal y como está escrita, pero cambias su Aspecto de alguna manera. Por ejemplo, puede que estés creando un nuevo rasgo de mover tierra pero no encuentres suficientes capacidades relacionadas con la tierra para satisfacer tus necesidades. Es bastante fácil cambiar otras capacidades para que usen tierra en lugar de fuego, frío o magnetismo. Por ejemplo, las [Alas de fuego](#) podrían convertirse en Alas de tierra, la [Armadura de hielo](#) podría convertirse en Armadura de tierra, etc. Estas modificaciones no cambian nada, excepto el tipo de daño y los efectos secundarios (por ejemplo, las Alas de tierra pueden generar nubes de polvo a su paso).

CAPACIDADES QUE HACEN REFERENCIA A OTRAS CAPACIDADES

Algunas capacidades del capítulo de Capacidades hacen referencia a otras capacidades. Si seleccionas una capacidad para tu rasgo o tipo que hace referencia o modifica una capacidad de rango inferior, incluye también esa capacidad de rango inferior en tu tipo o rasgo como una selección que un PJ puede hacer en un rango inferior.

CREAR NUEVAS CAPACIDADES

Puedes ir más allá del reskinning y crear una o varias capacidades nuevas. Al hacer esto, intenta encontrar algo lo más parecido posible al efecto que quieras, y luego úsalos como plantilla. En cualquier caso, decidir cuánto debe costar una capacidad en la Reserva de un personaje es uno de los aspectos más importantes para conseguir una capacidad correcta.

Puedes notar que las capacidades de mayor rango son más caras. Esto se debe en parte a que hacen más, pero también a que los personajes de rango superior tienen más puntos de Ventaja que los de rango inferior, lo que significa que pagan menos puntos de sus Reservas relevantes. Un personaje de tercer rango con 3 de Ventaja en una Reserva relevante no paga ningún coste por las capacidades que cuestan 3 o menos puntos. Esto está muy bien para las capacidades de rango inferior, pero normalmente querrás que un personaje piense un poco en la frecuencia de uso de sus capacidades más poderosas. Eso significa que deberían costar al menos 1 punto más que la Ventaja que el personaje probablemente tenga en ese rango. (A menudo, un personaje tendrá una Ventaja en su Reserva relevante igual a su rango).

Como buena regla general, una capacidad típica debería costar puntos iguales a su rango.

ELEGIR INTROMISIONES DEL DJ

Piensa en el tipo de cosas que podrían sorprender, alarma o salir catastróficamente mal para alguien con el nuevo rasgo que se está creando, y asínalo como una intromisión del DJ para ese rasgo. Por supuesto, esto suele hacerse sobre la marcha durante la partida. Pero si se piensa en el tema mientras se construye el rasgo, las ideas estarán frescas y es probable que se obtengan algunas opciones particularmente retorcidas.

CATEGORÍAS DE RASGO

Los rasgos de este capítulo pueden ser agrupados en las siguientes categorías: [Apoyo](#), [Básico](#), [Combate defensivo](#), [Combate ofensivo](#), [Exploración](#), [Influencia](#), [Irregular](#), [Manipulación de energía](#), [Manipulación del entorno](#), [Pericia en movimiento](#), [Uso de aliados](#).

APOYO

Los rasgos que permiten a un personaje ayudar a otros a tener éxito, defender a otros, curar a otros que están heridos, etc. son rasgos de apoyo. Por supuesto, la mayoría de las capacidades de rasgo se utilizan a menudo para ayudar a otros, pero los rasgos de apoyo (como [Extrae energía](#)) dan prioridad a la ayuda, la curación y la mejora del personaje que toma el rasgo.

Los rasgos de apoyo se basan en una variedad de métodos para proporcionar su ayuda, incluyendo entrenamiento marcial usado en defensa, medios sobrenaturales o de ciencia ficción para proporcionar curación, o simplemente aliviar las preocupaciones de los demás a través del entrenamiento.

Conexión: Elije cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para proporcionar apoyo. Por ejemplo, alguien con un rasgo que utiliza el entrenamiento para ayudar a los demás necesitaría un instrumento u objeto similar para ayudar a su oficio. Algunos rasgos de esta categoría no requieren nada para obtener o mantener sus beneficios.

Sugerencias de efectos menores: Puedes [atraer un ataque](#) sin tener que usar una acción en cualquier momento antes del final de la siguiente ronda.

Sugerencias de efectos mayores: Puedes realizar una acción extra en ayuda de un aliado.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Ayuda a sus amigos](#)
- [Defiende a los débiles](#)
- [Entretiene](#)
- [Extrae energía](#)
- [Imparte justicia](#)
- [Obra milagros](#)
- [Pastorea a la comunidad](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que proporcione algún tipo de defensa, ayuda o entrenamiento, beneficio para la recuperación o curación, o protección. Esta defensa o protección puede ser para el PJ y no para un aliado, ya que uno no puede proteger a otro sin poder protegerse primero a sí mismo (y a veces protegerse a sí mismo es todo el objetivo).

A veces es conveniente una capacidad adicional de rango bajo, según el rasgo. A menudo, se trata de una capacidad que otorga entrenamiento en un área de conocimiento o una habilidad relacionada, pero puede ser algo que funcione con la capacidad inicial que, por sí sola, no haría mucho.

Rango 2: Elige una capacidad de rango bajo que siga el estilo de apoyo iniciado en el rango anterior. Si la capacidad del rango anterior proporcionaba un medio de protección sólo para el personaje tomador del rasgo, esta capacidad de rango 2 debería proporcionar específicamente ayuda a otro. Si el rango anterior proporcionaba específicamente ayuda a otro, esta capacidad de rango 2 podría defender al personaje tomador del rasgo o proporcionar una característica ofensiva basada, si es posible, en el tema del rasgo.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debe funcionar dentro del tema del rasgo para ayudar, curar, proteger o ayudar de alguna manera a otro.

La otra opción debe ser algo que beneficie al personaje, ya sea una capacidad ofensiva o defensiva, o algo que amplíe su experiencia de alguna manera. También puede ser otro método diferente para ayudar a otra persona.

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que proporcione a un aliado una ayuda directa o que proporcione al personaje una forma de ayudar a otro. También puede ser una capacidad que dañe o anule a un enemigo, ya que eliminar a los enemigos ciertamente ayuda a los aliados.

Rango 5: Elige una capacidad de rango alto que proporcione una opción ofensiva o defensiva para el personaje, si aún no se ha proporcionado ninguna. Si esta necesidad ya ha sido tratada previamente o se considera innecesaria, elige una capacidad de rango alto que proporcione algún tipo de defensa, ayuda o entretenimiento, beneficio de recuperación o curación, o protección a otro. Por ejemplo, una capacidad de rango 5 podría conceder a un aliado una acción gratuita adicional o permitirle repetir una acción fallida.

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debe proporcionar un método supremo de ayuda a otro en el tema del rasgo.

La otra opción podría proporcionar un método supremo alternativo para ayudar a otro; muchos rasgos de esta categoría lo hacen. Sin embargo, una opción que proporcione un ataque o una defensa de rango alto también es completamente razonable.

BÁSICO

Los rasgos que se basan principalmente en proporcionar entrenamiento en habilidades, recursos a las tareas, y aumentos a las Reservas de atributo y Ventajas con el fin de mejorar un personaje entran en la categoría básica. También se incluye un tema general, como en la mayoría

de las demás categorías, que da sentido a las distintas capacidades básicas proporcionadas.

Además, dado que los beneficios proporcionados por tales rasgos son en su mayoría sencillos (normalmente con algunas excepciones), la mayoría de los rasgos básicos también serían apropiados para campañas no fantásticas en las que la magia, la superciencia o las capacidades psíquicas normalmente no entran en juego. Dicho esto, el hecho de que las capacidades concedidas por los rasgos básicos sean sencillas no significa que no sean potentes cuando se combinan con las capacidades concedidas por el tipo, el descriptor, los Cyphers y otros aspectos del personaje.

Conexión: Elige cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para cumplir con el tema general del rasgo. Por ejemplo, un rasgo llamado [Preferiría estar leyendo](#) debería conceder un puñado de libros al personaje. Un rasgo llamado [Trabaja para vivir](#) debería proporcionar un conjunto de herramientas.

Sugerencias de efectos menores: Se alivia la siguiente acción.

Sugerencias de efectos mayores: Realiza una Tirada de Recuperación gratuita y sin acción que no cuenta para las Tiradas de Recuperación diarias.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Aprende rápidamente](#)
- [Interpreta la ley](#)
- [No hace mucho](#)
- [Preferiría estar leyendo](#)
- [Trabaja para vivir](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad que otorgue entrenamiento o un recurso a las habilidades asociadas con el tema del rasgo, o que otorgue 5 o 6 puntos a un Reserva en particular.

Alternativamente, elige una capacidad que otorgue sólo 2 o 3 puntos a una Reserva en particular y una capacidad que proporcione entrenamiento o una recurso a una sola tarea.

Rango 2: Elige el tipo de capacidad que no hayas elegido en el rango 1.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debe ser una capacidad no fantástica que mejore las aptitudes del personaje dentro del tema del rasgo. Por ejemplo, si el tema implica prestar atención

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

de alguna manera, una capacidad de recopilación de información podría ser apropiada.

La otra opción debe ser algo que mejore la Ventaja del personaje en un atributo apropiado o que le proporcione algún tipo de defensa.

Rango 4: Elige otra capacidad que otorgue entrenamiento adicional o una recurso a las habilidades asociadas con el tema del rasgo, o que otorgue 5 o 6 puntos a una Reserva particular que se adapte mejor al rasgo. O bien, elige dos capacidades que proporcionen sólo 2 o 3 puntos más otra capacidad de rango 4 que mejore una única tarea o habilidad.

Alternativamente, proporciona una capacidad que le permita diversificarse como se sugiere en el rango 5.

Por último, si el rasgo todavía tiene que conceder algún tipo de defensa, se podría proporcionar aquí una capacidad defensiva.

Rango 5: Elige una capacidad que permita al personaje diversificarse un poco, tal vez una como [Habilidad de experto](#) que le permita tener éxito automáticamente en una tarea en la que sea competente.

Alternativamente, si se ha proporcionado un beneficio no estándar en el rango 4, proporcione aquí los beneficios sugeridos en el rango 4.

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debería ser una capacidad que proporcione otros 5 o 6 puntos a una Reserva particular que se adapte mejor al Rasgo, o que el personaje pueda dividir como desee. Alternativamente, entrenamiento en ataque o defensa también sería adecuado.

La otra opción de rango 6 debería dar al personaje una capacidad completamente nueva dentro de su tema, pero no una que se desvíe hacia el reino de lo fantástico. Por ejemplo, una capacidad que permita al personaje realizar dos acciones en lugar de una sería razonable. También estaría bien concederle entrenamiento adicional, recursos o Ventaja.

COMBATE DEFENSIVO

Los rasgos que dan prioridad a poder soportar muchas palizas y absorber daño en exceso de los enemigos entran en la categoría de combate defensivo. Estos rasgos también proporcionan capacidades ofensivas, así como capacidades adicionales relacionadas con el método particular por el que consiguen la protección mejorada, pero las capacidades defensivas son las más prominentes.

Algunos rasgos de combate defensivo se basan en una transformación física que otorga protección adicional, y otros dependen de un entrenamiento especializado, utilizan herramientas como escudos o armaduras pesadas, o proveen la habilidad de curarse increíblemente rápido.

Los tipos de transformación física que proporcionan un rasgo de combate defensivo, si es que hay alguno, varían mucho. Un rasgo puede convertir la piel de un personaje en piedra, reforzar su cuerpo con metal, convertirlo en un ser monstruoso, hacerlo tan grande que es más difícil herirlo, etc.

Conexión: Elige cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para mantener una transformación física (como una herramienta de reparación si es parcialmente robótica, un escudo u otra herramienta defensiva utilizada si es por medio de alguna habilidad, o posiblemente algún tipo de amuleto o suero). Algunos rasgos de combate defensivo no requieren nada para obtener o mantener sus beneficios.

Sugerencias de efectos menores: +2 a la Armadura durante algunas rondas.

Sugerencias de efectos mayores: Recupera 2 puntos a la Reserva de Vigor.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Aúlla a la luna](#)
- [Blande un escudo exótico](#)
- [Crece hasta alturas imponentes](#)
- [Defiende las puertas](#)
- [Domina la defensa](#)
- [Fusiona carne y acero](#)
- [Mora en la piedra](#)
- [Nunca dice morir](#)
- [Se yergue como un bastión](#)
- [Vive en la naturaleza](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que proporcione defensa dentro del tema del rasgo. Si el tema es simplemente un entrenamiento intenso o el uso de una herramienta defensiva, la capacidad puede ser tan simple como una bonificación a la Armadura. Si la protección proviene de una transformación física, esta capacidad proporciona los efectos de la forma base, los beneficios y, en algunos casos, los inconvenientes para realizar la transformación. Una capacidad de curación mejorada de rango bajo también sería apropiada en el primer rango.

A veces es conveniente una capacidad adicional de rango bajo, según el rasgo. Si el personaje se transforma, esta capacidad puede proporcionar un efecto secundario, aunque en el caso de algunas transformaciones, podría ser una descripción de cómo alguien con una fisonomía anormal puede curarse completamente. Otras veces, el poder secundario puede ser simplemente un

entrenamiento en una habilidad relacionada, o puede desbloquear la posibilidad de usar una armadura o escudo particular sin penalización.

Rango 2: Si el tema del rasgo no es la transformación física, elige una capacidad de rango bajo que proporcione un método adicional de defensa, curación de daño o evasión de ataques.

Si el tema del rasgo es la transformación física, elige una capacidad de rango bajo que desbloquee una nueva característica relacionada a la forma que adopta el personaje. Esto podría significar tener un mejor control de la transformación, el desbloqueo de una interfaz robótica, o el desbloqueo completo de esa forma. Esta capacidad no es necesariamente defensiva, aunque podría serlo.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debe proporcionar una forma adicional de protección en consonancia con el tema del rasgo, tal como: características defensivas adicionales desbloqueadas para una transformación (que también podría venir con características ofensivas adicionales) o una simple mejora física si la defensa se obtiene mediante habilidades o una curación mejorada.

La otra opción debería proporcionar una característica ofensiva, especialmente si se crea un rasgo no transformador que no tenga ya beneficios ofensivos. Esa característica podría ser un ataque mejorado o proporcionar algún otro beneficio útil en combate, como evadirse rápidamente o (en el otro extremo del continuo) volverse inamovible.

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que incremente aún más las fortalezas proporcionadas por el paradigma de absorción de daño del rasgo. A menudo, esto incluye al entrenamiento en un tipo particular de defensa. También puede incrementar las fortalezas proporcionadas por las capacidades defensivas previamente desbloqueadas, ya sea obteniendo un mayor control sobre una transformación, ganando oportunidades adicionales para evitar el daño o para reintentar tareas relacionadas debido a una voluntad mejorada, etc. Si el rasgo carece de opciones ofensivas, este es un buen lugar para incluir una.

Rango 5: Elige una capacidad de rango alto que proporcione protección, posiblemente en la forma de eludir una condición debilitante (incluida la muerte). Si el rasgo ofrece una transformación física, esta capacidad podría desbloquear una capacidad adicional relacionada, ya sea ofensiva, defensiva o algo relacionado con la exploración o la interacción (como volar si la forma es alada, intimidar si la forma es temible, etc.).

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería utilizar el paradigma del rasgo para aumentar la defensa, la protección o la capacidad de ignorar el daño.

La otra opción podría ser una forma diferente defensa. En algunos casos, la mejor defensa es un buen ataque, por lo que esta opción podría proporcionar una capacidad ofensiva de rango alto en consonancia con el tema del rasgo, ya sea un aumento directo del daño en los ataques o un mejor control de una transformación física inestable.

COMBATE OFENSIVO

Los rasgos de combate ofensivo dan prioridad a la hora de infilar daño en la batalla por encima de otras cuestiones. Los rasgos de esta categoría también ofrecen capacidades defensivas, pero hacen hincapié en las capacidades que proporcionan formas de infilar daño a niveles que otros rasgos normalmente no alcanzan.

Para lograr este fin, un rasgo de combate ofensivo podría ofrecer el dominio de un estilo particular de combate marcial, que podría ser el entrenamiento con un arma o arte marcial particular, o el uso de una herramienta única (o incluso un tipo de energía). Un estilo puede ser algo tan singular como ser el mejor en la lucha contra un tipo particular de enemigo, o algo mucho más amplio, como adoptar un estilo particularmente despiadado o antideportivo. Un combatiente ofensivo puede utilizar el fuego, la fuerza o el magnetismo como su método preferido para infilar daño.

Conexión: Elige cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: El arma, herramienta u otro objeto o sustancia especial (si lo hay) que se necesita para practicar el estilo de combate concreto. Por ejemplo, una dosis de veneno de rango 5 para [Pelea sucio](#) o [Asesina](#), un trofeo de un enemigo previamente derrotado para [Lucha contra robots](#), o ropa elegante para [Lucha con estilo](#).

Sugerencias de efectos menores: El objetivo queda tan deslumbrado por tu pericia que queda aturdido durante una ronda, obstaculizando todas sus tareas.

Sugerencias de efectos mayores: Realiza un ataque adicional inmediato utilizando un ataque proporcionado por el rasgo como parte de tu turno.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Asesina](#)
- [Blande dos armas a la vez](#)
- [Busca problemas](#)
- [Caza](#)
- [Domina las armas](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Entra en frenesí](#)
- [Lanza con una precisión mortal](#)
- [Lucha con estilo](#)
- [Lucha contra robots](#)
- [Mata monstruos](#)
- [No necesita armas](#)
- [Pelea sucio](#)
- [Realiza proezas de fuerza](#)
- [Tiene licencia de porte](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que inflige daño adicional cuando un personaje ataca utilizando el estilo de lucha, la energía o la actitud particulares del rasgo, o cuando se utiliza contra un enemigo elegido.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. Por ejemplo, un rasgo que otorga competencia en un arma especial puede ofrecer entrenamiento en tareas de fabricación asociadas a esa arma. Un rasgo que otorga un mayor daño contra un tipo particular de enemigo puede ofrecer entrenamiento en habilidades para reconocer, localizar o simplemente tener un conocimiento general sobre ese enemigo. Un estilo de lucha que implique pelear de forma cruel o sucia podría ofrecer entrenamiento en intimidación. Y así sucesivamente.

Si el rasgo se centra en la lucha contra un enemigo en particular, pueden ser apropiados poderes secundarios adicionales (más de los que podrían ofrecerse de otro modo). Éstos mejoran la efectividad contra el enemigo elegido, u ofrecen capacidades más amplias pero relacionadas que dan al personaje que toma el rasgo alguna funcionalidad incluso cuando no lucha contra ese enemigo.

Rango 2: Elige una capacidad de rango bajo que proporcione alguna forma de defensa utilizando el arma, el estilo de arma o la energía elegida. Si el estilo de arma es especialmente bueno para luchar contra un determinado tipo de enemigo, la capacidad debería ser una defensa contra ese tipo de enemigo. Alternativamente, el rasgo podría ofrecer otro método para aumentar el daño dentro del paradigma elegido.

A veces una capacidad adicional de rango bajo es apropiada en el rango 2. Si es así, elige cualquiera que no se haya obtenido en el rango 1.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería infiligrar daño adicional cuando se utiliza el estilo de lucha, la energía o la actitud del rasgo, o cuando se utiliza contra un enemigo elegido.

Eso podría ser tan simple como una capacidad que ofrezca un ataque adicional de ese tipo.

La otra opción debería proporcionar un método para neutralizar temporalmente a un enemigo desarmándolo, aturdiéndolo o atontándolo, ralentizándolo o reteniéndolo, o desconcertándolo de alguna otra manera mediante el uso del estilo de lucha, la energía o la actitud del rasgo, o cuando se utiliza contra un enemigo elegido.

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que incremente aún más las fortalezas proporcionadas por el paradigma del rasgo. A menudo, esto incluye el entrenamiento en un tipo de ataque concreto. Alternativamente, la capacidad puede incrementar las fortalezas proporcionadas por la consecución de un determinado estado de combate, como ganar sorpresa.

Rango 5: Elige una capacidad de rango alto que infliga daño. Alternativamente, si se centra en luchar contra un tipo particular de enemigo, esta capacidad podría dar al personaje la oportunidad de neutralizar, destruir, cegar o matar completamente a un único objetivo de hasta rango 3 (o superior, si el rasgo se centra en un enemigo singular).

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería utilizar el paradigma del rasgo para infiligrar una cantidad excepcional de daño.

La otra opción podría ser una forma diferente de infiligrir daño, ya sea utilizando el paradigma del rasgo o simplemente infiligrando mucho daño en general (apoyándose en las capacidades de los rangos anteriores del rasgo para mejorar el enfoque). Esto podría ser contra múltiples objetivos si la primera opción era para un solo objetivo, para matar o neutralizar directamente a un objetivo (a partir del nivel 4, pero con pautas para usar Esfuerzo para aumentar el nivel del objetivo), o para seleccionar un nuevo enemigo, hacer otro ataque o alejarse para poder luchar otro día.

EXPLORACIÓN

Los rasgos que permiten a un personaje recopilar información, sobrevivir en entornos desconocidos y encontrar el camino a nuevas ubicaciones o localizar criaturas y enemigos concretos son rasgos de exploración. Sobrevivir en entornos desconocidos requiere una selección razonable de opciones defensivas; sin embargo, se da prioridad a las capacidades que permiten a un personaje encontrar y aprender.

Los rasgos de exploración se basan en una variedad de métodos, aunque el entrenamiento y la experiencia son los pilares fundamentales. Algunos métodos requieren herramientas específicas (como un vehículo) para otorgar los beneficios proporcionados, mientras que otros

pueden depender de lo sobrenatural o de superciencia para aprender cosas nuevas y explorar lugares extraños desde lejos.

Conexión: Elije cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para explorar. Por ejemplo, mapas iniciales y/o una brújula serían equipo básico, mientras que alguien que utiliza capacidades psíquicas podría necesitar un espejo o una esfera de cristal en la que mirar. El equipo también puede incluir el acceso a un vehículo necesario para la exploración, como se ha indicado anteriormente.

Sugerencias de efectos menores: Tienes una recurso en acciones que impliquen el uso de tus sentidos, como percibir o atacar, hasta el final de la siguiente ronda.

Sugerencias de efectos mayores: Tu Ventaja de Intelecto aumenta en 1 hasta el final de la siguiente ronda.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Explora lugares sombríos](#)
- [Opera de forma encubierta](#)
- [Pilota naves estelares](#)
- [Se infiltra](#)
- [Separa la mente del cuerpo](#)
- [Ve más allá](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elije una capacidad de rango bajo que otorgue al personaje características básicas de exploración, supervivencia o recopilación de información dentro del tema del rasgo.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. A menudo, se trata de una capacidad que otorga entrenamiento en un área de conocimiento o una habilidades relacionada (aunque esto puede estar ya cubierto en la capacidad principal). Alternativamente, puede ofrecer una simple bonificación de 2 o 3 puntos a la Reserva de Vigor.

Rango 2: Elije otra capacidad de rango bajo que conceda una característica adicional relacionada con la exploración, la supervivencia o la obtención de información.

Por ejemplo, un rasgo dedicado a sobrevivir en la naturaleza podría ofrecer una capacidad (o dos) que facilite evitar peligros naturales, venenos, terreno difícil, etc. Un rasgo dedicado a la exploración de una zona concreta podría conceder capacidades para acceder a esa zona, o una característica que otros normalmente no tienen (como la capacidad de ver en la oscuridad).

Rango 3: Elije dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería mejorar la capacidad básica de exploración concedida, o dar una nueva capacidad de exploración, supervivencia o recopilación de información.

La otra opción debe ser algo que beneficie al personaje, ya sea una capacidad ofensiva o defensiva (especialmente si este rasgo no la ha concedido ya) o algo que amplíe aún más la habilidad de exploración del personaje en el ámbito elegido por el rasgo.

Rango 4: Elije una capacidad ofensiva o defensiva de rango medio (la que no se haya ofrecido en el rango 3) que beneficie al personaje. Alternativamente, si las capacidades ofensivas y defensivas ya están bien representadas, elige una capacidad diferente de rango medio que amplíe la habilidad del personaje para explorar, sobrevivir o reunir información.

Rango 5: Elije una capacidad de rango alto que mitigue algunas de las penalizaciones por explorar, sobrevivir o reunir información en un lugar normalmente inhóspito.

Rango 6: Elije dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería mejorar la capacidad básica de exploración concedida anteriormente, o dar una nueva capacidad de exploración, supervivencia o recopilación de información.

La otra opción debe ser algo que beneficie al personaje, ya sea una capacidad ofensiva o defensiva, u otra capacidad que amplíe aún más su capacidad de exploración en el ámbito del el rasgo.

INFLUENCIA

Los rasgos que priorizan la autoridad y la influencia -ya sea para hacer que las personas o las máquinas hagan lo que se les ordena, para ayudar a los demás o para ascender a alguna otra posición prestigiosa y significativa- entran en la categoría de influencia.

Estos rasgos otorgan influencia a través del entrenamiento y la persuasión, mediante la manipulación mental directa, utilizando la fama para llamar la atención de la gente e influir en sus acciones, o simplemente conociendo y aprendiendo cosas que afectan a las decisiones posteriores. En este sentido, el concepto de influencia es amplio.

Conexión: Elije cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para conseguir la influencia sugerida debe concederse como equipo adicional. Algunos rasgos de influencia no requieren nada para obtener o conservar sus beneficios.

Sugerencias de efectos menores: El alcance o la duración de la capacidad que produce la influencia se duplica.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Sugerencias de efectos mayores: Un aliado o un objetivo indicado pueden realizar una acción adicional.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Comanda poderes mentales](#)
- [Es idolatrado por millones](#)
- [Fusiona mente y máquina](#)
- [Habla con las máquinas](#)
- [Realiza ciencia extraña](#)
- [Resuelve misterios](#)
- [Trabaja el sistema](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que permita al personaje aprender algo lo suficientemente importante como para poder elegir un curso de acción inteligente (o utilizar ese conocimiento para persuadir o intimidar). La forma en que el personaje aprende la información varía según las características del rasgo. Un personaje puede hacer experimentos para encontrar respuestas, otro puede abrir un vínculo telepático con otros para intercambiar información de forma secreta y rápida, y otro puede simplemente ser competente en tareas de interacción.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. A menudo, se trata de una capacidad que otorga entrenamiento de habilidades en un área de conocimiento relacionada.

Rango 2: Elige una capacidad de rango bajo que mejore la capacidad del personaje para aplicar la influencia. Esto podría abrir un frente adicional en el tema básico del rasgo o simplemente mejorar la capacidad básica ya proporcionada. Por ejemplo, esta capacidad de rango 2 podría aliviar las tareas relacionadas con la influencia en algunos grados, permitir a un telépata leer la mente de otros que tienen secretos que de otro modo no revelarían, o conceder influencia sobre objetos físicos (ya sea para mejorarlo o para aprender más sobre ellos). Y así sucesivamente.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debe proporcionar una característica ofensiva o defensiva relacionada con el tipo de influencia específica del rasgo, si es posible. Por ejemplo, un inventor podría crear un suero que le diera capacidades incrementadas (que podrían usarse de forma ofensiva o defensiva), un telépata podría tener algún método para hacer estallar a los enemigos con energía mental, y alguien con sólo las habilidades básicas de debate e

influencia a través de la fama podría tener que depender del entrenamiento con armas o de sus seguidores.

La otra opción de rango medio debe proporcionar una capacidad adicional de influencia en el tema del rasgo, o mejorar aún más la capacidad básica de influencia concedida anteriormente. Esta opción no es directamente ofensiva o defensiva, sino que proporciona una capacidad totalmente nueva relacionada con la capacidad básica, o aumenta la fuerza, el alcance o alguna otra extensión de la capacidad básica previamente desbloqueada. Por ejemplo, un telépata puede tener una capacidad de sugestión psíquica.

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que sea un uso ofensivo o defensivo de la capacidad de influencia, cualquiera que no haya sido elegida como opción en el rango anterior.

Alternativamente, esta capacidad podría conceder una característica adicional relacionada con el tipo de influencia que proporciona el rasgo.

Rango 5: Elige una capacidad de alto rango como penúltima mejora a la capacidad de influencia específica concedida en los rangos inferiores.

Otra posibilidad es elegir una capacidad que no se haya obtenido previamente en un rango inferior, una que abra un nuevo frente en la característica de influencia concreta. Por ejemplo, si la influencia otorgada por el rasgo es telepática, la capacidad de rango 5 podría permitir a un personaje ver el futuro para obtener recursos a la hora de enfrentarse a sus enemigos (y aliados).

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería proporcionar una capacidad ofensiva o defensiva, opuesta a la capacidad proporcionada en el rango 4 (aunque de rango alto en lugar de rango medio).

La otra opción debería ser algo que explorara más el uso de la capacidad de influencia básica proporcionada por el rasgo. Si la opción de rango 5 era la penúltima capacidad, ésta podría ser una capacidad definitiva aún mejor relacionada con el tipo de influencia utilizado, o una forma diferente de utilizar esa capacidad para desbloquear una faceta aún no explorada de la misma.

IRREGULAR

La mayoría de los rasgos tienen un tema básico, una "historia del personaje" que lógicamente conduce a una serie de capacidades relacionadas. Sin embargo, algunos temas de rasgos son tan amplios que no encajan en ninguna otra categoría salvo en una propia e irregular.

Los rasgos irregulares proporcionan una cesta de capacidades dispares. Por lo general, esto se debe a que el tema general exige variabilidad y acceso a diferentes tipos de capacidades. A menudo, estos rasgos se encuen-

tran en géneros que sugieren ajustes adicionales de las reglas para potenciar aún más su uso, como las [Mejoras de poder](#) en el género de superhéroes y el [Lanzamiento de hechizos](#) en el género de fantasía. Sin embargo, son posibles otros rasgos irregulares.

Conexión: Elige cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para el tema del rasgo. Por ejemplo, un rasgo con temática de superhéroes podría conceder un traje de superhéroe.

Sugerencias de efectos menores: El objetivo también queda aturdido durante una ronda, durante la cual todas sus tareas se ven obstaculizadas.

Sugerencias de efectos mayores: El objetivo queda aturdido y pierde su siguiente turno.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Canaliza bendiciones divinas](#)
- [Desciende de la nobleza](#)
- [Domina los hechizos](#)
- [Habla por la tierra](#)
- [Surgido del obelisco](#)
- [Vuela más rápido que una bala](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que otorgue uno de los beneficios que promete el tema de Rasgo, uno que debería tener un personaje de primer rango.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. A menudo, se trata de una capacidad que otorga entrenamiento en un área de conocimiento o una habilidad relacionada. Alternativamente, puede ofrecer una simple bonificación de 2 o 3 puntos a una Reserva.

Rango 2: Elige una capacidad de rango bajo que conceda uno de los beneficios que promete el tema de Rasgo, uno que presumiblemente no esté inmediatamente relacionado con el que se proporciona en el rango 1. Dicho esto, si una defensa no se proporcionó en el rango 1, el rango 2 es un buen lugar para añadirla.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debe proporcionar uno de los beneficios que promete el tema central, uno que puede no estar inmediatamente relacionado con los proporcionados en los rangos anteriores.

La otra opción debería incluir un método de ataque si no se ha concedido ninguno previamente. Alternativamente, si las capacidades de rango inferior no consiguen llevar al personaje hasta donde necesita, esta opción

podría aumentar aún más una característica desbloqueada en un rango inferior.

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que conceda uno de los beneficios que promete el tema del Rasgo, uno que puede no estar inmediatamente relacionado con los dados en los rangos anteriores.

Rango 5: Elige una capacidad de rango alto que conceda uno de los beneficios que promete el tema de Rasgo, uno que no esté inmediatamente relacionado con los proporcionados en los rangos anteriores.

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería conceder uno de los beneficios que promete el tema de Rasgo, uno que puede no estar inmediatamente relacionado con los proporcionados en rangos anteriores. Sin embargo, esta capacidad también podría proporcionar una versión definitiva de una capacidad de rango inferior si una opción de rango medio o bajo no fuera suficiente.

La otra opción debe proporcionar un método alternativo para completar el personaje de una manera que no replique la primera opción de rango 6. Por ejemplo, si la primera opción proporcionaba algún tipo de ataque, ésta podría ser una capacidad de interacción, de recopilación de información o de curación, dependiendo del tema general del rasgo.

MANIPULACIÓN DE ENERGÍA

Los rasgos de manipulación de la energía ofrecen capacidades que pueden llamar al fuego, la electricidad, la fuerza, el magnetismo o formas de energía no estándar como el frío, la piedra o algo más extraño como el "vacío" o la "sombra". Estas capacidades suelen ofrecer al personaje una forma de conseguir un cierto equilibrio entre atacar a los enemigos y concederse a sí mismo o a sus aliados una protección adicional. El rasgo también suele ofrecer capacidades que proporcionan otras formas de utilizar una energía específica para cosas como el transporte, la creación de grandes concentraciones de energía que pueden afectar a múltiples objetivos, o la creación de un objeto o barrera temporal de energía.

Conexión: Elige cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Una o más piezas de equipo inmune a la energía manipulada, que podría ser un conjunto de ropa. O bien, algo relacionado con la energía que se genera. Algunos rasgos de esta categoría no requieren equipo adicional.

Habilidades de energía: Si un tipo de personaje otorga capacidades especiales que normalmente utilizan algún otro tipo de energía, ahora producen el tipo utilizado por este rasgo. Por ejemplo, si un personaje utiliza este rasgo para manipular la electricidad, sus ráfagas de fuerza se

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

convierten en ráfagas de electricidad. Estas alteraciones no cambian nada, excepto el tipo de daño y los efectos secundarios (por ejemplo, la electricidad puede provocar un cortocircuito temporal en los sistemas electrónicos).

Sugerencias de efectos menores: El objetivo o algo cercano a él es obstaculizado por energías residuales.

Sugerencias de efectos mayores: Se destruye un objeto importante de la persona del objetivo.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Absorbe energía](#)
- [Cabalga el relámpago](#)
- [Danza con la materia oscura](#)
- [Porta un halo de fuego](#)
- [Truena](#)
- [Viste una capa de hielo](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que infliga daño o proporcione protección utilizando el tipo de energía apropiado de alguna manera.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del tipo de energía. Por ejemplo, un rasgo que manipula el frío podría dar una capacidad para crear esculturas de nieve. Un rasgo que manipula la electricidad podría dar una capacidad para cargar artefactos agotados o tener un recurso para tratar con sistemas eléctricos. Un rasgo que absorba energía puede otorgar la capacidad de liberarla como ataque básico. Y así sucesivamente.

Rango 2: Elige el tipo de capacidad que no hayas elegido en el rango 1.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debería ser una capacidad que infliga daño usando el tipo de energía apropiado (y posiblemente un efecto relacionado).

La otra debería conceder un movimiento mejorado mediante el uso del tipo de energía apropiado, dar una protección adicional proporcionada por la energía preferida, o utilizar la energía de una forma nueva, como drenar la energía de una máquina (si se utiliza la electricidad), sepultar a una víctima en una capa de hielo (si se utiliza el frío), crear un silencio perfecto (si se utiliza el sonido), crear una ráfaga deslumbrante de iluminación (si se utiliza la luz), etc.

Rango 4: Elige el tipo de capacidad que no hayas elegido en el rango 3.

Rango 5: Elige una capacidad de rango alto que infliga daño (y posiblemente un efecto relacionado) que pueda

afectar a más de un objetivo utilizando el tipo de energía apropiado, o una capacidad que utilice la energía de alguna forma no utilizada antes, como se describe en los rangos 3 y 6.

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las capacidades de rango alto debe utilizar la energía preferida para infligir mucho daño a un solo objetivo o a varios.

La otra opción debe utilizar el tipo de energía apropiado para realizar una tarea que no se haya podido llevar a cabo con las capacidades de rango inferior, como crear un seguidor ardiente (si se utiliza el fuego), teletransportarse a una larga distancia como una ráfaga de rayos (si se utiliza la electricidad), crear objetos sólidos a partir de la energía, etc.

MANIPULACIÓN DEL ENTORNO

Los rasgos que permiten a un personaje mover objetos, afectar a la gravedad, crear objetos (o ilusiones de objetos), etc., son rasgos de manipulación del entorno. Dado que, en muchos casos, la energía se utiliza como parte de este proceso, esta categoría y la manipulación de la energía se superponen en cierta medida. Los rasgos de manipulación del entorno dan prioridad a las capacidades que afectan indirectamente a los enemigos y aliados a través de objetos, fuerzas y alteraciones del entorno; los rasgos de manipulación de la energía dan prioridad a dañar directamente a los objetivos con la energía o fuerza elegida.

Por ejemplo, en lugar de lanzar un pulso gravitatorio a un enemigo que cause daño, un personaje que utilice un rasgo de manipulación del entorno basado en la gravedad es más probable que tenga capacidades que mantengan a un objetivo en su sitio, que utilicen la gravedad para lanzar objetos pesados como ataque o que reduzcan la gravedad en una zona concreta o incluso en un objeto determinado.

Conexión: Elige cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para manipular el entorno. Por ejemplo, alguien con un rasgo que otorga la capacidad de fabricar objetos necesitaría herramientas básicas. Algunos rasgos de esta categoría no requieren nada para obtener o mantener sus beneficios.

Habilidades de manipulación del entorno: Los temas de los rasgos que implican imágenes o energías visibles pueden afectar al aspecto de sus capacidades de tipo. Tales alteraciones, si las hay, no hacen más que cambiar la apariencia de los efectos. Si se manipula la gravedad, tal vez un revelador resplandor azulado impregne todos los usos de las capacidades, incluidas las de tipo. Si se genera ilusión, quizás las capacidades de tipo vayan

acompañadas de extravagantes cualidades visuales y auditivas, como la apariencia de una bestia con tentáculos que sujeta a un objetivo cuando se utiliza [Estasis](#). Y así sucesivamente.

Sugerencias de efectos menores: El objetivo se da la vuelta y su siguiente ataque se ve obstaculizado.

Sugerencias de efectos mayores: El personaje se refresca y recupera 4 puntos a una Reserva.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Arde con resplandor](#)
- [Calcula lo incalculable](#)
- [Controla la gravedad](#)
- [Despierta los sueños](#)
- [Emplea magnetismo](#)
- [Enfoca mente sobre materia](#)
- [Fabrica objetos únicos](#)
- [Forja ilusiones](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que conceda un uso básico de una capacidad que altere el entorno (o lo prediga) utilizando el tema del rasgo. Por ejemplo, un rasgo que afecta a la gravedad puede proporcionar una capacidad que hace que un objetivo sea más ligero o más pesado. Un rasgo que afecta a la ilusión. Un rasgo de creación de ilusiones puede otorgar una capacidad que permita la creación de una imagen. Un rasgo de fabricación de objetos puede conceder una capacidad básica para crear un tipo de objeto concreto. Un rasgo de predicción puede calcular resultados y proporcionar al personaje los beneficios de esa predicción. Y así sucesivamente.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. A menudo, se trata de una capacidad que otorga entrenamiento de habilidades en un área de conocimiento relacionada.

Rango 2: Elige una capacidad de rango bajo que proporcione una nueva característica defensiva u ofensiva relacionada con el tema del rasgo.

También es posible que esta capacidad proporcione una característica adicional, o una nueva, para manipular el entorno relacionado con el tema del rasgo.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debería ser una capacidad de rango medio relacionada con el tema del rasgo que proporcione una característica adicional de manipulación del entorno o que mejore aún más la capacidad básica de manipulación del entorno concedida anteriormente. Esta capaci-

dad no es directamente ofensiva o defensiva, sino que proporciona una capacidad totalmente nueva relacionada con la capacidad básica, o una que aumenta la fuerza, el alcance o alguna otra extensión de la capacidad básica previamente desbloqueada.

La otra opción de rango medio debe proporcionar una capacidad ofensiva o defensiva relacionada con la forma específica de movimiento que proporciona el rasgo, si es posible.

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que sea un uso ofensivo o defensivo de la capacidad, cualquiera que no haya sido elegida como opción en el rango anterior.

Rango 5: Elige una capacidad de alto rango como penúltima mejora a la manipulación del entorno. Por ejemplo, si la manipulación otorgada por el rasgo es ilusoria, esta capacidad puede perseguir a un objetivo con imágenes aterradoras. Si el rasgo se basa en la gravedad, podría desbloquear el vuelo. Si es magnético, puede permitir al usuario remodelar el metal. Si el rasgo otorga poderes telequinéticos, esta capacidad podría permitir a un personaje lanzar objetos masivos contra sus enemigos. Y así sucesivamente.

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las capacidades debe proporcionar una capacidad ofensiva o defensiva, opuesta a la capacidad proporcionada en el rango 4 (aunque de rango alto en lugar de rango medio).

La otra opción debería ser algo que explorara más el uso de la capacidad básica de manipulación del entorno. Si la opción de rango 5 era la penúltima capacidad, ésta podría ser una capacidad definitiva aún mejor relacionada con el tipo de manipulación que ofrece, o una forma diferente de utilizar esa capacidad para desbloquear una faceta aún no explorada de la misma.

PERICIA EN MOVIMIENTO

Los rasgos que dan prioridad a formas novedosas de movimiento, ya sea para destacar en el combate, escapar de situaciones que la mayoría no puede, moverse con sigilo con fines de robo o huida, o desplazarse a lugares normalmente inaccesibles, entran en la categoría de pericia en movimiento. Estos rasgos suelen tener métodos que garantizan la ofensiva o la defensa a través del movimiento, aunque pueden proporcionar algunos medios para hacer ambas cosas.

Los rasgos clásicos basados en pericia en movimiento usan la velocidad para realizar más ataques y evitar ser golpeados, aunque también la agilidad general puede proporcionar los mismos beneficios. Otros rasgos dentro de esta categoría podrían abordar el tema concediendo a un personaje la capacidad de volverse inmaterial, o

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

cambiar su forma en algo como agua o aire, o moverse instantáneamente mediante el teletransporte.

Conexión: Elije cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para alcanzar grandes velocidades, cambiar de estado u obtener de otro modo el beneficio del rasgo debe concederse como equipo adicional. Algunos rasgos de esta categoría no requieren nada para obtener o mantener sus beneficios.

Sugerencias de efectos menores: El objetivo queda aturdido y su siguiente acción se ve obstaculizada.

Sugerencias de efectos mayores: El objetivo queda aturdido y pierde su siguiente acción.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Destroza los muros del mundo](#)
- [Existe parcialmente fuera de fase](#)
- [Huye](#)
- [Se mueve como el viento](#)
- [Se mueve como un gato](#)
- [Trabaja los callejones traseros](#)
- [Viaja a través del tiempo](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elije una capacidad de rango bajo que otorgue el beneficio básico del estilo de movimiento específico, ya sea velocidad mejorada, agilidad, inmaterialidad, etc.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. Si el beneficio básico del movimiento exige algún tipo de comprensión o entrenamiento adicional, esta capacidad podría ser eso. Alternativamente, si el movimiento proporcionado parece que también debería desbloquear un beneficio básico ofensivo o defensivo (que depende del uso de la capacidad básica inicial), añádelo también.

Rango 2: Elije una capacidad de rango bajo que proporcione una nueva característica ofensiva o defensiva relacionada con el tema del rasgo.

Alternativamente, esta capacidad podría proporcionar alguna característica adicional relacionada con la forma de movimiento que otorgue información útil al personaje y que normalmente sería inaccesible para alguien sin el rasgo.

Rango 3: Elije dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debe proporcionar una característica de movimiento adicional o mejorar la característica de movimiento básica, relacionada con el tema del rasgo. Esto no es directamente ofensivo o defensivo, sino que proporciona al personaje un nuevo nivel de capacidad o

una capacidad totalmente nueva relacionada con su capacidad de movimiento básica.

La otra opción debe proporcionar una característica ofensiva o defensiva relacionada con la forma específica de movimiento que proporciona el rasgo.

Rango 4: Elije una capacidad de rango medio que incremente aún más las fortalezas proporcionadas por el paradigma de mejora del movimiento del rasgo. Esto podría proporcionar una nueva o mejor forma de defensa (directamente, o indirectamente si se traslada a un lugar o momento en el que el peligro no amenaza), o una nueva o mejor forma de ataque.

Rango 5: Elije una capacidad de alto rango como penúltima mejora al movimiento del rasgo. Por ejemplo, si el movimiento proporcionado por el rasgo es temporal, esta capacidad podría permitir viajes reales (aunque breves) en el tiempo. Si el rasgo mejora la velocidad, esta capacidad podría permitir al personaje moverse hasta una distancia muy larga con una sola acción. Y así sucesivamente.

También se puede desbloquear una capacidad relacionada aún no explorada que podría derivarse del poder de movimiento básico dado por el rasgo.

Rango 6: Elije dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las opciones debería proporcionar una capacidad ofensiva o defensiva, opuesta a la capacidad proporcionada en el rango 4 (aunque de rango alto en lugar de rango medio).

La otra opción debería ser algo que explorase más el uso de la capacidad básica de movimiento. Si la opción de rango 5 era la penúltima capacidad, esta podría ser una capacidad definitiva aún mas relacionada al movimiento.

USO DE ALIADOS

Los rasgos que priorizan la provisión de seguidores al personaje son rasgos de uso de aliados. Los seguidores ayudan al PJ de varias maneras, pero en base suelen proporcionar un recurso a las acciones del personaje.

Existen muchos temas potenciales dentro de la categoría de uso de aliados, desde capacidades que permiten al personaje invocar o crear aliados hasta las que permiten atraer aliados a través de la fama, la magia o la autoridad o el carisma esenciales.

Conexión: Elije cuatro conexiones relevantes de la lista de [Conexiones de rasgo](#).

Equipo adicional: Cualquier objeto necesario para que el personaje mantenga un aliado. Por ejemplo, alguien con un rasgo que utiliza la superciencia para crear aliados robots necesitaría herramientas para construir y reparar esos aliados. Algunos rasgos de esta categoría no requieren nada para obtener o mantener sus beneficios.

Sugerencias de efectos menores: Las tareas del PNJ aliado se alivian en su siguiente turno.

Sugerencias de efectos mayores: El PNJ aliado gana una acción extra inmediata.

Los siguientes son ejemplos y no pretenden ofrecer una lista completa de todos los posibles rasgos de atención de esta categoría.

- [Construye robots](#)
- [Controla las bestias](#)
- [Convive con los muertos](#)
- [Domina el enjambre](#)
- [Existe en dos lugares a la vez](#)
- [Lidera](#)
- [Pastorea espíritus](#)

DIRECTRICES PARA LA SELECCIÓN DE CAPACIDADES

Rango 1: Elige una capacidad de rango bajo que otorgue un seguidor de rango 2 al personaje, o que otorgue un beneficio similar proporcionado por un PNJ. Alternativamente, prepara el terreno para obtener tales aliados PNJs en rangos superiores eligiendo una capacidad que dé al personaje influencia sobre otros.

A veces, una capacidad adicional de rango bajo es apropiada, dependiendo del rasgo. A menudo, se trata de una capacidad que otorga entrenamiento en un área de conocimiento o una habilidad relacionada. Por ejemplo, sería apropiado el entrenamiento en una habilidad relacionada con el tipo de seguidores PNJs que el personaje obtiene.

Rango 2: Elige una capacidad de rango bajo que otorgue influencia sobre tipos de PNJs similares a los del seguidor obtenido en el rango anterior. Si no se obtuvo ningún seguidor en el rango anterior, debería proporcionarse ese beneficio ahora.

A veces, una capacidad secundaria podría ser apropiada además de la capacidad proporcionada anteriormente, tal vez una capacidad de rango bajo que otorgue 2 o 3 puntos a una Reserva.

Rango 3: Elige dos capacidades de rango medio. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una opción debería ser una capacidad de rango medio que mejore el seguidor del PNJ previamente proporcionado (normalmente de rango 2 a rango 3) o que conceda un seguidor adicional.

La otra opción debe ser algo que beneficie al personaje, quizás una capacidad ofensiva o defensiva, o algo que amplíe su influencia sobre sus seguidores (o potenciales seguidores).

Rango 4: Elige una capacidad de rango medio que proporcione al personaje una característica ofensiva o defensiva si no la ha obtenido previamente, preferible-

mente dentro de la temática del rasgo. Por ejemplo, si el personaje gana seguidores gracias a su carisma, esta capacidad podría permitirle comandar a los enemigos durante breves períodos. Si el personaje gana seguidores al construirlos o llamarlos, esta capacidad podría permitirle afectar a entidades del mismo tipo que no sean ya sus seguidores.

Alternativamente, esta capacidad puede mejorar un seguidor previamente obtenido de rango 3 a rango 4, o conceder un seguidor adicional.

Rango 5: Elige una capacidad que mejore al personaje proporcionándole una defensa, una mejora de la Reserva de atributo u otro tipo de protección.

Alternativamente, esta capacidad podría abrir un nuevo frente para influir y llamar a los aliados PNJs relacionados con el tema del rasgo. Por ejemplo, alguien que mantiene aliados bestias podría ganar una capacidad para llamar a una horda de bestias menores. Alguien que construye robots podría ganar una capacidad para construir varios robots ayudantes menores. Y así sucesivamente.

Por último, esta capacidad puede mejorar a un seguidor previamente obtenido hasta el rango 5.

Rango 6: Elige dos capacidades de rango alto. Da ambas como opciones para el rasgo; un PJ elegirá una u otra.

Una de las capacidades debería mejorar a un seguidor obtenido previamente hasta el rango 5, si es que no se proporcionaba ya en el rango 5. Si es así, esta capacidad podría proporcionarse además de otras dos capacidades relacionadas.

Otra opción de rango alto podría proporcionar un puñado de seguidores de rango 3 al personaje.

La última capacidad de rango alto podría abrir un nuevo frente para influir y llamar a los PNJs aliados relacionados con el tema del rasgo. Por ejemplo, alguien que gane adeptos gracias a su alto carisma y entrenamiento podría obtener una capacidad para aprender información que de otro modo sería imposible de obtener.

PERSONALIZACIÓN DE LOS RASGOS

A veces, no todo lo que tiene un rasgo es adecuado para el concepto de un personaje, o quizás el DJ necesita directrices adicionales para crear un nuevo rasgo. En cualquier caso, la solución está en ver las capacidades de los rasgos en sus rangos más básicos por defecto.

En cualquier rango, un jugador puede seleccionar una de las siguientes capacidades en lugar de la capacidad otorgada por el rango. Muchas de estas capacidades de sustitución, sobre todo en los rangos más altos, pueden implicar la modificación del cuerpo, la integración con dispositivos de alta tecnología, el aprendizaje de poderosos hechizos mágicos, el descubrimiento de secretos prohibidos, o algo similar apropiado para el género.

RANGO 1

- [Destreza en el combate](#)
- [Potencial mejorado](#)

RANGO 2

Capacidad de rango inferior: elige cualquier capacidad de reemplazo de rango 1, superior.

- [Habilidad defensiva](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Práctica en todas las armas](#)

RANGO 3

Capacidad de rango inferior: elige cualquier capacidad de reemplazo de rango 1 o 2, superior.

- [Armadura de fusión](#)
- [Salud increíble](#)

RANGO 4

Capacidad de rango inferior: elige cualquier capacidad de reemplazo de rango 1, 2 o 3, superior.

- [Armamento incorporado](#)
- [Resistencia al veneno](#)

RANGO 5

Capacidad de rango inferior: elige cualquier capacidad de reemplazo de rango 1, 2, 3 o 4, superior.

- [Adaptación](#)
- [Campo defensivo](#)

RANGO 6

Capacidad de rango inferior: elige cualquier capacidad de reemplazo de rango 1, 2, 3, 4 o 5, superior.

- [Campo reactivo](#)

CAPACIDADES DE PERSONAJE

Este capítulo presenta un vasto catálogo de más de mil capacidades que un personaje puede obtener a partir de su tipo, aspecto (si lo hay) y rasgo. Están ordenadas alfabéticamente por el nombre de la capacidad.

El tipo, el aspecto y el rasgo de un personaje asignan un rango apropiado a cada capacidad. Sin embargo, si vas a crear un rasgo o un tipo nuevo, te ofrecemos un par de herramientas adicionales.

La primera es un grado de potencia para cada capacidad, que indica su potencia en relación con otras capacidades. Las capacidades apropiadas para los personajes de rango 1 y 2 se denominan capacidades de "rango bajo". Las capacidades apropiadas para los rangos 3 y 4 se denominan capacidades de "rango medio". Las capacidades apropiadas para los rangos 5 y 6 se denominan capacidades de "rango alto".

Estas capacidades se clasifican a su vez en categorías de capacidades basadas en el tipo de cosas que hacen: las capacidades que mejoran los ataques físicos están en la categoría de capacidades de ataque, las capacidades que ayudan a los aliados están en la categoría de apoyo, etc.

(A menos que se indique lo contrario, no puedes elegir la misma capacidad dos veces, incluso si la obtienes tanto de tu tipo como de un aspecto).

CATEGORÍAS Y PODER RELATIVO DE LAS CAPACIDADES

Las capacidades se pueden dividir en varias categorías en función del tipo de cosas que hacen: mejoran tus ataques físicos, ayudan a los aliados, proporcionan defensa, te dan una forma de ataque especial, etc. Debajo de cada una de las siguientes descripciones de categorías hay una lista de capacidades que encajan en esa categoría, clasificadas en capacidades de rango bajo, medio y alto.

Las categorías son utilizadas principalmente por los DJs cuando diseñan nuevos rasgos para una campaña, permitiéndoles buscar en una lista corta de capacidades en lugar de tratar de encontrar algo apropiado entre el millar de capacidades de este capítulo. Por ejemplo, el DJ puede tener un rasgo personalizado en su campaña llamado "Nace del pantano" y quiere una capacidad defensiva de rango 5, por lo que puede mirar las capacidades de rango alto en la categoría de protección y reducir rápidamente las opciones disponibles.

(Es posible que un personaje obtenga la misma capacidad de más de una fuente (como de su tipo y su descriptor). A menos que las dos capacidades sean obviamente aditivas (como dos capacidades que añaden cada una 3

puntos a tu Reserva de Vigor, que juntas darían al personaje +6 puntos de Vigor), la capacidad duplicada podría ser mejorada de alguna manera, como tener una mayor duración o un mayor efecto, o proporcionar automáticamente un recurso. Algunas capacidades dan sugerencias sobre cómo hacer esto; de lo contrario, el jugador y el DJ deben resolver si la capacidad es mejorada y cómo).

Las categorías de capacidades no pretenden ser rígidas ni exhaustivas. Algunas capacidades entran en más de una categoría, y se podría argumentar que algunas capacidades podrían incluirse en más categorías de las que se enumeran aquí.

Estas categorías se solapan con las del capítulo Rasgos. Por ejemplo, hay una categoría de apoyo aquí y otra en el capítulo Rasgos. No pretenden ser paralelos exactos y no significan exactamente lo mismo. Dicho esto, si estás creando un rasgo centrado en el apoyo, muchas de las capacidades de la categoría de capacidades de apoyo serían opciones apropiadas.

APOYO

Da algún tipo de beneficio a un aliado en lugar de a ti mismo, como una acción extra o un recurso en su tirada.

NIVEL BAJO:

- [Anécdota](#)
- [Ánimo](#)
- [Ayuda amistosa](#)
- [Buen consejo](#)
- [Campo de fuerza](#)
- [Consejos de un amigo](#)
- [Defender al inocente](#)
- [Esculpir carne](#)
- [Floritura en ataque](#)
- [Habilitar a otros](#)
- [Inspirar acción](#)
- [Inspirar agresividad](#)
- [Inspirar alivio](#)
- [Presencia alejadora](#)
- [Protector](#)
- [Reúnanse conmigo](#)
- [Revelar](#)
- [Trabajo en equipo](#)

NIVEL MEDIO:

- [Acelerar](#)
- [Alentar esfuerzo](#)
- [Aplicar tus conocimientos](#)
- [Defender a todos los inocentes](#)
- [Desafío de combate](#)
- [Doble guardia](#)
- [Guardián verdadero](#)
- [Interponerse al daño](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Jugar con la multitud](#)
- [Líder por consulta](#)
- [Protección elemental](#)
- [Sigue la cadena](#)
- [Sistema de amigos](#)
- [Tomar el mando](#)

NIVEL ALTO:

- [Ayuda eficaz](#)
- [Bloquear por otro](#)
- [Compartir defensa](#)
- [Defensor verdadero](#)
- [Deshacer](#)
- [Energizar criatura](#)
- [Energizar multitud](#)
- [Enseñar truco](#)
- [Estimular](#)
- [Éxito inspirador](#)
- [Gestión de batalla](#)
- [Impartir comprensión](#)
- [Inspiración](#)
- [Inspirar acciones coordinadas](#)
- [Regenerar a otro](#)
- [Trabajar la amistad](#)
- [Trascender el guion](#)
- [Voluntad de líder](#)

ATAQUE ESPECIAL

Otorga la capacidad de realizar un ataque especial melé o a distancia (arma, ráfaga de energía, psíquico, etc.). Éste puede hacer daño, tener un efecto especial (desarmar, obstaculizar, mover al objetivo, etc.), o ambos. También incluye capacidades como [Rociada](#) que permite atacar múltiples objetivos como una acción.

NIVEL BAJO:

- [Agarre de golem](#)
- [Agresión](#)
- [Apesarar](#)
- [Arañar la existencia](#)
- [Arremetida](#)
- [Arrojar llamas](#)
- [Ataque sorpresa](#)
- [Ataque sucesivo](#)
- [Barrido](#)
- [Borrar recuerdos](#)
- [Campo de resonancia](#)
- [Cintas de materia oscura](#)
- [Confundir máquina](#)
- [Controlar el terreno](#)
- [Desincentivar](#)
- [Destello](#)
- [Destrozar](#)
- [Desviar](#)

- [Drenar máquina](#)
- [Empujar](#)
- [Esgrima dual ligera](#)
- [Estasis](#)
- [Estocada](#)
- [Explosión contundente](#)
- [Fascinar](#)
- [Follaje atrapador](#)
- [Fuerza enredante](#)
- [Golpe](#)
- [Golpe de fuerza](#)
- [Gubia ocular](#)
- [Hemorragia](#)
- [Ladrón de sueños](#)
- [Lanzamiento rápido](#)
- [Liberar energía](#)
- [Llamarada arcana](#)
- [Luz cortante](#)
- [Oportunista](#)
- [Perforar](#)
- [Rayo de confusión](#)
- [Rayo de trueno](#)
- [Resplandor solar deslumbrante](#)
- [Sed de sangre](#)
- [Semillas de furia](#)
- [Shock](#)
- [Toque de escarcha](#)
- [Toque perturbador](#)
- [Ventaja a la desventaja](#)
- [Vigilancia](#)

NIVEL MEDIO:

- [Abrir de par en par](#)
- [Agarrar](#)
- [Armamento incorporado](#)
- [Arrojar](#)
- [Atadura con objeto mejorada](#)
- [Ataque acrobático](#)
- [Ataque contundente](#)
- [Ataque de respuesta](#)
- [Ataque en fase](#)
- [Ataque poderoso](#)
- [Ataque rápido](#)
- [Ataque sorpresa mejorado](#)
- [Castigar](#)
- [Centro de atención](#)
- [Control remoto](#)
- [Correr y agarrar](#)
- [Correr y luchar](#)
- [Corte gravítico](#)
- [Cuento chino](#)
- [Deshabilitar mecanismos](#)
- [Destruir metal](#)

- [Detonación de fase](#)
- [Disparo rápido](#)
- [Drenaje de carga](#)
- [Emboscador](#)
- [Empujar y lanzar](#)
- [Esgrima dual mediana](#)
- [Esquivar y responder](#)
- [Estallido psíquico](#)
- [Exiliar](#)
- [Finta](#)
- [Floración de fuego](#)
- [Fuego y hielo](#)
- [Fuerza a distancia](#)
- [Golpe de materia oscura](#)
- [Golpe debilitante](#)
- [Golpe desarmante](#)
- [Golpe rápido](#)
- [Grito demoledor](#)
- [Ignición](#)
- [Ímpetu](#)
- [Juegos mentales](#)
- [Lanzar](#)
- [Lanzar escudo de fuerza](#)
- [Lente de cristal](#)
- [Luz ardiente](#)
- [Noquear](#)
- [Nube de materia](#)
- [Pisotón de golem](#)
- [Psicosis](#)
- [Ráfaga de fuerza](#)
- [Rayos de energía](#)
- [Reacción](#)
- [Rebanar](#)
- [Resplandor divino](#)
- [Rociada](#)
- [Sobrecogimiento](#)
- [Supera todos los obstáculos](#)
- [Tiro certero](#)
- [Tiro de truco](#)
- [Todo es un arma](#)
- [Tomar ventaja](#)
- [Toque congelante](#)

NIVEL ALTO:

- [¿Sabes quién soy?](#)
- [Abrazar la noche](#)
- [Absorber energía](#)
- [Actuación vengativa](#)
- [Arma y cuerpo](#)
- [Asesino](#)
- [Atacar y atacar de nuevo](#)
- [Ataque aturdidor](#)
- [Ataque cegador](#)

- [Ataque con salto](#)
- [Ataque desarmante](#)
- [Ataque giratorio](#)
- [Ataque psicoquinético](#)
- [Aura de maldad](#)
- [Castigar a todos los culpables](#)
- [Cegar máquina](#)
- [Contusión](#)
- [Desactivar mecanismos](#)
- [Desfasar enemigo](#)
- [Deshacer](#)
- [Destrozar mente](#)
- [Destructor](#)
- [Detonación biomórfica](#)
- [Drenar energía](#)
- [El peso del mundo](#)
- [Escudo rebotante](#)
- [Estratagema letal](#)
- [Explosión de frío](#)
- [Golpe asesino](#)
- [Golpe de gracia](#)
- [Golpe de hierro](#)
- [Golpe mortal](#)
- [Guanteletes de invierno](#)
- [Hacer valer tu privilegio](#)
- [Intervención divina](#)
- [Invocar la tormenta](#)
- [Liberación explosiva](#)
- [Luchador sucio](#)
- [Maestro de la defensa](#)
- [Mirada aterradora](#)
- [Muro protector](#)
- [Palabra de muerte](#)
- [Pesadilla](#)
- [Polvo al polvo](#)
- [Provocar al enemigo](#)
- [Ráfaga](#)
- [Regresar al remitente](#)
- [Retorcer el cuchillo](#)
- [Romper las filas](#)
- [Romper su mente](#)
- [Saltar lejos](#)
- [Sifón solar](#)
- [Símbolo divino](#)
- [Terremoto](#)
- [Terremoto resonante](#)
- [Tiro especial](#)
- [Tiro ingravido](#)
- [Toque mortal](#)
- [Torbellino de lanzamientos](#)
- [Tormenta de hielo](#)
- [Vibración letal](#)
- [Zarcillos de fuego](#)

ATAQUE FÍSICO

Te da competencia o especialización en un ataque físico específico (como espadas o combate sin armas), una categoría de ataques físicos (espada ligera, golpes fuertes, etc.) u otra habilidad física utilizada principalmente para infligir daño (como romper objetos).

NIVEL BAJO:

- [Estilo de lucha sin armas](#)
- [Pantalla de información](#)
- [Práctica en armas de fuego](#)
- [Práctica en armas medianas](#)
- [Práctica en espadas](#)
- [Presa](#)

NIVEL MEDIO:

- [Cazador de robots](#)
- [Fiebre de sangre](#)
- [Habilidad defensiva mayor](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Lanzamiento especializado](#)
- [Ofensiva cognitiva](#)
- [Práctica en todas las armas](#)
- [Puntería de francotirador](#)
- [Serv-0 apuntador](#)
- [Serv-0 peleador](#)

NIVEL ALTO:

- [Como se predijo en la profecía](#)
- [Duelo a muerte](#)
- [Golpeador especializado](#)
- [Habilidad ofensiva mayor](#)
- [Instinto de cazador](#)
- [Maestría ofensiva](#)
- [Maestro de estilo de lucha sin armas](#)

COMPAÑÍA

Provee o modifica un seguidor o da un beneficio adicional para interactuar con uno o cerca de él. Incluye seguidores humanoides, compañeros animales y compañeros temporales como enjambres invocados, espíritus conjurados, etc.

NIVEL BAJO:

- [Asistente robot](#)
- [Comitiva](#)
- [Compañero bestia](#)
- [Compañero bicho](#)
- [Controlar enjambre](#)
- [Criatura mágica atada](#)
- [Duplicado](#)
- [Duplicado resiliente](#)
- [Espíritu cómplice](#)
- [Influir enjambre](#)

- [Nigromancia](#)
- [Seguidor básico](#)
- [Serv-0](#)

NIVEL MEDIO:

- [Abrasadora mano del destino](#)
- [Armadura viviente](#)
- [Atadura con objeto mejorada](#)
- [Bucle temporal](#)
- [Compañero explorador](#)
- [Compañero máquina](#)
- [Doppelganger del tiempo](#)
- [Duplicado superior](#)
- [Ganar un compañero inusual](#)
- [Invocar araña gigante](#)
- [Invocar enjambre](#)
- [Más fuertes juntos](#)
- [Montura](#)
- [Naveparlar](#)
- [Nigromancia mayor](#)
- [Ojos de la bestia](#)
- [Seguidor experto](#)
- [Séquito](#)

NIVEL ALTO:

- [Aportación mejorada](#)
- [Banda de desperados](#)
- [Banda de seguidores](#)
- [Como una sola criatura](#)
- [Compañero máquina mejorado](#)
- [Compañero mejorado](#)
- [Conjuración](#)
- [Doppelganger del tiempo](#)
- [Enjambre mortal](#)
- [Erupción de insectos](#)
- [Fauces de dragón](#)
- [Flota de robots](#)
- [Invoker a través del tiempo](#)
- [Invoker Demonio](#)
- [Invoker espíritu de otro mundo](#)
- [Invoker espíritu muerto](#)
- [Llamada de favor](#)
- [Llamada de la bestia](#)
- [Maestría en atadura con objeto](#)
- [Modificación magistral de armadura](#)
- [Multiplicidad](#)
- [Nigromancia verdadera](#)
- [Pasante jurídico](#)
- [Reclutar representante](#)
- [Siervo de fuego](#)

CONSTRUCCIÓN

Crea objetos físicos útiles, como herramientas mundanas (martillos, palancas), dispositivos de uso limitado (Cyphers manifiestos, artefactos) o seres independientes (robots, elementales, zombis). Incluye planos y efectos que ayudan o aceleran la creación.

NIVEL BAJO:

- [Armero](#)
- [Artesano natural](#)
- [Chatarrero](#)
- [Constructor de fortificaciones](#)
- [Constructor de robots](#)
- [Crear veneno mortal](#)
- [Eficiencia de máquina](#)
- [Modificar dispositivo](#)
- [Trabajo rápido](#)
- [Trampero](#)

NIVEL MEDIO:

- [Actualización de robot](#)
- [Creación de hielo](#)
- [El sueño se hace realidad](#)
- [Esculpir luz](#)
- [Fabricante de venenos](#)
- [Fabricante experto](#)

NIVEL ALTO:

- [Crear](#)
- [Esculpir luz mejorado](#)
- [Estructura de materia oscura](#)
- [Innovador](#)
- [Jury-Rig](#)
- [Modificar poder de artefacto](#)
- [Moldear](#)

CONTROL

Controla o influye en las mentes de forma distinta a la intimidación y la persuasión comunes, como el uso de control mental psíquico, gas del miedo, etc.

NIVEL BAJO:

- [Activista comunitario](#)
- [Apaciguar a la bestia](#)
- [Calmar a un extraño](#)
- [Control de robots](#)
- [Convencer](#)
- [Encantar máquina](#)
- [Hackear lo imposible](#)
- [Incitar](#)
- [Nublar recuerdos personales](#)
- [Presencia aterradora](#)

NIVEL MEDIO:

- [Calmar](#)
- [Cautivar con el brillo de las estrellas](#)
- [Cautivar o inspirar](#)
- [Comandar máquina](#)
- [Control de multitudes](#)
- [Control mental](#)
- [Controlar espíritu](#)
- [Ensueño](#)
- [Gran engaño](#)
- [Interrupción](#)
- [Orden](#)
- [Sugestión psíquica](#)

NIVEL ALTO:

- [Apaciguar la situación](#)
- [Asumir el control](#)
- [Cambiar el paradigma](#)
- [Controlar a la bestia](#)
- [Controlar máquina](#)
- [Huida](#)
- [Lavado de cerebro](#)
- [Mando avanzado](#)
- [Muéstrales el camino](#)
- [Palabra de mando](#)
- [Pasajero psíquico](#)
- [Sugestión](#)

CURACIÓN

Cura daño, añade o mejora las Tiradas de Recuperación. Niega, cura, suspende o da inmunidad a una condición perjudicial como: venenos, enfermedades, ataques mentales, descenso en el Registro de Daño o la muerte.

NIVEL BAJO:

- [Adaptación al agua](#)
- [Aliviar](#)
- [Buceador](#)
- [Confianza creciente](#)
- [Cuerpo cristalino](#)
- [Destinado a la grandeza](#)
- [Detener el peligro](#)
- [Drenar criatura](#)
- [Drenar máquina](#)
- [Escape](#)
- [Ignorar el dolor](#)
- [Presencia relajante](#)
- [Recuperación acelerada](#)
- [Recuperación ágil](#)
- [Recuperación extra](#)
- [Recuperación mejorada](#)
- [Reparar carne](#)
- [Resistencia](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Seguir adelante](#)
- [Toque sanador](#)
- [Totalmente relajado](#)
- [Vivir de la tierra](#)
- [Voluntad legendaria](#)

NIVEL MEDIO:

- [Almacenar energía](#)
- [Combatiente acuático](#)
- [Consumo devorador](#)
- [Curación biomórfica](#)
- [Drenaje de carga](#)
- [Duro como una piedra](#)
- [Estímulo de la naturaleza](#)
- [Fuente curativa](#)
- [Ignorar aflicción](#)
- [Inamovible](#)
- [Inmóvil](#)
- [Pensar por adelantado](#)
- [Pulso sanador](#)
- [Regeneración](#)
- [Resistencia al veneno](#)
- [Sacrificio voluntario](#)
- [Salud increíble](#)
- [Salud milagrosa](#)
- [Sentidos preternaturales](#)
- [Sigue luchando](#)
- [Transferencia de daño](#)
- [Uno con la naturaleza](#)
- [Valor de noble](#)

NIVEL ALTO:

- [Aún no muerto](#)
- [Compartir el poder](#)
- [Conductor de trucos](#)
- [Desafío final](#)
- [Dios del juego](#)
- [Fortaleza del jugador](#)
- [Imbuir espíritu](#)
- [Inspiración](#)
- [Inspirar a los inocentes](#)
- [Libertad de movimiento](#)
- [Mantener el rumbo](#)
- [Negar el peligro](#)
- [Recuperación increíble](#)
- [Recuperación rápida](#)
- [Regenerar](#)
- [Reservas profundas](#)
- [Restaurar la vida](#)
- [Resucitar](#)
- [Sobrecarga mental](#)
- [Toque sanador mayor](#)
- [Vigilante](#)

ENTORNO

Manipula el entorno o las cosas del entorno, por ejemplo con telequinesis, control del clima, control de la gravedad, ilusiones, etc.

NIVEL BAJO:

- [Ardid mágico](#)
- [Armario oculto](#)
- [Cerradura](#)
- [Crear agua](#)
- [Duplicado ilusorio](#)
- [Escabullirse en la sombra](#)
- [Explorador de la naturaleza](#)
- [Follaje atrapador](#)
- [Ilusión menor](#)
- [Impulso](#)
- [Mover metal](#)
- [Onirismo](#)
- [Prestidigitación](#)
- [Telequinesis](#)
- [Toque iluminador](#)
- [Traer](#)

NIVEL MEDIO:

- [Anular el sonido](#)
- [Barrera de fuerza](#)
- [Campo gravitatorio](#)
- [Definir el abajo](#)
- [Ensueño](#)
- [Fuerza a tener en cuenta](#)
- [Ilusión mayor](#)
- [Luz solar](#)
- [Muro viviente](#)
- [Proyección](#)
- [Semilla de tormenta](#)
- [Yos ilusorios](#)

NIVEL ALTO:

- [Adaptación](#)
- [Controlar el clima](#)
- [Diamagnetismo](#)
- [Generar campo de fuerza](#)
- [Ilusión grandiosa](#)
- [Ilusión permanente](#)
- [Imagen terrorífica](#)
- [La naturaleza está de tu lado](#)
- [Mover montañas](#)
- [Muro de fuerza](#)
- [Muro de granito](#)
- [Muro de relámpagos](#)
- [Reubicar](#)
- [Sendero infernal](#)

INFORMACIÓN

Da la capacidad de aprender información sobre algo, ya sea elegida por el DJ como [Escanear](#), haciendo una pregunta y el DJ dando la respuesta, o aprendiendo un idioma.

NIVEL BAJO:

- [Análisis de laboratorio](#)
- [Escanear](#)
- [Babel](#)
- [Comunicación](#)
- [Conocimiento comunitario](#)
- [Conocimiento de monstruos](#)
- [Descifrar](#)
- [Interrogar a los espíritus](#)
- [Ladrón de sueños](#)
- [Leer la mente](#)
- [Modelo predictivo](#)
- [Ojo para el detalle](#)
- [Pinchar la red](#)
- [Portavoz de los muertos](#)
- [Premonición](#)
- [Recuperar recuerdos](#)
- [Reunir información](#)
- [Salvamento y confort](#)
- [Telépata](#)
- [Ver historia](#)

NIVEL MEDIO:

- [Conoce sus defectos](#)
- [Consciencia de la naturaleza](#)
- [Detectar debilidad](#)
- [Discernimiento de criaturas](#)
- [Discernimiento de dispositivos](#)
- [Encontrar lo oculto](#)
- [Interrogatorio del alma](#)
- [Leer la habitación](#)
- [Sacar conclusiones](#)
- [Serv-O escáner](#)
- [Sistema de sensores](#)
- [Telepatía de máquinas](#)
- [Telepatía mecánica](#)
- [Tengo un presentimiento](#)

NIVEL ALTO:

- [Aprovechar las experiencias de la vida](#)
- [Conocer lo desconocido](#)
- [Consideración profunda](#)
- [Leer las señales](#)
- [Mente de líder](#)
- [Recabar información](#)
- [Red telepática](#)

META

Modifica los efectos o parámetros de una capacidad o cualidad de personaje existente, como aumentar el alcance o, el daño, aliviar la dificultad, darle acciones de no combate adicionales cada turno, volver a tirar un intento fallido o tratar un número del dado como algo diferente a lo normal.

NIVEL BAJO:

- [Aguantar la respiración](#)
- [Algo en el camino](#)
- [Arruinar](#)
- [Artesano natural](#)
- [Artillero](#)
- [Atadura con objeto](#)
- [Ataque doble](#)
- [Aumentar Cypher](#)
- [Aumento de alcance](#)
- [Cacharrear](#)
- [Carga](#)
- [Coaccionar potencia](#)
- [Conducir al límite](#)
- [Cuerpo cristalino](#)
- [Cuerpo de golem](#)
- [Cuerpo mejorado](#)
- [Curioso](#)
- [Designación mejorada](#)
- [Destreza en el combate](#)
- [Disparo meticuloso](#)
- [Drenar criatura](#)
- [Eficiencia de máquina](#)
- [Encontrar el camino](#)
- [Energizar objeto](#)
- [Evasivo](#)
- [Frenesí](#)
- [Golpe demoledor](#)
- [Hacker](#)
- [Interfaz a distancia](#)
- [Investigador](#)
- [Líder desde el frente](#)
- [Ligero de pies](#)
- [Llamarada arcana](#)
- [Maestro de armas](#)
- [Manipulador de artefactos](#)
- [Mente por vigor](#)
- [Modificar dispositivo](#)
- [Muerte rápida](#)
- [Precisión](#)
- [Puños de furia](#)
- [Recarga](#)
- [Ruina de monstruos](#)
- [Sin necesidad de armas](#)
- [Sobrecargar máquina](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Trabajo rápido](#)
- [Una sonrisa y una palabra](#)
- [Uso extra](#)

NIVEL MEDIO:

- [Absorción de energía cinética mejorada](#)
- [Acometida](#)
- [Almacenar energía](#)
- [Aprovechar el momento](#)
- [Arma corporal](#)
- [Armadura de hielo reforzada](#)
- [Burlar](#)
- [Castigar a los culpables](#)
- [Cliente escurridizo](#)
- [Confiar en la suerte](#)
- [Corte preciso](#)
- [Cypherherrero](#)
- [Desde las sombras](#)
- [Deseo menor](#)
- [Designación mayor](#)
- [Drenaje a distancia](#)
- [Efectos mejorados](#)
- [Elaborar estrategia](#)
- [Empujar y lanzar](#)
- [Enorme](#)
- [Entrenamiento de gremio](#)
- [Escudo Energizado](#)
- [Esfuerzo asombroso](#)
- [Especializado en armaduras](#)
- [Esquivar y resistir](#)
- [Físico mejorado](#)
- [Físico mejorado mayor](#)
- [Flecha guía](#)
- [Forma bestial mayor](#)
- [Frenesi mejorado](#)
- [Furia](#)
- [Furia de pastor](#)
- [Fusión](#)
- [Golpe desarmante](#)
- [Guerrero competente](#)
- [Habilidad de experto](#)
- [Hoja flamígera](#)
- [Inamovible](#)
- [Ingenio rápido](#)
- [Intelecto mejorado](#)
- [Intelecto mejorado mayor](#)
- [Lanzar ilusión](#)
- [Luchar contra el azar](#)
- [Matanza rápida](#)
- [Mejor vida gracias a la química](#)
- [Mejora de robot](#)
- [Muro con dientes](#)
- [Nunca pifiar](#)

- [Pelea espacial](#)
- [Perfecto desconocido](#)
- [Piensa tu salida](#)
- [Piloto incomparable](#)
- [Potencial mejorado](#)
- [Potencial mejorado mayor](#)
- [Procesamiento rápido](#)
- [Puntería letal](#)
- [Puño de hierro](#)
- [Ráfaga de velocidad](#)
- [Recursos profundos](#)
- [Reservas ocultas](#)
- [Rompe piedras](#)
- [Ruina de monstruos heróica](#)
- [Ruina de monstruos mejorada](#)
- [Saber dónde buscar](#)
- [Sacrificio voluntario](#)
- [Sensor mejorado](#)
- [Sobrecargar energía](#)
- [Suerte Asombrosa](#)
- [Superar al enemigo](#)
- [Tercer ojo errante](#)
- [Torre de voluntad](#)
- [Traición](#)
- [Uno con la naturaleza](#)
- [Uso experto de Cyphers](#)
- [Velocidad mejorada](#)
- [Velocidad mejorada mayor](#)
- [Ventaja de intelecto mejorada](#)
- [Ventaja de velocidad mejorada](#)
- [Ventaja de vigor mejorada](#)
- [Ventaja mejorada](#)
- [Vigor mejorado](#)
- [Vigor mejorado mayor](#)
- [Vínculo con máquina](#)
- [Vulnerabilidades de máquina](#)

NIVEL ALTO:

- [Apostador](#)
- [Aprovechar la iniciativa](#)
- [Ataque desarmante](#)
- [Ataque en fase mejorado](#)
- [Campo de refuerzo](#)
- [Carroñero de artefactos](#)
- [Compañero máquina mejorado](#)
- [Con todo](#)
- [Condenar a los culpables](#)
- [Conductor de trucos](#)
- [Control absoluto](#)
- [Controlar espíritu mejorado](#)
- [Corte gravítico mejorado](#)
- [Cyphers reciclados](#)
- [Daño letal](#)

- [Deseo moderado](#)
- [Destrozar existencia](#)
- [Diestro en maniobras](#)
- [Disciplina de vigilancia](#)
- [Distracción dual](#)
- [Divide tu mente](#)
- [Dos cosas a la vez](#)
- [Duelo a muerte](#)
- [Duro de matar](#)
- [Esfuerzo coordinado](#)
- [Evolución de robots](#)
- [Éxito mejorado](#)
- [Extraño avance científico](#)
- [Físicamente superdotado](#)
- [Forma bestial mejorada](#)
- [Frecuencia resonante](#)
- [Fuerza y precisión](#)
- [Giro del destino](#)
- [Guanteletes de invierno](#)
- [Habilidad efectiva](#)
- [Horda a la carga](#)
- [Impartir comprensión](#)
- [Inventor](#)
- [Ir bajo tierra](#)
- [Maestría extrema](#)
- [Maestro de máquina](#)
- [Mejora de máquina](#)
- [Mente ágil](#)
- [Modificación magistral de armadura](#)
- [Modificar poder de artefacto](#)
- [Múltiples presas](#)
- [Multiplicidad](#)
- [Plan de escape](#)
- [Ráfaga de escape](#)
- [Ráfaga de escudo](#)
- [Ráfaga de velocidad perfecta](#)
- [Repartidor de daño](#)
- [Reservas profundas](#)
- [Sobrecargar dispositivo](#)
- [Suerte de ladrón](#)
- [Tácticas de horda](#)
- [Tiro ingravido](#)
- [Trucos sutiles](#)
- [Ultra mejora](#)
- [Una y otra vez](#)
- [Usar lo que está disponible](#)
- [Uso erudito de Cyphers](#)
- [Uso magistral de Cyphers](#)
- [Usurpar Cypher](#)
- [Velocidad vertiginosa](#)
- [Vitalidad salvaje](#)

MOVIMIENTO

Aumenta tu movimiento (por ejemplo, incrementando tu velocidad de movimiento básica de corta a larga) o añade un nuevo tipo de movimiento (como el vuelo, el arrastre por la pared, la fase o el teletransporte).

NIVEL BAJO:

- [Alas de vacío](#)
- [Atravesar paredes](#)
- [Contorsionista](#)
- [Escapar](#)
- [Esprint en fase](#)
- [Flotar](#)
- [Instinto del peligro](#)
- [Jinete del rayo](#)
- [Paso lejano](#)

NIVEL MEDIO:

- [A toda velocidad](#)
- [Agujero de gusano](#)
- [Alas de fuego](#)
- [Aportación](#)
- [Caída controlada](#)
- [Carrera de obstáculos](#)
- [Corredor](#)
- [Dislocación temporal](#)
- [En un chasquido](#)
- [Fantasma](#)
- [Jinete del viento](#)
- [Luchador móvil](#)
- [Nadar](#)
- [Puerta de fase](#)
- [Sortear barrera](#)

NIVEL ALTO:

- [Abrazado por la oscuridad](#)
- [Cámara de sueños](#)
- [Caminata imposible](#)
- [Carruaje de viento](#)
- [Cruzar los mundos](#)
- [Destellar a través de la distancia](#)
- [Esprint muy largo](#)
- [Juggernaut](#)
- [Luz viva](#)
- [Modificación magistral de armadura](#)
- [Paseo](#)
- [Proyección mental](#)
- [Rata callejera](#)
- [Retorno al obelisco](#)
- [Teletransporte](#)
- [Velocidad de carrera increíble](#)
- [Velocidad vertiginosa](#)
- [Viaje en el tiempo](#)
- [Viaje rápido](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- [Viajero del viento](#)
- [Vuelo](#)
- [Vuelo eléctrico](#)

PROTECCIÓN

Proporciona competencia o especialización en uno o más tipos de defensas de combate (Vigor, Velocidad o Intelecto), proporciona o aumenta la Armadura, o ayuda de alguna manera a prevenir el daño.

NIVEL BAJO:

- [A la defensiva](#)
- [Absorción de energía cinética](#)
- [Armadura de hielo](#)
- [Armadura de poder](#)
- [Armadura de viento](#)
- [Barrera de conversión sónica](#)
- [Bloqueo](#)
- [Bloqueo rápido](#)
- [Caída segura](#)
- [Cambio defensivo de fase](#)
- [Campo de destrucción](#)
- [Campo de resonancia](#)
- [Capear las vicisitudes](#)
- [Carne de piedra](#)
- [Cuerpo cristalino](#)
- [Cuerpo de golem](#)
- [Cuerpo mejorado](#)
- [Defensa con armas](#)
- [Defensa contra robots](#)
- [Desviar ataques](#)
- [Difícil de distraer](#)
- [Difícil de golpear](#)
- [Distorsión](#)
- [Entrenado sin armadura](#)
- [Escudo de campo de fuerza](#)
- [Escudo de protección](#)
- [Escudo envolvente](#)
- [Escudo mágico](#)
- [Esprint en fase](#)
- [Fuera de peligro](#)
- [Habilidad defensiva](#)
- [Huir, no luchar](#)
- [Luchador sin armadura](#)
- [Maestro del escudo](#)
- [Manto de llamas](#)
- [Mentalmente resistente](#)
- [Mente cerrada](#)
- [Mirar fijamente](#)
- [Posición fortificada](#)
- [Práctica en armaduras](#)
- [Protección](#)
- [Repeler metal](#)

- [Reputación temible](#)
- [Resistir a los elementos](#)
- [Resistir a peligros subacuáticos](#)
- [Robustez](#)
- [Robusto](#)
- [Serv-O Defensor](#)
- [Sólo un poco loco](#)
- [Tiene un traje espacial, viajará](#)
- [Valiente](#)

NIVEL MEDIO:

- [Absorber energía pura](#)
- [Aceleración temporal](#)
- [Aguante](#)
- [Anticipar el ataque](#)
- [Armadura de fusión](#)
- [Armadura de hielo reforzada](#)
- [Armadura eléctrica](#)
- [Barrera de fuerza](#)
- [Bromas confusas](#)
- [Campo magnético](#)
- [Cautela](#)
- [Cazador de robots](#)
- [Confundir al enemigo](#)
- [Contramedidas](#)
- [Contrarrestar el peligro](#)
- [Cubierta de materia oscura](#)
- [Defensa dual](#)
- [Defensa subconsciente](#)
- [Defensor experto](#)
- [Deseo menor](#)
- [Eludir ataques](#)
- [Enorme](#)
- [Entrenamiento con escudo](#)
- [Especializado en armaduras](#)
- [Esquivar y responder](#)
- [Evasión ilusoria](#)
- [Fabricante de venenos](#)
- [Fiebre de sangre](#)
- [Lucha de horda](#)
- [Manto de oportunidad](#)
- [Manto espectral](#)
- [Mente perspicaz](#)
- [Mente versátil](#)
- [Mortaja de materia oscura](#)
- [Moverse como el agua](#)
- [Movimientos de voltereta](#)
- [Nadador ágil](#)
- [Nube de materia](#)
- [Procesamiento rápido](#)
- [Protección contra energía](#)
- [Protección elemental](#)
- [Reputación de forajido](#)

- [Resiliencia](#)
- [Resiliencia ganada a pulso](#)
- [Resistencia contra energía](#)
- [Torre de voluntad](#)
- [Torre del intelecto](#)

NIVEL ALTO:

- [Armadura de campo reforzado](#)
- [Aumentación defensiva](#)
- [Campo defensivo](#)
- [Campo reactivo](#)
- [Deseo moderado](#)
- [Duro de matar](#)
- [Energizar criatura](#)
- [Energizar multitud](#)
- [Evasión](#)
- [Evasión microgravitatoria](#)
- [Inmóvil como una estatua](#)
- [Intocable](#)
- [Intocable en movimiento](#)
- [Maestría defensiva](#)
- [Maestría en armaduras](#)
- [Maestro de la defensa](#)
- [Modificación magistral de armadura](#)
- [Nada salvo defender](#)
- [Objetivo difícil](#)
- [Parada](#)
- [Perdido en el caos](#)
- [Ponérsela bien](#)
- [Precognición](#)
- [Ultra mejora](#)
- [Ver el futuro](#)

SENTIDOS

Mejora tus sentidos (ver en la oscuridad, ver bajo el agua o a través de la niebla, percibir el peligro, encontrar los lugares óptimos para el combate, etc.), pero no proporciona respuestas directas a las preguntas como lo hace una habilidad de información.

NIVEL BAJO:

- [Compartir sentidos](#)
- [Encontrar una apertura](#)
- [Enlace mental](#)
- [Enlazar sentidos](#)
- [Familiarizarse](#)
- [Ojos adaptados](#)
- [Pantalla de información](#)
- [Revelar](#)
- [Sentir emboscadas](#)
- [Tercer ojo](#)
- [Ver a través de la materia](#)
- [Ver lo imperceptible](#)

NIVEL MEDIO:

- [Buscador de trampas](#)
- [Buscador experto](#)
- [Consciencia](#)
- [Detectar vida](#)
- [Ecolocación](#)
- [Habitar cristal](#)
- [Ojos de la bestia](#)
- [Paquete de sensores](#)
- [Romper la línea](#)
- [Sensor](#)
- [Sentidos e instintos animales](#)
- [Serv-0 espía](#)
- [Usar sentidos ajenos](#)
- [Visión a distancia](#)
- [Visión remota](#)

NIVEL ALTO:

- [Amplificar sonidos](#)
- [Explorador de las sombras](#)
- [Inferir pensamientos](#)
- [Maestro de máquina](#)
- [Sentidos verdaderos](#)
- [Táctico de campo de batalla](#)
- [Ver a través del tiempo](#)

SOCIAL

Le da un beneficio social indirecto, como proporcionar un contacto útil en una ciudad o permitirle aprovechar su estatus social.

NIVEL BAJO:

- [Actitud de mando](#)
- [Conectado](#)
- [Contactos en el hampa](#)
- [Debate](#)
- [Desviar la culpa](#)
- [Impartir ideal](#)
- [Negociar](#)
- [Nobleza privilegiada](#)
- [Retórica poderosa](#)
- [Traición Inesperada](#)
- [Ventajas del estrellato](#)

NIVEL MEDIO:

- [Alarde extravagante](#)
- [Informador](#)
- [Oratoria](#)
- [Perfecto desconocido](#)
- [Traición](#)

NIVEL ALTO:

- [Amistad de grupo](#)

TAREA

Otorga competencia, especialización o un recurso en una o más habilidades no relacionadas con el combate (escalada, curación, informática, iniciativa, etc.).

NIVEL BAJO:

- [Acephador](#)
- [Afinidad con las máquinas](#)
- [Ahí está tu problema](#)
- [Anticipación](#)
- [Aprender el camino](#)
- [Artesano](#)
- [Atleta](#)
- [Autodictor](#)
- [Buen consejo](#)
- [Cacería de máquinas](#)
- [Carisma natural](#)
- [Como piensan los demás](#)
- [Competencia en tarea](#)
- [Comprensión](#)
- [Conductor](#)
- [Conocimiento de la ley](#)
- [Conocimiento de la naturaleza](#)
- [Conocimiento de monstruos](#)
- [Conocimiento de ruinas](#)
- [Conocimiento del bestiario](#)
- [Conocimiento divino](#)
- [Conocimiento flexible](#)
- [Contorsionista](#)
- [Curador de heridas](#)
- [Datajack](#)
- [Debate](#)
- [Decisiones difíciles](#)
- [Declaración inicial](#)
- [Defensa interior](#)
- [Defensor devoto](#)
- [Demostración impresionante](#)
- [Designación](#)
- [Detective](#)
- [Diestro en microgravedad](#)
- [Disfraz](#)
- [Ecuación predictiva](#)
- [Entrenamiento mágico](#)
- [Equilibrio](#)
- [Esclarecido](#)
- [Escurridizo](#)
- [Estrafalariamente grande](#)
- [Estudio rápido](#)
- [Excavador entrenado](#)
- [Experiencia exploratoria](#)
- [Explorador experimentado](#)
- [Guía de aguas profundas](#)
- [Habilidad en el vacío](#)
- [Habilidad extra](#)
- [Habilidades de asesino](#)
- [Habilidades de conocimiento](#)
- [Habilidades de interacción](#)
- [Habilidades de investigación](#)
- [Habilidades de movimiento](#)
- [Habilidades de sigilo](#)
- [Habilidades de viaje](#)
- [Habilidades físicas](#)
- [Habilidades técnicas](#)
- [Hazaña de fuerza](#)
- [Infiltrado](#)
- [Infiltrado supremo](#)
- [Inspiración tardía](#)
- [Inspirar agresividad](#)
- [Intachable](#)
- [Interfaz](#)
- [Interfaz de máquinas](#)
- [Interlocutor entrenado](#)
- [Investigar](#)
- [Jugador](#)
- [Juzgar](#)
- [Lecciones de juego](#)
- [Lecciones de la vida](#)
- [Levidad](#)
- [Licencia poética](#)
- [Maestría en herramientas](#)
- [Maestro identificador](#)
- [Maestro Ladrón](#)
- [Marinero](#)
- [Más rápido que la mayoría](#)
- [Matemáticas superiores](#)
- [Mente abierta](#)
- [Músculos de hierro](#)
- [Nadador entrenado](#)
- [Nobleza privilegiada](#)
- [Ojo mano](#)
- [Ojos cero oscuro](#)
- [Oniroquímica](#)
- [Pantalla de información](#)
- [Percibir actitudes](#)
- [Perspicacia](#)
- [Piloto](#)
- [Práctico](#)
- [Presa](#)
- [Programación informática](#)
- [Puntería meticulosa](#)
- [Rápido para huir](#)
- [Rastreador](#)
- [Resistir trucos](#)
- [Retórica poderosa](#)
- [Rompedor](#)
- [Saber](#)

- [Salvamento y confort](#)
- [Sencillo](#)
- [Sentido del peligro](#)
- [Sentidos agudos](#)
- [Serv-O reparador](#)
- [Sigiloso](#)
- [Superviviente post-apocalíptico](#)
- [Suplantar identidad](#)
- [Surfista vehicular](#)
- [Talento de celebridad](#)
- [Tomar ventaja](#)
- [Valiente](#)
- [Ventajas de ser grande](#)
- [Vida silvestre](#)
- [Vigilia](#)

NIVEL MEDIO:

- [Aceleración temporal](#)
- [Agente provocador](#)
- [Agudeza visual](#)
- [Artillero entrenado](#)
- [Artista de la confianza](#)
- [Cazador entrenado](#)
- [Ataque a oscuras](#)
- [Aumentar la determinación](#)
- [Calmar cuerpo y mente](#)
- [Conductor experto](#)
- [Cubierta de materia oscura](#)
- [Deseo menor](#)
- [Difícil de ver](#)
- [El conocimiento es poder](#)
- [Encontrar a los culpables](#)
- [Engaño verbal](#)
- [Especialización en tarea](#)
- [Fantasma](#)
- [Golpeador entrenado](#)
- [Habilidad flexible](#)
- [Habilidad ofensiva](#)
- [Habilidades mejoradas](#)
- [Has estudiado](#)
- [Improvisar](#)
- [Interacción intensa](#)
- [Interfaz inteligente](#)
- [Jinete](#)
- [Jugársela](#)
- [Maestro artesano](#)
- [Mecánico pasante](#)
- [Mejorar fuerza](#)
- [Narración](#)
- [Ojo de puntería](#)
- [Paquete de sensores](#)
- [Pasos sutiles](#)
- [Piernas de mar](#)

- [Pies de nave](#)
- [Piloto experto](#)
- [Planificador meticuloso](#)
- [Procesador de acciones](#)
- [Procesamiento rápido](#)
- [Sentidos e instintos animales](#)
- [Sentidos preternaturales](#)
- [Serv-O apuntador](#)
- [Serv-O peleador](#)
- [Silencioso como el espacio](#)
- [Superar al enemigo](#)

NIVEL ALTO:

- [Amplificar sonidos](#)
- [Aprendí algunas cosas](#)
- [Como la palma de la mano](#)
- [Como se predijo en la profecía](#)
- [Conductor de trucos](#)
- [Consciencia total](#)
- [Esfuerzo coordinado](#)
- [Explica lo inefable](#)
- [Explorador de las sombras](#)
- [Explotar ventaja](#)
- [Habilidades múltiples](#)
- [Maestro artista](#)
- [Matemáticas avanzadas](#)
- [Momento magnífico](#)
- [Nadie sabe más](#)
- [Precognición](#)
- [Tremor subsónico](#)
- [Usar el entorno](#)
- [Ver el futuro](#)

TRASMUTACIÓN

Un cambio significativo que te mejora temporalmente, como crecer más, convertirse en un licántropo, etc. También incluye las transformaciones aparentes, como los disfraces y la invisibilidad.

NIVEL BAJO:

- [Agrandar](#)
- [Bolsillo en fase](#)
- [Curación de golem](#)
- [Desvanecer](#)
- [Disfraz ilusorio](#)
- [Forma bestial](#)
- [Giro de identidad](#)
- [Más grande](#)
- [Transformación controlada](#)
- [Transformación facial](#)

NIVEL MEDIO:

- [Difícil de ver](#)
- [Enorme](#)
- [Evanescer](#)
- [Fase invisible](#)
- [Forma lunar](#)
- [Gran forma bestial](#)
- [Pasar desapercibido](#)
- [Transformación controlada mayor](#)

NIVEL ALTO:

- [Camuflaje salvaje](#)
- [Colosal](#)
- [Control absoluto](#)
- [Controlar metal](#)
- [Desaparecer](#)
- [Deseo moderado](#)
- [Fuera de la realidad](#)
- [Gigantesco](#)
- [Invisibilidad](#)
- [Máscara](#)

LISTADO DE CAPACIDADES

CAPACIDADES A

Abrasadora mano del destino [Fiery Hand of Doom] **(3 puntos de Intelecto):** Mientras tu [Manto de llamas](#) está activo, puedes introducir la mano en tu halo y producir una mano hecha de llamas animadas que tiene el doble de tamaño que una mano humana. La mano actúa mientras la diriges, flotando en el aire. Dirigir la mano es una acción. Sin una orden, la mano no hace nada. Puede desplazarse una larga distancia en una ronda, pero nunca se aleja de de ti mas que alcance largo. La mano puede agarrar, mover y transportar cosas, pero todo lo que toca recibe 1 punto de daño por ronda debido al calor. La mano también puede atacar. Es una criatura de nivel 3 e infinge 1 punto de daño extra de fuego cuando ataca. Una vez creada, la mano dura diez minutos. Acción para crear; acción para dirigir.

Abrazado por la oscuridad [Embraced by Darkness] (6 puntos de Intelecto): Durante la siguiente hora, adoptas algunas características de una sombra gracias a una adaptación fundamental de tu carne o un dispositivo que has mantenido en secreto. Tu aspecto es una silueta oscura. Cuando aplicas un nivel de Esfuerzo a las tareas de ocultación, obtienes un nivel de Esfuerzo gratuito en la tarea. Durante este tiempo, puedes moverte por el aire a razón de una distancia corta por ronda, y puedes atravesar barreras sólidas (incluso las que están selladas para impedir el paso de la luz o la sombra), pero no barreras de energía, a razón de 30 cm [1 pie] por ronda. Puedes percibir mientras atraviesas una barrera u

objeto, lo que te permite asomarte a través de las paredes. Como sombra, no puedes afectar ni ser afectado por la materia normal. Del mismo modo, no puedes atacar, tocar o afectar de otro modo a nada. Sin embargo, los ataques y efectos que se basan en la luz pueden afectarte, y los estallidos repentinos de luz pueden hacerte perder el siguiente turno. Acción para iniciar.

Abrazar la noche [Embrace the Night] (7+ puntos de Intelecto): Creas una apariencia realmente espeluznante de una criatura a partir de cintas arremolinadas de materia oscura y la lanzas contra tus enemigos a larga distancia. Cada ronda, puedes atacar a un objetivo a larga distancia utilizando la criatura como arma. Cuando atacas, la criatura inserta finos tentáculos de sombra en los ojos y el cerebro del objetivo. El objetivo recibe 3 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura) y queda aturdido durante una ronda, por lo que pierde su siguiente turno. Alternativamente, puedes hacer que la criatura realice otras acciones, siempre que seas capaz de verla y controlarla mentalmente como tu acción. La criatura se dispersa luego de un minuto. Acción para iniciar.

Abrir de par en par [Pry Open] (4 puntos de Intelecto): Destruyes las defensas de una criatura a largo alcance. Cualquier defensa basada en energía que tenga (como un campo de fuerza o la capacidad de [Protección](#)) queda anulada por $1d6 + 1$ rondas. Si la criatura no tiene defensas de energía, su Armadura se reduce en 2 por un minuto. Si no tiene defensas de energía o Armadura, los ataques contra ella se alivian por un minuto. Acción.

Absorber energía [Absorb Energy] (7 puntos de Intelecto): Tocas un objeto y absorbes su energía. Si tocas un Cypher manifiesto, lo inutilizas. Si tocas un artefacto, tira para agotarlo. Si tocas otro tipo de máquina o dispositivo con energía, el DJ determina si su energía está totalmente agotada. En cualquier caso, absorbes la energía del objeto tocado y recuperas $1d10$ puntos de Intelecto. Si esto te da más Intelecto que el máximo de tu Reserva, los puntos extra se pierden y debes hacer una tirada de Defensa por Vigor. La dificultad de la tirada es igual al número de puntos por encima de tu máximo que hayas absorbido. Si fallas la tirada, recibes 5 puntos de daño y no puedes actuar durante una ronda. Puedes utilizar esta capacidad como acción de defensa cuando seas el objetivo de una capacidad entrante. Al hacerlo, cancelas la capacidad entrante y absorbes la energía como si fuera un dispositivo. Acción.

Absorber energía pura [Absorb Pure Energy]: Cuando usas [Absorción de energía cinética](#), también puedes absorber y almacenar energía de ataques realizados con energía pura (luz enfocada, radiación, transdimensional, psíquica, etc.) o de conductos que dirijan energía, si puedes hacer contacto directo. Esta capacidad no cambia la cantidad de puntos de energía que puedes almacenar. Si

también tienes [Absorción de energía cinética mejorada](#), puedes absorber 2 puntos de daño de otras fuentes de energía también. Capacitador.

Absorción de energía cinética [Absorb Kinetic Energy]: Absorbes una parte de la energía de un ataque o impacto físico. Niegas 1 punto de daño que habrías sufrido y almacenas ese punto como energía. Una vez que has absorbido 1 punto de energía, sigues negando 1 punto de daño de cualquier golpe o impacto entrante, pero la energía residual se desprende con una llamarada de luz inofensiva (no puedes almacenar más de 1 punto a la vez). Capacitador.

Absorción de energía cinética mejorada [Improved Absorb Kinetic Energy]: Cuando usas [Absorción de energía cinética](#), en lugar de poder absorber 1 punto de daño de un ataque o impacto físico, puedes absorber 2 puntos. También puedes almacenar hasta 2 puntos de energía de cualquier fuente. Sin embargo, sólo puedes liberar 1 punto de energía cada vez. Capacitador.

Acechador [Stalker]: Ganas un recurso en todo tipo de tareas de movimiento (incluyendo escalar, nadar, saltar y balancearse). Capacitador.

Aceleración temporal [Temporal Acceleration] (5 puntos de Intelecto): Tú o una criatura dispuesta que toques se mueve más rápidamente en el tiempo. El efecto dura un minuto. Todo se mueve más lentamente para el personaje afectado, mientras que para todos los demás, el personaje parece moverse a una velocidad preternatural. El personaje tiene un recurso en todas las tareas hasta que el efecto termine. Después de que el efecto termine, el objetivo está agotado y desorientado por la experiencia, obstaculizando todas sus tareas durante una hora. Acción.

Acelerar [Accelerate] (4+ puntos de Intelecto): Tus palabras imbuyen al espíritu de un personaje dentro del alcance inmediato que sea capaz de entenderte, acelerándolo haciendo que gane un recurso en las tareas de iniciativa y en las tiradas de Defensa por Velocidad durante diez minutos. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a más objetivos; cada nivel de Esfuerzo afecta a un objetivo adicional. Debes hablar con los objetivos adicionales para acelerarlos, un objetivo por ronda. Acción por objetivo para iniciar.

Acometida [Lunge] (2 puntos de Vigor): Esta capacidad requiere que te extiendas para dar una poderosa puñalada o un golpe. La incómoda embestida obstaculiza la tirada de ataque. Si tu ataque tiene éxito, infinge 4 puntos de daño adicional. Acción.

Actitud de mando [Demeanor of Command] (2 puntos de Intelecto): Proyectas confianza, conocimiento y carisma a todos los que te ven durante la siguiente hora. Tu comportamiento es tal que los que te ven entienden

automáticamente que eres alguien importante, consumado y con autoridad. Cuando hablas, los desconocidos que no están atacando te dan al menos una ronda para que digas lo que piensas. Si hablas con un grupo que puede entenderte, puedes intentar que presenten a su líder o pedir que te lleven ante su líder. Ganas un nivel de Esfuerzo gratuito que puedes aplicar a una tarea de persuasión que intentes durante este periodo. Acción para iniciar.

Activista comunitario [Community Activist]: Cuando te diriges a otras personas de una comunidad con la que tienes una fuerte conexión, eres competente en tareas de persuasión e intimidación sobre temas que se relacionan directamente con la comunidad. Capacitador.

Actuación vengativa [Vindictive Performance] (5 puntos de Intelecto): Cuando cuentas un chiste, interpretes una canción o un poema, hagas un dibujo, cuentas una anécdota o proporcionas entretenimiento de cualquier otro modo, puedes elegir a un individuo del público que sea capaz de entenderte. Durante la actuación, te burlas de él de forma indirecta pero mordaz. Si tienes éxito, el objetivo no se da cuenta de que se ha convertido en la víctima de tu actuación hasta que termines el performance en el momento que elijas y de una forma que justo da en el clavo para impactarle. El objetivo sufre 6 puntos de daño de Intelecto (ignora Armadura) y pierde su siguiente turno. Una o más acciones para iniciar.

Actualización de robot [Robot Upgrade]: Modificas tu asistente artificial de la capacidad [Asistente robot](#) con una nueva característica. Las opciones estándar son las siguientes. Trabaja con tu DJ si prefieres una diferente.

- **Cypher Pod:** El robot puede llevar un Cypher manifiesto extra por ti. Capacitador.
- **Vuelo:** El robot puede volar una larga distancia cada ronda. Puede transportarlo, pero sólo durante un máximo de una hora entre cada una de sus Tiradas de Recuperación de diez horas. Capacitador.
- **Escudo de fuerza:** El robot puede erigir un campo de fuerza opaco de nivel 5 alrededor de sí mismo y de cualquiera que se encuentre a 3 m [10 pies] de él durante un minuto (o hasta que sea destruido). No puede volver a hacer esto hasta después de tu próxima Tirada de Recuperación. Acción.
- **Configuración de láser montado:** El robot puede reconfigurarse y convertirse en un arma láser inmóvil sobre una montura giratoria. En esta configuración, el robot es un arma pesada que infinge 7 puntos de daño. Si el robot actúa como torreta autónoma, se trata como un nivel inferior a su nivel normal. Sin embargo, si el láser es disparado por ti o por otra persona que tenga tu permiso, los ataques del láser se alivian. Acción para reconfigurar; acción para volver a la configuración normal del robot.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Adaptación [Adaptation]: Gracias a una mutación latente, un dispositivo implantado en tu columna vertebral, un ritual realizado con sangre de dragón o algún otro don, ahora te mantienes a una temperatura confortable; nunca tienes que preocuparte por radiaciones, enfermedades o gases peligrosos; y siempre puedes respirar en cualquier entorno (incluso en el vacío del espacio). Capacitador.

Adaptación al agua [Water Adaptation]: Puedes respirar agua con la misma facilidad que respiras aire. Capacitador.

Afinidad con las máquinas [Machine Affinity]: Eres competente en realizar tareas relacionadas con las máquinas eléctricas. Capacitador.

Agarrar [Grab]: Mientras estés usando la capacidad [Agrandar](#), puedes atacar intentando agarrar con tus grandes manos a un objetivo de tamaño humano o más pequeño. Mientras mantienes el agarre como acción, impides que el objetivo se mueva o realice acciones físicas (salvo intentos de escapar). El intentar huir del objetivo se ve obstaculizado en dos grados debido a tu tamaño. Si quieres, puedes infligir 3 puntos de daño automático al objetivo cada ronda mientras lo sujetas. También puedes protegerlo, recibiendo todos los ataques dirigidos al objetivo. Acción.

Agarre de golem [Golem Grip] (3 puntos de Vigor): Tu ataque con los puños de piedra de tu capacidad [Cuerpo de golem](#) se ve aliviado. Si aciertas, puedes agarrar al objetivo, impidiendo que se mueva en su siguiente turno. Mientras sujetas al objetivo, sus ataques o intentos de liberarse se ven obstaculizados. Si el objetivo intenta liberarse en lugar de atacar, debes hacer una tirada basada en Vigor para mantener tu agarre. Si el objetivo no consigue liberarse, puedes seguir sujetándolo cada ronda como tus acciones posteriores, infligiendo automáticamente 4 puntos de daño cada ronda al apretar. Capacitador.

Agarre Elástico [Elastic Grip] (3 puntos de Vigor): Tu ataque con tus extremidades o cuerpo elásticos se ve aliviado. Si aciertas, puedes agarrar al objetivo, impidiendo que se mueva en su siguiente turno. Mientras sujetas al objetivo, sus ataques o intentos de liberarse se ven obstaculizados. Si el objetivo intenta liberarse en lugar de atacar, debes tener éxito en una tarea basada en Vigor para mantener tu agarre. Si el objetivo no consigue liberarse, puedes seguir sujetándolo cada ronda como tus acciones subsiguientes, infligiendo automáticamente 4 puntos de daño cada ronda al apretar. Capacitador.

Agente provocador [Agent Provocateur]: Elegí una de las siguientes habilidades para ser competente: ataque con un arma de tu elección, demoliciones, o escabullirse y abrir cerraduras (si eliges esta última opción, eres competente en ambas). Capacitador.

Agrandar [Enlarge] (1+ punto de Vigor): Inicias una reacción enzimática que atrae masa adicional de otra dimensión, y tú (y tu ropa o traje) crecen. Alcanzas una altura de 3 m [9 pies] y te mantienes así por aproximadamente un minuto, durante el cual añades 4 puntos a tu Reserva de Vigor, +1 a tu Armadura y +2 a tu Ventaja de Vigor. En ese estado tus tiradas de Defensa por Velocidad son obstaculizadas, y tienes práctica en el uso de tus puños como armas pesadas.

Cuando los efectos de [Agrandar](#) terminan, tu Armadura y Ventaja de Vigor vuelven a la normalidad, y restas un número de puntos de tu Reserva de Vigor igual al número que ganaste (si esto lleva la Reserva a 0, resta el exceso primero de tu Reserva de Velocidad y luego, si es necesario, de tu Reserva de Intelecto). Cada vez que uses [Agrandar](#) antes de tu próxima Tirada de Recuperación de diez horas, debes aplicar un nivel adicional de Esfuerzo. Por lo tanto, la segunda vez que utilice [Agrandar](#), deberá aplicar un nivel de Esfuerzo; la tercera vez que utilice [Agrandar](#), dos niveles de Esfuerzo; y así sucesivamente. Acción para iniciar.

Agresión [Aggression] (2 puntos de Vigor): Te centras en realizar ataques hasta tal punto que quedas vulnerable ante tus oponentes. Mientras esta capacidad está activa, ganas un recurso en tus ataques melé, y tus tiradas de Defensa por Velocidad contra ataques melé y a distancia se ven obstaculizadas. Este efecto dura todo el tiempo que desees, pero termina si no hay ningún combate al alcance de tus sentidos. Capacitador.

Aguantar la respiración [Hold Breath]: Puedes aguantar la respiración hasta cinco minutos. Capacitador.

Aguante [Tough It Out]: Trabajar para vivir te ha endurecido con el tiempo. Tienes +1 a la Armadura contra cualquier tipo de daño físico, incluso el que normalmente ignora la Armadura. Capacitador.

Agudeza visual [Sharp-Eyed]: Como siempre debes estar atento cuando viajas, eres competente en todas las tareas relacionadas con la percepción y la navegación. Capacitador.

Ajústerete a la situación [Wormhole] (6 puntos de Intelecto): Creas un atajo a través del tiempo y el espacio. El atajo se manifiesta como un agujero en la realidad lo suficientemente grande como para acomodarte a ti y a criaturas de tu tamaño o menores. Un lado de la puerta aparece en cualquier lugar dentro del alcance inmediato, y el otro lado se abre en un punto que eliges en cualquier lugar dentro del alcance largo. Cualquier personaje u objeto que entre en un lado sale por el otro. La puerta permanece abierta durante un minuto o hasta que uses una acción para cerrarla. Acción para iniciar.

Ahí está tu problema [There's Your Problem]: Eres competente para realizar tareas relacionadas con la resolución de problemas con múltiples soluciones (como

la mejor manera de llenar un camión, calmar a un cliente enfurecido, dar una inyección de insulina a un gato o encontrar una ruta por la ciudad para conseguir la máxima velocidad). Capacitador.

A la defensiva [Go Defensive] (1 punto de Intelecto): Cuando lo deseas, mientras estés en combate, puedes entrar en un estado de mayor conciencia de las amenazas. Mientras estés en este estado, no puedes usar puntos de tu Reserva de Intelecto, pero ganas +1 a tu Ventaja de Velocidad y ganas dos recursos a las tareas de Defensa por Velocidad. Este efecto dura todo el tiempo que deseas o hasta que ataques a un enemigo o no haya ningún combate al alcance de tus sentidos. Una vez que el efecto de esta capacidad termina, no puedes volver a entrar en ella durante un minuto. Capacitador.

Alarde extravagante [Flamboyant Boast] (1 punto de Intelecto): Describes con jactancia un acto que vas a realizar, y luego, como parte de la misma acción, lo intentas. Si una persona normal encontraría la acción difícil (o imposible) y tienes éxito en ella, las criaturas que la presencien y que no sean tus aliados quedan potencialmente aturdidas en su siguiente turno, y todas las tareas que intenten se ven obstaculizadas. El DJ te ayudará a determinar si tu jactancia es algo que puede impresionar a los espectadores de forma significativa. Si no consigues realizar la tarea, todos tus intentos de afectar o atacar a los espectadores que te vieron se ven obstaculizados durante unos diez minutos. Capacitador.

Alas de arma [Wing Weapons]: Puedes usar tus alas para realizar ataques cuerpo a cuerpo (incluso cuando vuelas), dejando tus manos y pies libres. Tus alas son armas medianas contundentes o cortantes (a tu elección). Tienes práctica con este ataque. Capacitador.

Alas de fuego [Wings of Fire] (4 puntos de Intelecto): Mientras tu Manto de llamas esté activo, puedes desplegar alas de fuego y levitar, moviéndote a una velocidad de hasta 6 m [20 pies] por ronda en cualquier dirección durante un minuto. También puedes realizar otra acción que no sea movimiento en tu turno. Acción.

Alas de vacío [Void Wings] (3 puntos de Intelecto): Unas cintas arremolinadas de materia extraña te agarran y te elevan, permitiéndote volar durante una ronda tan rápido como puedas moverte. Capacitador.

Alentar esfuerzo [Spur Effort] (5 puntos de Intelecto): Eliges a un aliado dentro del alcance inmediato. Si éste aplica Esfuerzo en una tarea su próximo turno, aplica un nivel gratis de Esfuerzo en la misma. Capacitador.

Algo en el camino [Something in the Road]: Cuando usas un vehículo como arma, infinges 5 puntos de daño adicional. Capacitador.

Aliviar [Alleviate] (3 puntos de Intelecto): Intentas anular o curar un mal (como una enfermedad o un veneno) en una criatura. Acción.

Almacenar energía [Store Energy]: Cuando drenas energía con tus capacidades, puedes almacenar parte de ella para más tarde en una **Reserva de Energía**. Puedes gastar puntos de tu Reserva de Energía como si fueran de tu Reserva de Vigor o Velocidad, o usar una acción para gastarlos y restaurar un número igual de puntos en tu Reserva de Vigor o Velocidad. Tu Reserva de Energía almacena con seguridad hasta 3 puntos; cada punto adicional obstaculiza todas tus tareas. Capacitador.

Amistad de grupo [Group Friendship] (4 puntos de Intelecto): Convences a una criatura pensante para que te considere a ti (y a un máximo de diez criaturas que designes a una distancia inmediata de ti) positivamente, como lo haría con un amigo potencial. Acción.

Amplificar sonidos [Amplify Sounds] (2 puntos de Vigor): Durante un minuto, puedes amplificar sonidos lejanos o pequeños para poder escucharlos con claridad, incluso si se trata de una conversación o del sonido de un pequeño animal moviéndose por una madriguera subterránea hasta una distancia muy larga. Puedes intentar percibir el sonido incluso si hay barreras intermedias que lo bloquean o el sonido es muy leve, aunque esto requiere unas cuantas rondas adicionales de concentración. Discriminar el sonido que deseas en un entorno ruidoso también podría requerir unas cuantas rondas adicionales de concentración mientras exploras auditivamente el paisaje sonoro circundante. Con el tiempo suficiente, podrías localizar todas las conversaciones, todas las criaturas que respiran y todos los aparatos que crean ruido dentro de tu alcance. Acción para iniciar, hasta varias rondas a completar, dependiendo de la dificultad de la tarea.

Análisis de laboratorio [Lab Analysis] (3 puntos de Intelecto): Analizas la escena de un crimen, el lugar de un incidente misterioso o una serie de fenómenos inexplicables, y quizás aprendas una cantidad sorprendente de información sobre los autores, los participantes o la(s) fuerza(s) responsable(s). Para ello, debe recoger muestras en el lugar de los hechos. Las muestras son restos de pintura o madera, suciedad, fotografías de la zona, cabellos, un cadáver entero, etc. Con las muestras en la mano, puedes descubrir hasta tres piezas de información pertinentes sobre la escena, posiblemente aclarando un misterio menor y señalando el camino para resolver uno mayor. El DJ decide lo que aprendes y el nivel de dificultad necesario para ello. (A modo de comparación, descubrir que una víctima no murió por una caída, como parecía obvio, sino por electrocución, es una tarea de dificultad 3). La tarea se alivia si te tomas el tiempo de transportar las muestras a un laboratorio permanente (si tienes acceso a uno), en lugar de realizar el análisis con tu kit científico de campo. Acción para iniciar, 2d20 minutos para completar.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Anécdota [Anecdote] (2 puntos de Intelecto): Puedes levantar el ánimo de un grupo de criaturas y ayudarlas a unirse entreteniéndolas con una anécdota edificante o punzante. Durante la siguiente hora, aquellos que presten atención a tu historia serán competentes en una tarea que elijas relacionada con la anécdota, siempre que no sea una tarea de ataque o defensa. Acción para iniciar, un minuto para completar.

Ánimo [Encouragement] (1 punto de Intelecto): Mientras sustentes esta capacidad mediante una oratoria inspiradora continua, tus aliados a corto alcance alivian uno de los siguientes tipos de tareas (a tu elección): tareas de defensa, tareas de ataque o tareas relacionadas con cualquier habilidad en la que seas competente o especialista. Acción.

Anticipación [Anticipation] (1 punto de Intelecto): Miras hacia delante para ver cómo pueden desarrollarse tus acciones. La primera tarea que realices antes del final de la siguiente ronda gana un recurso. Acción.

Anticipar el ataque [Anticipate Attack] (4 puntos de Intelecto): Puedes intuir cuándo y cómo harán sus ataques las criaturas que te atacan. Las tiradas de Defensa por Velocidad se alivian durante un minuto. Acción.

Anular el sonido [Nullify Sound] (3 puntos de Vigor): Pulsas sonidos perfectamente desalineados a corta distancia para crear una zona de silencio absoluto hasta una distancia inmediata durante un minuto. Todo el sonido se anula en la zona. Acción para iniciar.

Apaciguar a la bestia [Soothe the Savage] (2 puntos de Intelecto): Calmas a una bestia no humana en un radio de 9 m [30 pies]. Debes hablarle (aunque no es necesario que entienda tus palabras) y debe verte. Permanece calmada durante un minuto o durante el tiempo que concentres toda tu atención en ella. El DJ tiene la última palabra sobre lo que cuenta como una bestia no humana, pero a menos que haya algún tipo de engaño, deberías saber si puedes afectar a una criatura antes de intentar usar esta capacidad en ella. Los alienígenas, las entidades extradimensionales, las criaturas muy inteligentes y los robots nunca cuentan. Acción.

Apaciguar la situación [Defuse Situation]: Durante el curso de una investigación, tus preguntas a veces provocan una respuesta airada o incluso violenta. Mediante el disimulo, la distracción verbal o una evasión similar, evitas que un enemigo vivo ataque a alguien o a algo durante una ronda. Acción.

Apesarar [Weighty] (1 punto de Intelecto): Aumentas brevemente el peso de un objetivo a corto alcance lo suficiente como para detenerlo en su camino, impiadiendo que se mueva y obstaculizando cualquier intento de tarea en su siguiente turno. Acción.

Aplicar tus conocimientos [Applying Your Knowledge]: Cuando ayudas a otro personaje a realizar cualquier acción en la que no eres competente, se te trata como si fueras competente en ella. Acción.

Aportación [Apportion] (4 puntos de Intelecto): Llamas a un objeto físico hacia ti. Puedes elegir cualquier pieza de equipo normal de la lista de equipo estándar, o (no más de una vez al día) puedes dejar que el DJ determine el objeto al azar. Si llamas a un objeto al azar, tiene 10% de chance de ser un Cypher manifiesto o un artefacto, 50% de ser algo de equipo estándar y 40% de ser chatarra sin valor. No puedes usar esta capacidad sobre un objeto que tenga otra criatura. Acción.

Aportación mejorada [Improved Apportion] (6 puntos de Intelecto): Llamas a una criatura de hasta nivel 3, que aparece junto a ti. Puedes elegir una criatura que hayas encontrado previamente, o (no más de una vez al día) puedes permitir que el DJ determine la criatura al azar. Si llamas a una criatura al azar, tiene un 10% de posibilidades de ser una criatura de hasta nivel 5. La criatura no recuerda nada antes de ser llamada por ti, aunque puede hablar y tiene los conocimientos generales que debe poseer una criatura de su tipo. La criatura es receptiva a la comunicación y a ayudarte (a menos que se demuestre que debe hacer lo contrario). Acción.

Apostador [Gambler]: Cada día, elija dos números diferentes entre 2 y 16. Un número es tu número de la suerte y el otro es tu número de la mala suerte. Siempre que hagas una tirada ese día y obtengas un número que coincida con tu número de la suerte, tu siguiente tarea se verá aliviada. Siempre que hagas una tirada ese día y obtengas un número que coincida con tu número de la mala suerte, tu siguiente tarea se verá obstaculizada. Capacitador.

Aprender el camino [Learning the Path] (2 puntos de Intelecto): Observas o estudias una criatura, objeto o lugar durante al menos una ronda. La próxima vez que interactúes con él (posiblemente en la siguiente ronda), se alivia una tarea relacionada (como persuadir a la criatura, atacarla o defenderse de su ataque). Acción.

Aprendí algunas cosas [Learned a Few Things]: Eres competente en dos áreas de conocimiento a tu elección, o especialista en un área de conocimiento a tu elección. Capacitador.

Aprovechar el momento [Seize the Moment] (4+ puntos de Velocidad): Si tienes éxito en una tirada de Defensa por Velocidad para resistir un ataque, ganas una acción. Puedes utilizar la acción inmediatamente aunque ya hayas realizado un turno en la ronda. No realizas una acción durante la siguiente ronda, a menos que apliques un nivel de Esfuerzo cuando uses Aprovechar el momento. Capacitador.

Aprovechar la iniciativa [Seize the Initiative] (5 puntos de Intelecto): Hasta un minuto después de usar con éxito tu capacidad [Sacar conclusiones](#), puedes realizar una acción inmediata adicional, que puedes hacer fuera de tu turno. Después de usar esta capacidad, no puedes volver a usarla hasta después de tu próxima Tirada de Recuperación de diez horas. Capacitador.

Aprovechar las experiencias de la vida [Drawing on Life's Experiences] (6 puntos de Intelecto): Has visto mucho y has hecho mucho, y esa experiencia te viene bien. Haz una pregunta al DJ y recibirás una respuesta general. El DJ asigna un nivel a la pregunta, así que cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. Generalmente, el conocimiento que podrías encontrar buscando en otro lugar que no sea tu ubicación actual es de nivel 1, y el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. Acción.

Arañar la existencia [Scratch Existence] (1+ puntos de Vigor): Puedes elegir desfasar de forma que "arañas" la materia normal en una larga racha mientras corres usando [Esprint en fase](#). Esto también te rasga un poco a ti, lo que se refleja en el coste de Vigor. Cuando usas [Esprint en fase](#), infinges 2 puntos de daño (ignora la Armadura) a un objetivo que elijas mientras pasas dentro del alcance inmediato, sin activar el [Toque perturbador](#). Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el número de objetivos a lo largo de tu camino que puedes atacar como parte de la misma acción. Haz una tirada de ataque distinta para cada enemigo. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos estos ataques.

Alternativamente, si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño en lugar de aliviar la tarea, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); el objetivo recibe 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Capacitador.

Ardid mágico [Hedge Magic] (1 punto de Intelecto): Puedes hacer pequeños trucos: cambiar temporalmente el color o la apariencia básica de un objeto pequeño, hacer que objetos pequeños floten en el aire, limpiar una zona pequeña, arreglar un objeto roto, preparar (más no crear) comida, etc. No puedes usar Ardid mágico para dañar a una criatura u objeto. Acción.

Arma corporal [Weaponization]: Un arma melé ligera o mediana de tu elección está incorporada a tu cuerpo, y eres competente para usarla. El arma queda oculta hasta que deseas utilizarla. Capacitador.

Arma encantada [Enchanted Weapon] (1 punto de Intelecto): Te sintonizas con un arma física, como una espada, un martillo o un arco. Sabes exactamente dónde está si se encuentra a corta distancia de ti, y conoces su

dirección general y distancia si está más lejos. El resto de tus capacidades de rasgo requieren que sostengas o empuñes esta arma. Sólo puedes estar en sintonía con un arma a la vez; si te sintonizas con una segunda arma, pierdes la sintonía con la primera. Acción para iniciar, diez minutos para completar. Capacitador.

Si te sintonizas con un arma diferente, inventa una historia que explique por qué puedes hacerlo y por qué has elegido esta nueva arma.

Armadura de campo reforzado [Field-Reinforced Armor]: ganas +1 a la Armadura mientras llevas la armadura de poder de tu capacidad [Armadura de poder](#). Capacitador.

Armadura de fusión [Fusion Armor]: Un procedimiento te proporciona implantes biometálicos en partes importantes de tu cuerpo, te crece una piel dura como el metal, las bendiciones de un ángel te protegen o sucede algo similar. Estos cambios te dan +1 a la Armadura incluso cuando no llevas armadura física. Capacitador.

Armadura de hielo [Ice Armor] (1 punto de Intelecto): A voluntad, tu cuerpo se cubre de una capa de hielo durante diez minutos que te da +1 a la Armadura. Mientras está activa, no sientes ninguna molestia por las temperaturas frías normales y tienes un +2 adicional a la Armadura contra el daño por frío. Capacitador.

Armadura de hielo reforzada [Resilient Ice Armor]: La capa de hielo que generas usando tu capacidad de [Armadura de hielo](#) te da un +1 adicional a la Armadura. Capacitador.

Armadura de poder [Powered Armor]: Tienes un traje de armadura de poder. Es una armadura media (+2 a la Armadura); sin embargo, no sufres penalizaciones de Velocidad por llevarla. Además, tu traje otorga otros beneficios: proporciona aire respirable hasta ocho horas y un ambiente confortable en condiciones de calor o frío intenso, vacío o bajo el agua hasta profundidades de 6 km [4 millas]; y te permite ver en la oscuridad hasta una corta distancia. Ponerse el traje requiere una acción (y, por supuesto, el acceso al traje). Capacitador.

Armadura de viento [Wind Armor] (1 punto de Intelecto): Cuando lo deseas, un ciclón de viento rodea tu cuerpo durante diez minutos, dándote +1 a la Armadura y un +2 adicional a la Armadura contra armas de proyectil físico específicamente. Mientras el ciclón está activo, no sientes ninguna molestia por el viento, y puedes interactuar con otras criaturas y objetos normalmente porque el flujo de viento se desvía automáticamente para permitir dicha interacción. Capacitador.

Armadura eléctrica [Electric Armor] (4 puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, la electricidad crepita por tu cuerpo durante diez minutos, concediéndote +1 de Armadura. Mientras estás electrificado, tienes un +2 de Armadura adicional contra el daño eléctrico específica-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

mente, e infinges 2 puntos de daño a cualquier criatura que te toque o te ataque con un arma melé que conduzca electricidad. Capacitador.

Armadura viviente [Living Armor] (4 puntos de Intelecto): Si estás en un lugar donde es posible que vengan tus criaturas de [Influir enjambre](#), llamas a un enjambre a tu alrededor durante una hora. Se arrastran sobre tu cuerpo o vuelan a tu alrededor en una nube. Durante este tiempo, tus tareas de Defensa por Velocidad se alivian, y ganas +1 a la Armadura. Acción para iniciar.

Armamento incorporado [Built-in Weaponry]: Implantes biomecánicos, una joya mágica fusionada a tu frente o algo igual de increíble te proporcionan ahora armamento inherente. Esto te permite disparar una ráfaga de energía a larga distancia que infinge 5 puntos de daño. Utilizar esta capacidad no tiene ningún coste. Acción.

Armario oculto [Hidden Closet]: El aliado mágico de tu capacidad de [Criatura mágica atada](#) puede almacenar objetos para ti dentro de su objeto atado, incluyendo conjuntos extra de ropa, herramientas, comida, etc. El interior del objeto es, en efecto, una dimensión de bolsillo de 3 m [10 pies] cuadrados a la que normalmente sólo puede acceder el aliado mágico. Capacitador.

Arma defensiva [Defending Weapon]: Cuando usas tu arma encantada, eres competente en tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Arma y cuerpo [Weapon and Body] (5 puntos de Velocidad): Despues de realizar un ataque con un arma melé o con un arma a distancia, sigues con un puñetazo o una patada como ataque adicional, todo como parte de la misma acción en una ronda. Los dos ataques pueden dirigirse a enemigos diferentes. Haz una tirada de ataque distinta para cada ataque. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a ambos ataques, a menos que esté ligado específicamente a tu arma. Acción.

Armero [Weapon Crafter]: Eres competente en las tareas de fabricación asociadas a tu arma elegida. Por ejemplo, si tu arma es un arco, eres competente en tareas relacionadas a la fabricación de arcos y el emplumado de flechas; si tu arma es una espada, eres competente en tareas para forjar espadas y afilar hojas; y así sucesivamente. Capacitador.

Arremetida [Onslaught] (1 punto de Intelecto): Atacas a un enemigo utilizando energías que agreden su forma física o su mente. En ambos casos, debes poder ver a tu objetivo. Si el ataque es físico, emites un *rayo de fuerza* de corto alcance que infinge 4 puntos de daño. Si el ataque es mental, concentras tu energía mental para hacer estallar los procesos mentales de otra criatura a corta distancia. Este *corte mental* infinge 2 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura). Algunas criaturas sin

mente (como los robots) pueden ser inmunes a tu corte mental. Acción.

Arrojar [Fling] (4 puntos de Intelecto): Lanzas violentamente una criatura u objeto de tu tamaño o más pequeño que se encuentre a corta distancia y lo envías volando una corta distancia en cualquier dirección. Este es un ataque de Intelecto que infinge 4 puntos de daño al objeto lanzado cuando cae o golpea una barrera. Si apuntas el objetivo principal a otra criatura u objeto (y tienes éxito en un segundo ataque), el objetivo secundario también recibe 4 puntos de daño. Acción.

Arrojar llamas [Hurl Flame] (2 puntos de Intelecto): Mientras tu [Manto de llamas](#) está activo, puedes alcanzar tu halo y lanzar un puñado de fuego a un objetivo. Este es un ataque a distancia de corto alcance que infinge 4 puntos de daño de fuego. Acción.

Arruinar [Wreck]: Utilizando las dos manos, empuñas un arma o una herramienta con un potente golpe. (Si luchas sin armas, este ataque se realiza con ambos puños o ambos pies). Si usas esto como ataque, tienes una penalización de -1 a la tirada de ataque, e infinges 3 puntos de daño adicional. Cuando intentas dañar un objeto o barrera, eres competente en la tarea. Acción.

Artesano [Crafter]: Eres competente en la fabricación de dos tipos de objetos. Capacitador.

Artesano natural [Natural Crafter]: Todos los objetos o estructuras comunes que crees son efectivamente un nivel más alto que el promedio de ese objeto o estructura. Por ejemplo, si construyes un muro defensivo que normalmente sería de nivel 4, su nivel efectivo es 5. Capacitador.

Artillero [Gunner]: Infinges 1 punto de daño adicional con armas de fuego. Capacitador.

Artillero entrenado [Trained Gunner]: Puedes elegir uno de los dos beneficios. O bien eres competente en el uso de armas de fuego, o tienes la capacidad [Rociada](#) (que cuesta 2 puntos de Velocidad): Si un arma de fuego tiene la capacidad de disparar rápidamente sin recargar (normalmente se llama arma de disparo rápido, como una pistola automática), puedes rociar múltiples disparos alrededor de tu objetivo para aumentar la probabilidad de acertar. Este movimiento utiliza $1d6 + 1$ rondas de munición (o toda la munición del arma, si tiene menos del número tirado). La tirada de ataque se alivia. Si el ataque tiene éxito, infinge 1 punto de daño menos de lo normal. Capacitador (ser competente en el uso de armas de fuego) o acción ([Rociada](#)).

Artista de la confianza [Confidence Artist]: Cuando se hackea un sistema informático, se realiza una estafa, se roba un bolso, se engaña a un incauto, se pasa algo a hurtadillas por un guardia, etc., se gana un recurso en la tarea. Capacitador.

Asesino [Murderer] (8+ puntos de Velocidad): Con un ataque rápido y repentino, golpeas a un enemigo en un punto vital. Si el objetivo es de nivel 4 o inferior, lo matas directamente. Por cada nivel adicional de Esfuerzo que apliques, puedes aumentar el nivel del objetivo en 1. Acción.

Asistente robot [Robot Assistant]: Un robot de nivel 2 de tu tamaño o menor (construido por ti) te acompaña y sigue tus instrucciones. Tú y el DJ deben elaborar los detalles del robot. Probablemente harás tiradas por él cuando realice acciones. Un robot asistente en combate no suele hacer ataques por separado, sino que ayuda con los tuyos. En tu acción, si el asistente robot está junto a ti, sirve como recurso para un ataque que hagas en tu turno. Si el robot se destruye, puedes repararlo con un par de días de trabajo, o construir uno nuevo con una semana de trabajo de media jornada. Capacitador.

Asumir el control [Assume Control] (6+ puntos de Intelecto): Controlas las acciones de otra criatura con la que hayas interactuado o que hayas estudiado durante al menos una ronda. Este efecto dura diez minutos. El objetivo debe ser de nivel 2 o inferior. Una vez que has asumido el control, el objetivo actúa como si quisiera cumplir tu deseo lo mejor posible, utilizando libremente su propio juicio, a menos que utilices una acción para darle una instrucción específica asunto por asunto. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para intentar ordenar a un objetivo de nivel 5 (tres niveles por encima del límite normal), debes aplicar tres niveles de Esfuerzo. Cuando el efecto termina, el objetivo recuerda todo lo sucedido y reacciona según su naturaleza y tu relación con él; asumir el control puede agriar esa relación si antes era positiva. Acción para iniciar.

Atacar y atacar de nuevo [Attack and Attack Again]: En lugar de otorgar daño adicional o un efecto menor o mayor, un 17 natural o superior en tu tirada de ataque te permite la opción de realizar inmediatamente otro ataque. Capacitador.

Atadura con objeto [Object Bond] (3 puntos de Intelecto): Cuando manifiestas el aliado mágico de tu capacidad [Criatura mágica atada](#), éste puede alejarse hasta 90 m [300 pies] de ti antes de ser devuelto a su objeto atado. Además, puede permanecer manifestado durante un período prolongado, que dura hasta el final de tu siguiente Tirada de Recuperación de diez horas. Por último, si le das permiso, el aliado mágico puede salir y entrar del objeto atado por iniciativa propia. Capacitador.

Atadura con objeto mejorada [Improved Object Bond] (5 puntos de Intelecto): Cuando manifiestas al aliado de tu capacidad [Criatura mágica atada](#), ahora es una criatura de nivel 4. Además, la criatura obtiene un ataque de pulso que inutiliza todos los artefactos, máquinas, Cyphers manifiestos y dispositivos mágicos menores dentro de un corto alcance durante un minuto. Después de que la criatura utilice este ataque, debe retirarse a su objeto durante tres horas. Capacitador.

Ataque acrobático [Acrobatic Attack] (1+ puntos de Velocidad): Saltas al ataque, girando o volteando en el aire. Si sacas un 17 o 18 natural, puedes elegir tener un efecto menor en lugar de infligir daño extra. Si aplicas Esfuerzo al ataque, obtienes un nivel de Esfuerzo gratuito en la tarea. No puedes usar esta capacidad si tus costes de Esfuerzo de Velocidad se reducen por llevar armadura. Capacitador.

Ataque a oscuras [Nightstrike]: Cuando atacas a un enemigo con poca luz o en la oscuridad, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis en el ataque. Capacitador.

Ataque aturdidor [Stun Attack] (6 puntos de Velocidad): Intentas una tarea de Velocidad de dificultad 5 para aturdir a una criatura como parte de tu ataque melé o a distancia. Si tienes éxito, tu ataque infinge su daño normal y aturde a la criatura durante una ronda, haciéndole perder su siguiente turno. Si fallas, sigues haciendo tu tirada de ataque normal, pero no aturdes al oponente si aciertas. Si también tienes esta capacidad de otra fuente (como tenerla como capacidad de tipo y capacidad de rasgo), usarla sólo te cuesta 3 puntos en lugar de 6. Acción.

Ataque cegador [Blinding Attack] (3 puntos de Velocidad): Si tienes una fuente de luz, puedes usarla para realizar un ataque melé contra un objetivo. Si tienes éxito, el ataque no causa daño, pero el objetivo queda cegado durante un minuto. Acción.

Ataque con salto [Jump Attack] (5+ puntos de Vigor): Intentas una tirada de Vigor de dificultad 4 para saltar alto en el aire como parte de tu acción de ataque melé. Si tienes éxito en el salto y tu ataque impacta, infinges 3 puntos de daño adicional y dejas al enemigo tendido. Si fallas el salto, sigues haciendo tu tirada de ataque normal, pero no infinges el daño adicional ni derribas al oponente si aciertas. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para mejorar tu salto; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera añade +60 cm [+2 pies] a la altura y +1 de daño al ataque. Acción.

Ataque contundente [Dazing Attack] (3 puntos de Vigor): Golpeas a tu enemigo en el punto justo, aturdíendolo para que las tareas que intente en su siguiente turno se vean obstaculizadas. Este ataque infinge el daño normal. Acción.

Ataque de respuesta [Answering Attack] (3 puntos de Velocidad): Si te golpean en el melé, puedes realizar un ataque inmediato melé contra ese atacante una vez por ronda. El ataque es obstaculizado, y aún puedes realizar tu acción normal durante la ronda. Capacitador.

Ataque desarmante [Disarming Attack] (5 puntos de Velocidad): Intentas una tarea de Velocidad para desarmar a un enemigo como parte de tu ataque melé. Si tienes éxito, tu ataque infinge 3 puntos de daño adicional y el arma del objetivo es soltada de su agarre, cayendo a una distancia de hasta 6 m [20 pies]. Si fallas, sigues intentando tu ataque normal, pero no infinges el daño adicional ni desarmas al oponente si aciertas. Acción.

Ataque doble [Double Strike] (3 puntos de Vigor): Cuando empuñas dos armas, puedes elegir hacer una sola tirada de ataque contra un enemigo. Si aciertas, infinges daño con ambas armas más 2 puntos de daño adicional, y como hiciste un solo ataque, la Armadura del objetivo se resta sólo una vez. Acción.

Ataque en fase [Phased Attack] (3 puntos de Intelecto): El ataque que realices en este turno ignora la armadura de tu enemigo. La capacidad funciona para cualquier tipo de ataque que utilices (melé, a distancia, energía, etc.). Capacitador.

Ataque en fase mejorado [Enhanced Phased Attack] (5 puntos de Intelecto): Esta capacidad funciona como la capacidad de [Ataque en fase](#), excepto que tu ataque también interrumpe los signos vitales del enemigo, infligiendo 5 puntos de daño adicional. Capacitador.

Ataque giratorio [Spin Attack] (5+ puntos de Velocidad): Mantienes tu posición y realizas ataques contra un máximo de cinco enemigos, todos como parte de la misma acción en una ronda. Todos los ataques deben ser del mismo tipo (melé o a distancia). Haz una tirada de ataque distinta para cada enemigo. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos estos ataques. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el número de enemigos a los que puedes atacar con esta capacidad (un enemigo adicional por nivel de Esfuerzo usado de esta manera). Acción.

Ataque poderoso [Power Strike] (3+ puntos de Vigor): Si atacas con éxito a un objetivo, lo derribas además de infigirle daño. El objetivo debe ser de tu tamaño o menor. Puedes derribar a un objetivo más grande que tú si aplicas un nivel de Esfuerzo para hacerlo (en lugar de aliviar el ataque). Capacitador.

Ataque psicoquinético [Psychokinetic Attack] (5 puntos de Intelecto): Puedes utilizar este ataque de dos maneras. La primera es coger un objeto pesado y lanzarlo contra alguien a corta distancia. Este ataque es una

acción de Intelecto, y si tiene éxito, infinge 6 puntos de daño al objetivo y al objeto lanzado (que podría ser otro enemigo, aunque eso requeriría dos tiradas: una tirada para agarrar al primer enemigo y otra tirada para golpear al segundo enemigo con el primero). La segunda forma es desencadenar una ráfaga de poder que sólo funciona contra un objeto inanimado que no supere la mitad de tu tamaño. Haz una tirada de Intelecto para destruir el objeto; la tarea se alivia en tres grados en comparación a romperlo con fuerza bruta. Acción.

Ataque rápido [Rapid Attack] (3 puntos de Velocidad): Una vez por ronda, puedes realizar un ataque adicional con tu arma elegida. Capacitador.

Ataque sorpresa [Surprise Attack]: Si atacas desde una posición oculta, por sorpresa o antes de que tu oponente haya actuado, obtienes un recurso en el ataque. Con un golpe exitoso, infinges 2 puntos de daño adicional. Capacitador.

Ataque sorpresa mejorado [Better Surprise Attack]: Si atacas desde una posición oculta, con sorpresa, o antes de que un oponente haya actuado, obtienes un recurso para el ataque (si tienes [Ataque sorpresa](#), éste se suma al recurso dado por esa capacidad). En un golpe exitoso con este ataque por sorpresa, infinges 2 puntos de daño adicional (para un total de 4 puntos de daño adicional si tienes [Ataque sorpresa](#)). Capacitador.

Ataque sucesivo [Successive Attack] (2 puntos de Velocidad): Si derribas a un enemigo, puedes realizar inmediatamente otro ataque en ese mismo turno contra un nuevo enemigo a tu alcance. El segundo ataque es parte de la misma acción. Puedes utilizar esta capacidad con ataques melé y a distancia. Capacitador.

Atleta [Athlete]: Eres competente en cargar, escalar, saltar y aplastar. Capacitador.

A toda velocidad [Up to Speed]: Si no haces nada más que moverte durante tres acciones seguidas, aceleras enormemente y puedes moverte hasta 322 km/h (unos 600 m cada ronda) durante un máximo de diez minutos (unos 56 km), tras lo cual debes detenerte y hacer una Tirada de Recuperación. [Puedes moverte hasta 200 mph (unos 200 pies ronda) durante un máximo de diez minutos (unas 35 millas)]. Capacitador.

Atravesar paredes [Walk Through Walls] (2 puntos de Intelecto): Puedes atravesar lentamente las barreras físicas a razón de 2,5 cm [1 pulgada] por ronda (mínimo una ronda para atravesar cualquier barrera). No puedes actuar (aparte de moverte) ni percibir nada hasta que atravieses completamente la barrera. No puedes atravesar barreras de energía. Acción.

Aumentación defensiva [Defensive Augmentation]: Al mejorar tus sistemas nervioso e inmunológico, te haces competente en tareas de Defensa por Vigor y por Velocidad. Capacitador.

Aumentar Cypher [Augment Cypher] (2+ puntos de Intelecto): Cuando activas un Cypher, añade +1 a su nivel. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes usar Esfuerzo para aumentar el nivel del Cypher en un +1 adicional (por nivel de Esfuerzo aplicado). No puedes aumentar el nivel del Cypher por encima de 10. Capacitador.

Aumentar la determinación [Increasing Determination]: Si fracasas en una tarea física no relacionada con el combate (empujar una puerta o escalar un acantilado, por ejemplo) y vuelves a intentarlo, la tarea se alivia. Si vuelves a fallar, no obtienes ningún beneficio especial. Capacitador.

Aumento de alcance [Range Increase]: Tu alcance aumenta en un grado. El inmediato se convierte en corto, el corto en largo, el largo en muy largo y el muy largo en 300 m [1000 pies]. Capacitador.

Aún no muerto [Not Dead Yet]: Cuando normalmente estarías muerto, caes inconsciente durante una ronda y luego despiertas. Inmediatamente ganas 1d6 + 6 puntos para restaurar tus Reservas de atributo, y eres tratado como si estuvieras incapacitado hasta que descansas durante diez horas. Si mueres de nuevo antes de hacer tu Tirada de Recuperación de diez horas, estarás realmente muerto. Si tienes también esta capacidad de otra fuente, tu curación por esta capacidad aumenta a 1d6 + 12. Capacitador.

Aura de maldad [Foul Aura] (5+ puntos de Intelecto): Tus palabras, gestos y contacto confieren a un objeto no más grande que tú con un aura de perdición, miedo y duda durante un día. Las criaturas que pueden oírte y entenderte sienten el impulso de alejarse al menos una corta distancia del objeto. Si una criatura no se aleja, todas las tareas, ataques y defensas que intente estando dentro del aura se ven obstaculizadas. La duración del aura se prolonga un día por nivel de Esfuerzo aplicado. El aura se bloquea temporalmente mientras el objeto está cubierto o contenido. Acción para iniciar.

Autodictor [Autodictor]: Eres competente para curar, realizar procedimientos quirúrgicos y soportar el dolor. Puedes realizar cirugías en ti mismo, permaneciendo consciente mientras lo haces. Capacitador.

Ayuda amistosa [Friendly Help]: Si tu amigo intenta una tarea y falla, puede volver a intentarlo sin gastar Esfuerzo si le ayudas. Proporcionas esta ayuda a tu amigo incluso si no eres competente en la tarea que está reintentando. Capacitador.

Ayuda eficaz [Able Assistance]: Si ayudas a alguien en una tarea y éste aplica un nivel de Esfuerzo, obtiene un nivel de Esfuerzo gratuito en dicha tarea. Capacitador.

CAPACIDADES B

Babel [Babel]: Después de oír hablar una lengua durante unos minutos, puedes hablarla y hacerte entender. Si sigues utilizando el idioma para interactuar con hablantes nativos, tus habilidades mejoran rápidamente, hasta el punto de que te pueden confundir con un hablante nativo después de unas pocas horas de hablar el nuevo idioma. Capacitador.

Banda de desperados [Band of Desperados]: Tu reputación atrae a una banda de seis seguidores PNJs desesperados de nivel 2 que están completamente comprometidos contigo. Tú y el DJ deben resolver los detalles de estos seguidores. Si un seguidor muere, ganas uno nuevo después de al menos dos semanas y un reclutamiento adecuado. Capacitador.

Banda de seguidores [Band of Followers]: Ganas cuatro seguidores de nivel 3. No están restringidos en sus ajustes. Capacitador.

Barrera de conversión sónica [Sound Conversion Barrier]: Los ataques que te golpean -especialmente los ataques de energía como la luz concentrada, el calor, la radiación y la energía transdimensional- se convierten parcialmente en oleadas de ruido inofensivo similar al sonido de una ola rompiendo en la orilla. Esta capacidad te otorga +1 de Armadura contra todos los ataques y +2 de Armadura adicional contra ataques de energía. Capacitador.

Barrera de fuerza [Force Field Barrier] (3+ puntos de Intelecto): Creas una barrera opaca y estacionaria de energía sólida (un campo de fuerza) dentro del alcance inmediato. La barrera mide 3 m por 3 m [10 pies por 10 pies] y tiene un grosor insignificante. Es una barrera de nivel 2 y dura diez minutos. Puede colocarse en cualquier lugar donde quepa, ya sea contra un objeto sólido (incluido el suelo) o flotando en el aire. Cada nivel de Esfuerzo que se aplica refuerza la barrera en un nivel. Por ejemplo, aplicando dos niveles de Esfuerzo se crea una barrera de nivel 4. Acción.

Barrido [Swipe] (1 punto de Velocidad): Este es un ataque melé rápido y ágil. Tu ataque infinge 1 punto de daño menos de lo normal pero aturde a tu objetivo durante una ronda, durante la cual todas las tareas que realice se ven obstaculizadas. Acción.

Bendición de los dioses [Blessing of the Gods]: como siervo de los dioses, puedes invocar bendiciones en su nombre. Esta bendición depende del comportamiento general del dios y de su área de influencia. Elige dos de las capacidades descritas a continuación.

- **Autoridad/Ley/Paz (3 puntos de Intelecto):** Impides que un enemigo que pueda oírte y entenderte ataque a alguien o algo durante una ronda. Acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- **Benevolencia/derecho/espíritu (2+ puntos de Intelecto):** Un demonio, espíritu o criatura similar de nivel 1 a corto alcance es destruido o desterrado. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para destruir o desterrar un objetivo de nivel 5 (cuatro niveles por encima del límite normal), debes aplicar cuatro niveles de Esfuerzo. Acción.
- **Muerte/Oscuridad (2 puntos de Intelecto):** Un objetivo que elijas a corto alcance se marchita, sufriendo 3 puntos de daño. Acción.
- **Deseo/Amor/Salud (3 puntos de Intelecto):** Con un toque, restableces 1d6 puntos de una Reserva de atributo de cualquier criatura, incluido tú mismo. Esta capacidad es una tarea de dificultad 2 de Intelecto. Cada vez que intentas curar a la misma criatura, la tarea se ve obstaculizada en un grado adicional. La dificultad vuelve a ser 2 después de que esa criatura descanse durante diez horas. Acción.
- **Tierra/Piedra:** Eres competente en la escalada, la pedrería y la espeleología. Capacitador.
- **Conocimiento/Sabiduría (3 puntos de Intelecto):** Elige hasta tres criaturas (incluyéndote a ti mismo). Durante un minuto, un tipo particular de tarea (pero no una tirada de ataque o defensa) se alivia para esas criaturas, pero sólo mientras permanezcan dentro del alcance inmediato de ti. Acción.
- **Naturaleza/Animales/Plantas:** Eres competente en botánica y manejo de animales naturales. Capacitador.
- **Protección/Silencio (3 puntos de Intelecto):** Creas una burbuja de protección silenciosa a tu alrededor en un radio inmediato durante un minuto. La burbuja se mueve contigo. Todas las tiradas de defensa para ti y para todas las criaturas que designes dentro de la burbuja se alivian, y ningún ruido, independientemente de su origen, suena más fuerte que una voz normal. Acción para iniciar.
- **Cielo/Aire (2 puntos de Intelecto):** Una criatura que toques es inmune a toxinas y contaminantes aéreos durante diez minutos. Acción.
- **Sol/Luz/Fuego (2 puntos de Intelecto):** Haces que una criatura u objeto a corto alcance se incendie, infligiendo 1 punto de daño ambiental cada ronda hasta que el fuego se extinga (requiere una acción). Acción.
- **Engaño/Grandeza/Comercio:** Eres competente en detectar engaños. Capacitador.
- **Guerra (1 punto de Intelecto):** Un objetivo que elijas a corto alcance (potencialmente tú mismo) infinge 2 puntos de daño adicional en su próximo ataque de arma con éxito. Acción.
- **Agua/Mar (2 puntos de Intelecto):** Un objetivo que toques puede respirar agua durante diez minutos. Acción.
- **Bloquear por otro [Block for Another]:** Si usas un arma ligera o media, puedes bloquear los ataques realizados contra un aliado cercano. Elige una criatura dentro del alcance inmediato. Proporcionas un recurso a las tareas de Defensa por Velocidad de esa criatura. No puedes usar [Bloqueo rápido](#) mientras usas [Bloquear por otro](#). Capacitador.
- **Bloqueo [Block] (3 puntos de Velocidad):** Bloqueas automáticamente el siguiente ataque melé realizado contra ti en el siguiente minuto. Acción para iniciar.
- **Bloqueo rápido [Quick Block]:** Si usas un arma ligera o mediana, eres competente en tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.
- **Bolsillo en fase [Phased Pocket] (2+ puntos de Intelecto):** Te conectas durante una hora a un pequeño espacio que está fuera de fase y se mueve contigo. Puedes acceder a este espacio como si fuera un cómodo bolsillo o bolsa, pero nadie más puede percibir o acceder al espacio a menos que tenga la capacidad de interactuar con áreas transdimensionales. El espacio puede contener hasta 1 pie cúbico. El espacio es una parte de ti, por lo que no puedes usarlo para llevar más Cyphers que tu límite, un Cypher detonado activado dentro del espacio te perjudica, etc. Cuando la conexión termina, todo lo que hay en el espacio cae. Por cada 2 puntos de Intelecto adicionales que gastes, la bolsa dura una hora más. Capacitador.
- **Borrar recuerdos [Erase Memories] (3 puntos de Intelecto):** Te introduces en la mente de una criatura dentro del alcance inmediato y haces una tirada de Intelecto. Si tienes éxito, borras hasta los últimos cinco minutos de su memoria. Acción.
- **Bosque del terror [Dreadwood] (6 puntos de Intelecto):** Manipulas el viento, la niebla y las sombras para encarnar el miedo primordial de los bosques misteriosos. Durante el siguiente minuto, obtienes un recurso en tareas de intimidación. Las criaturas a corta distancia pueden asustarse; haz una tirada de ataque de Intelecto por separado para cada criatura (si eres más grande de lo normal por usar [Gran árbol](#) u otra fuente, estas tiradas se alivian). El éxito significa que quedan paralizados de miedo, sin moverse ni realizar acciones durante un minuto o hasta que sean atacados. Algunas criaturas sin miedo pueden ser inmunes a este miedo. Acción.
- **Bromas confusas [Confounding Banter] (4 puntos de Intelecto):** Esparses un chorro de tonterías para distraer a un enemigo dentro de tu alcance inmediato. Con una tirada de Intelecto exitosa, tu tirada de defensa contra el siguiente ataque de la criatura antes del final de la siguiente ronda se ve aliviada. Acción.

Buceador [Diver]: Puede sumergirse con seguridad en el agua desde una altura de hasta 30 m [100 pies], y puede soportar la presión cuando se encuentra en aguas tan profundas como 30 m [100 pies]. Capacitador.

Bucle temporal [Time Loop] (4 puntos de Intelecto): Te llamas a ti mismo desde unos instantes en el futuro para que te ayude en el presente. En la ronda en la que usas esta capacidad, tu yo del futuro aparece en cualquier lugar que elijas en un alcance inmediato y realiza una acción. En la segunda ronda, tú y tu yo del futuro realizan acciones, y la acción de tu yo del futuro se alivia. En la tercera ronda, tú y tu yo del futuro desaparecen. En la cuarta ronda, alcanzas a tu yo del futuro, vuelves a aparecer en el lugar donde tu yo del futuro apareció inicialmente en la primera ronda, y puedes realizar tus acciones normalmente.

Tu yo del futuro comparte tus atributos, por lo que cualquier daño que cualquiera de los dos reciba se aplica a las mismas Reservas de atributo. Si tu yo del futuro es asesinado, tú y tu yo del futuro desaparecen en la tercera ronda (como es normal) y reaparecen, muertos, en la cuarta ronda. Ni tú ni tu yo del futuro pueden volver a usar Bucle temporal hasta que tu reaparezcas como tu yo del futuro en la cuarta ronda. Acción.

(En efecto, Bucle temporal te permite a "ti" realizar una acción en la ronda que lo usas, dos acciones en la segunda ronda y cero acciones en la tercera ronda, y después vuelves a la normalidad).

Buen consejo [Good Advice]: Cualquiera puede ayudar a un aliado, aliviando cualquier tarea que esté intentando. Sin embargo, tú tienes el beneficio de la claridad y la sabiduría. Cuando ayudas a otro personaje, éste gana un recurso adicional. Capacitador.

Burlar [Outwit]: Cuando hagas una tirada de Defensa por Velocidad, puedes usar tu Intelecto en lugar de tu Velocidad. Capacitador.

Buscador de trampas [Trapfinder] (3+ puntos de Intelecto): Encuentras cualquier trampa (como un suelo que ceda debajo de ti) o activadores mecánicos de una trampa o sistema de defensa que puedan suponer una amenaza. Puedes hacer esto sin activarlos y en lugar de hacer una tirada para encontrarlos. Esta capacidad puede encontrar trampas de nivel 4 o inferior. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel de las trampas que se pueden encontrar en 2, por lo que usando dos niveles de Esfuerzo puedes encontrar todas las trampas de nivel 8 o inferior. Acción.

Buscador experto [Experienced Finder] (6+ puntos de Intelecto): Cuando buscas algo específico, como un componente raro concreto, un producto químico necesario para completar una vacuna contra una enfermedad, una pieza de repuesto necesaria para reparar un aparato

dañado, las huellas de una bestia concreta o la espada que te robó un ladrón, esta capacidad es de gran utilidad. Durante las siguientes 24 horas, si te pones a poca distancia del objeto y las circunstancias son tales que te es posible percibirlo (por ejemplo, no está en una cámara cerrada para la que no tienes la llave), lo encuentras. Esta capacidad asume que estás constantemente al acecho, mirando siempre a todos los sitios posibles, asomándote detrás de los obstáculos, etc. Si estás corriendo por tu vida, durmiendo, u ocupado de otra manera, esta capacidad no te ayuda. Utilizas esta capacidad en lugar de hacer una tirada para encontrar el objeto, pero sólo si la dificultad para encontrar el objeto es de nivel 6 o inferior. Puedes aplicar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo de la cosa que intentas encontrar (cada nivel de Esfuerzo utilizado de esta manera aumenta el nivel máximo en 1). Acción para iniciar.

CAPACIDADES C

Cacería de máquinas [Machine Hunting]: Eres competente en todas las tareas de rastreo, detección y búsqueda de robots y máquinas animadas. También eres competente en todas las tareas de sigilo. Capacitador.

Cacharrear [Tinker] (1 punto de Intelecto): Haces que un dispositivo haga algo diferente a su propósito original. Por ejemplo, de un blaster haces una bomba. De un escáner haces un amplificador de señal para un transmisor de radio. De reproductor de música haces una batería para otro dispositivo. El nivel efectivo del nuevo dispositivo es 1 menos de lo normal, y el dispositivo queda inutilizado (para su propósito original) hasta que sea reparado. Acción para iniciar.

Caída controlada [Controlled Fall]: Cuando caes mientras seas capaz de realizar acciones y estés al alcance de una superficie vertical, puedes intentar frenar tu caída. Haz una tirada de Velocidad con una dificultad de 1 por cada 6 m [20 pies] que caigas. Si tienes éxito, sufres la mitad del daño de la caída. Si reduces la dificultad a 0, no recibes daño. Capacitador.

Caída segura [Safe Fall]: Reduces el daño de una caída en 5 puntos. Capacitador.

Calmar [Calm] (3 puntos de Intelecto): A través de bromas, canciones u otra forma de arte, evitas que un enemigo vivo ataque a cualquier persona o cosa durante una ronda. Acción.

Calmar a un extraño [Calm Stranger] (2+ puntos de Intelecto): Puedes hacer que una criatura inteligente permanezca en calma mientras hablas. La criatura no necesita hablar tu idioma, pero debe poder verte. La criatura permanece en calma mientras concentres toda tu atención en ella y no sea atacada o amenazada de otro modo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para calmar a cri-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

turas adicionales aliadas de tu objetivo inicial, una criatura adicional por nivel de Esfuerzo aplicado. Acción.

Calmar cuerpo y mente [Soothe Mind and Body]: El cuerpo y la mente están conectados. Todas las tareas de curación que intentas se alivian con dos grados. Capacitador.

Cámara de sueños [Chamber of Dreams] (8 puntos de Intelecto): Tú y tus aliados pueden entrar en una cámara de sueños, decorada como deseas, que contiene una serie de puertas. Las puertas se corresponden con otros lugares que has visitado o que conoces razonablemente bien. Atravesar una de las puertas te lleva al lugar deseado. Esta es una tarea de dificultad 2 basada en Intelecto (que podría ser incrementada por el DJ si el lugar está protegido). Acción para entrar en la cámara de sueños; acción para atravesar una puerta de la cámara.

Cambiar el paradigma [Change the Paradigm] (6+ puntos de Intelecto): Cambias la visión del mundo de una criatura con la que pases al menos una ronda hablando, siempre que pueda entenderte. La criatura cambia de opinión sobre una creencia importante, que podría incluir algo tan sencillo como ayudarte en lugar de intentar matarte, o podría ser algo más esotérico. Este efecto dura al menos diez minutos, pero puede durar más si la criatura no era tu enemigo. Durante este tiempo, la criatura realiza acciones de acuerdo con la sabiduría que le has impartido. El objetivo debe ser de nivel 2 o inferior. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo en uno por cada nivel de Esfuerzo aplicado. Acción para iniciar.

Cambio defensivo de fase [Defensive Phasing] (2 puntos de Intelecto): Puedes cambiar tu fase para que algunos ataques te atraviesen sin daño. Durante los siguientes diez minutos, ganas un recurso en tus tareas de Defensa por Velocidad, pero durante este tiempo pierdes cualquier beneficio de la armadura que lleves. Acción para iniciar.

Cambio rápido [Quick Switch]: Puedes activar Encogerse como parte de otra acción (la capacidad es ahora un capacitador para ti en lugar de una acción). Mientras la duración de un minuto de Encogerse esté activa, en tu turno puedes cambiar de tamaño una vez antes de realizar una acción y una vez después de realizarla. Por ejemplo, en tu turno puedes cambiar a tamaño pequeño, realizar un ataque y luego volver a tu tamaño normal, o puedes cambiar a tu tamaño normal, utilizar tu acción para moverte una corta distancia y luego volver a tamaño pequeño. Capacitador.

Caminata imposible [Impossible Walk] (5+ puntos de Velocidad): Puedes caminar (o arrastrarte o correr) por pendientes pronunciadas y superficies horizontales (como paredes y acantilados) durante el siguiente

minuto como si fueran terreno llano. Al usar esta capacidad, "abajo" para ti es la superficie sobre la que estás caminando o la orientación normal de la gravedad (a tu elección). Si aplicas un nivel de Esfuerzo, también puedes caminar sobre el techo o sobre una superficie líquida o semilíquida como agua, barro, arenas movedizas o incluso lava (aunque tocar una superficie peligrosa como lava te sigue perjudicando). Si aplicas dos niveles de Esfuerzo, también puedes caminar sobre el aire como si fuera tierra firme. Capacitador.

Campo de destrucción [Field of Destruction] (4 puntos de Vigor): Cuando haces que un objeto descienda uno o más grados en el Registro de Daño de objetos, ganas 1 punto de Armadura adicional durante un minuto. Capacitador.

Campo defensivo [Defensive Field]: Gracias a implantes subdérmicos, un hechizo permanente, modificaciones alienígenas o algo similar, ahora tienes un campo de fuerza que irradia 2,5 cm [1 pulgada] desde tu cuerpo y te proporciona +2 de Armadura. Capacitador.

Campo de fuerza [Force Field] (3 puntos de Intelecto): Creas una barrera de energía invisible alrededor de una criatura u objeto que elijas a corta distancia. El campo de fuerza se mueve con la criatura u objeto y dura diez minutos. Si el objetivo es una criatura, ella gana +1 a la Armadura; si el objetivo es un objeto, los ataques en contra del él son obstaculizados. Acción.

Campo de refuerzo [Reinforcing Field] (6+ puntos de Intelecto): Puedes reforzar cualquier objeto o estructura infundiéndole un campo de fuerza durante una hora. El campo de fuerza aumenta el nivel del objeto o estructura en 2 para las tareas relacionadas con durabilidad y resistencia al daño y destrucción. Acción para iniciar.

Campo de resonancia [Resonance Field] (1 punto de Intelecto): Unas tenues líneas del color que elijas forman un trazado sobre todo tu cuerpo y emiten una débil luz. El efecto dura un minuto. Cada vez que una criatura dentro del alcance inmediato realiza un ataque contra ti, el patrón se energiza para bloquear el ataque. Puedes hacer una tirada de Defensa por Intelecto en lugar de la tirada de defensa que harías normalmente. Si lo haces y obtienes un Efecto menor, la criatura que te ataca recibe 1 punto de daño. Si obtienes un Efecto mayor, la criatura que te ataca recibe 4 puntos de daño. Acción para iniciar.

Campo gravitatorio [Field of Gravity] (4 puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, un campo de gravedad manipulada a tu alrededor atrae hacia el suelo los ataques de proyectiles a distancia entrantes. Eres inmune a esos ataques hasta tu turno en la siguiente ronda. Debes ser consciente de un ataque para frustrarlo. Esta capacidad no funciona con los ataques de energía. Capacitador.

Campo magnético [Magnetic Field] (4 puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, un campo de magnetismo a tu alrededor atrae hacia el suelo los ataques de proyectiles metálicos entrantes a distancia (como flechas, balas, un cuchillo de metal lanzado, etc.). Eres inmune a estos ataques durante una ronda. Debes ser consciente de un ataque para frustrarlo. Capacitador.

Campo reactivo [Reactive Field]: Gracias a una notable mejora de la ciencia, la magia, la psiónica o algo aún más extraño, ahora tienes un campo de fuerza que irradia 2,5 cm [1 pulgada] desde tu cuerpo y te proporciona +2 a la Armadura. Además, si eres golpeado por un ataque melé, el campo crea un contragolpe que infinge 4 puntos de daño por electricidad al atacante. Capacitador.

Camuflaje salvaje [Wild Camouflage] (4 puntos de Intelecto): Colocandote la ropa de manera especial y utilizando varios trucos y tu profundo conocimiento del entorno, te vuelves invisible en la naturaleza por diez minutos. Mientras eres invisible, este recurso alivia tus tareas de sigilo y Defensa por Velocidad en dos grados. Este efecto finaliza si haces algo que revele tu presencia o posición: atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el efecto de invisibilidad restante realizando una acción para concentrarte en ocultarte. Acción para iniciar o reiniciar.

Capear las vicisitudes [Weather the Vicissitudes]: Ayudar a tus amigos significa ser capaz de resistir todo lo que el mundo te lanza. Tienes +1 a la Armadura. Además, resistes el calor, el frío y otros extremos similares y tienes un +1 adicional a la Armadura contra daño ambiental u otros daños que normalmente ignorarían la Armadura. Capacitador.

Carga [Charge] (1+ puntos de Intelecto): Puedes cargar un artefacto u otro dispositivo (excepto un Cypher) para que pueda ser utilizado una vez. El coste es de 1 punto de Intelecto más 1 punto por nivel del artefacto. Acción.

Cargar arma [Charge Weapon] (2+ puntos de Intelecto): Como parte de un ataque con tu arma encantada, la cargas con poder mágico, infligiendo 2 puntos adicionales de daño por energía. Si realizas más de un ataque en tu turno, tú eliges si gastar el coste de esta capacidad antes de realizar cada uno de los ataques. Capacitador.

Carisma natural [Natural Charisma]: Eres competente en todas las interacciones sociales, ya sea que impliquen encanto, aprender los secretos de una persona o intimidar a los demás. Capacitador.

Carne de piedra [Flesh of Stone]: Tienes +1 a la Armadura si no llevas armadura física. Capacitador.

Carrera de obstáculos [Obstacle Running] (3 puntos de Velocidad): Durante el siguiente minuto, puedes ignorar los obstáculos que ralentizan tu movimiento, lo que te permite desplazarte a velocidad normal por zonas con escombros, vallas, mesas y objetos similares por los que

tendrías que trepar o desplazarte. Este movimiento puede incluir deslizarse por una barandilla, correr brevemente por una pared o incluso pisar una criatura para impulsarse sobre algo. Si un obstáculo requeriría normalmente una tarea de Vigor o Velocidad para superarlo, como balancearse en una cuerda, hacer equilibrio en una cuerda o saltar sobre un agujero, eres competente en esa tarea. Capacitador.

Carroñero de artefactos [Artifact Scavenger] (6 puntos de Intelecto + 2 PX): Has desarrollado un sexto sentido para buscar los objetos más valiosos en los yermos. Si inviertes el tiempo necesario para tener éxito en dos tareas de búsqueda de objetos, puedes intercambiar todos los resultados que obtendrías de otro modo por la posibilidad de obtener un artefacto a elección del DJ si tienes éxito en una tarea de Intelecto de dificultad 6. Puedes usar esta capacidad como máximo una vez al día, y nunca dentro de la misma zona general. Acción para iniciar, varias horas para completar.

Carruaje de viento [Wind Chariot] (7+ puntos de Intelecto): Invocas vientos que te levantan y te permiten volar hasta una larga distancia cada ronda en combate o con una velocidad en viajes prolongados de hasta 320 km/h [200 millas por hora] durante un máximo de diez horas. Por cada nivel de Esfuerzo que apliques, puedes llevar a un aliado de tu tamaño contigo por el aire o aumentar la duración del efecto en una hora. Acción para iniciar.

Castigar [Castigate] (4 puntos de Intelecto): Intimidás tanto a cualquier oponente a largo alcance que entienda el habla (aunque no sea tu idioma) que éste pierde su siguiente acción y el resto de sus acciones se ven obstaculizadas durante un minuto. Cada vez que vuelves a intentar usar esta capacidad contra el mismo objetivo, debes aplicar un nivel adicional de Esfuerzo sobre el que aplicaste en el intento anterior. Acción.

Castigar a los culpables [Punish the Guilty] (2 puntos de Vigor): Durante los próximos diez minutos, si atacas a alguien que has designado como culpable con tu capacidad de [Designación](#), le infinges 2 puntos de daño adicional. Acción para iniciar.

Castigar a todos los culpables [Punish All the Guilty] (3 puntos de Velocidad): Puedes atacar hasta a cinco enemigos dentro del alcance inmediato que hayas designado como culpables con tu capacidad de [Designación](#), todo como parte de la misma acción en una ronda. Haz tiradas de ataque separadas para cada enemigo, pero todos los ataques cuentan como una sola acción en una sola ronda. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos los ataques. Si también tienes la capacidad de [Ataque](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

[giratorio](#), infinges 1 punto de daño adicional cuando usas [Castigar a todos los culpables](#). Acción.

Cautela [Vigilance] (2 puntos de Intelecto): Adoptas un enfoque cauteloso en el combate, centrándote más en protegerte que en herir a tus oponentes. Mientras esta capacidad está activa, ganas un recurso en las tiradas de Defensa por Velocidad contra ataques melé y a distancia, y tus ataques melé y a distancia se ven obstaculizados. Este efecto dura todo el tiempo que deseas, pero termina si no hay ningún combate dentro del alcance de tus sentidos. Acción para iniciar.

Cautivar con el brillo de las estrellas [Capture With Starshine]: Mientras hablas, mantienes la atención de todos los PNJs de nivel 2 o inferior que puedan oírtre. Si también tienes la capacidad [Fascinar](#), puedes cautivar igualmente a todos los PNJs de nivel 3. Acción para iniciar.

Cautivar o inspirar [Captivate or Inspire]: Puedes utilizar esta capacidad de dos maneras. O bien tus palabras mantienen la atención de todos los PNJs que las escuchan durante el tiempo que hablas, o bien tus palabras inspiran a todos los PNJs que las escuchan para que funcionen como si tuvieran un nivel superior durante la siguiente hora. En cualquier caso, tú eliges a qué PNJs afectas. Si alguien de la multitud es atacado mientras intentas hablarle, pierdes la atención de la multitud. Acción para iniciar.

Cazador entrenado [Trained Slayer]: Eres competente en el uso de espadas. Capacitador.

Cazador de robots [Robot Fighter]: Cuando luchas contra un robot o una máquina inteligente, eres competente en ataque y defensa. Capacitador.

Cegar máquina [Blind Machine] (6 puntos de Velocidad): Desactivas el aparato sensorial de una máquina, dejándola efectivamente ciega hasta que pueda ser reparada. Debes tocar el objetivo o golpearlo con un ataque a distancia (sin infligir daño). Acción.

Centro de atención [Center of Attention] (5 puntos de Intelecto): Un rayo literal (o metafórico, según el género) de puro resplandor desciende desde lo alto y te ilumina. Todas las criaturas que elijas dentro del alcance inmediato caen de rodillas y pierden su siguiente acción. Los objetivos afectados no pueden defenderse y son tratados como indefensos. Acción.

Cerradura [Lock] (2+ puntos de Intelecto): Una puerta, un portón, un cofre, un cajón, un relicario o cualquier otro objeto que pueda cerrarse a larga distancia se cierra con un chasquido y queda mágicamente bloqueado (efecto de nivel 3) durante una hora. Si un objeto o criatura mantiene físicamente abierto el objeto objetivo, también debes tener éxito en un ataque basado en Intelecto. Por cada nivel de Esfuerzo que apliques, la calidad del cierre mágico aumenta un nivel. Acción para iniciar.

Chatarrero [Junkmonger] (2 puntos de Intelecto): Eres competente en fabricar dos tipos de objetos utilizando chatarra recolectada. Si has recolectado (u obtenido de otra manera) al menos dos piezas de chatarra de diferente categoría (electrónica, plástico, peligrosa, metálica, vidrio o textil), tienes los materiales que necesitas para fabricar un nuevo objeto en una de tus áreas de entrenamiento (a menos que el DJ considere lo contrario). Capacitador.

Choque de energía [Power Crash] (3 puntos de Intelecto): Golpeas tu arma encantada contra el suelo (o una superficie similar de gran tamaño), creando una explosión de energía que afecta a un área hasta un alcance inmediato desde ese punto. (Si tu arma encantada es un arma a distancia, puedes apuntar en su lugar a un punto a corta distancia para que sea el centro de la explosión). La explosión infinge 2 puntos de daño a todas las criaturas u objetos dentro del área (excepto a ti). Dado que se trata de un ataque de área, la adición de Esfuerzo para aumentar el daño funciona de forma diferente a como lo hace para los ataques de un solo objetivo. Si aplicas un nivel de Esfuerzo para aumentar el daño, añades 2 puntos de daño por cada objetivo, e incluso si fallas tu tirada de ataque, todos los objetivos en el área siguen recibiendo 1 punto de daño. Acción.

Cintas de materia oscura [Ribbons of Dark Matter] (2 puntos de Intelecto): Durante el siguiente minuto, la materia oscura se condensa dentro de un área de largo alcance que no supera una distancia inmediata de diámetro, manifestándose como cintas arremolinadas. Todas las tareas que intenten las criaturas que se encuentren en el área se ven obstaculizadas, y salir del área requiere toda la acción de movimiento de una criatura. Puedes descartar la materia oscura antes de tiempo como una acción. Acción para iniciar.

Clarividencia animal [Animal Scrying] (4+ puntos de Intelecto): Si conoces la ubicación general de un animal que es amistoso contigo y está a 1,5 km [1 milla] de tu ubicación, puedes sentir a través de sus sentidos durante un máximo de diez minutos. Si no estás en forma animal o no en una forma similar a ese animal, debes aplicar un nivel de Esfuerzo para usar esta capacidad. Acción para establecer.

Cliente escurridizo [Slippery Customer]: Cuando aplicas Esfuerzo en tareas que implican escapar de ataduras, encajar en espacios reducidos y otras tareas de contorsionismo, obtienes un nivel de Esfuerzo gratuito en la tarea. Gracias a tu experiencia, también eres competente en tareas de Defensa por Velocidad mientras llevas una armadura ligera o no llevas armadura. Capacitador.

Coaccionar potencia [Coaxing Power] (2 puntos de Intelecto): Aumentas la potencia o la función de una máquina para que funcione a 1 nivel superior al normal durante una hora. Acción para iniciar.

Colosal [Colossal]: Cuando usas Agrandar, puedes elegir crecer hasta una altura base de 18 m [60 pies]. Cuando lo haces, añades 5 puntos temporales más a tu Reserva de Vigor (más los de Gigantesco y Más grande), e infinges 2 puntos de daño adicional con ataques melé (más los de tu capacidad Enorme). Por cada nivel de Esfuerzo que apliques para aumentar más tu altura, tu altura total aumenta en 3 m [10 pies], y añades 1 punto más a tu Reserva de Vigor. Así, la primera vez que usas Agrandar después de una Tirada de Recuperación de diez horas, si aplicas dos niveles de Esfuerzo, tu altura base es de 24 m [80 pies], y añades un total de 17 puntos temporales a tu Reserva de Vigor. Capacitador.

Comandar bestia [Command Beast] (3+ puntos de Intelecto): Puedes ordenar a una bestia no hostil y no humana (como una que hayas calmado con Apaciguar a la bestia) de hasta nivel 3 a corta distancia. Si tienes éxito, durante el siguiente minuto la bestia sigue tus órdenes verbales lo mejor que sabe y puede. El DJ tiene la última palabra sobre lo que se considera una bestia no humana, pero a menos que haya algún tipo de engaño, deberías saber si puedes afectar a una criatura antes de intentar usar esta capacidad con ella. Los alienígenas, las entidades extradimensionales, las criaturas muy inteligentes y los robots nunca cuentan.

Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para comandar una bestia de nivel 5 (dos niveles por encima del límite normal), debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Acción a iniciar.

Comandar máquina [Command Machine] (4 puntos de Intelecto): Si has encantado a una máquina no inteligente o has hablado telepáticamente con una máquina inteligente, puedes intentar ordenarle que realice una acción dentro de sus posibilidades en su siguiente turno. (Si utilizas esta capacidad para dar órdenes a una máquina inteligente, es probable que se vuelva hostil después hacia ti). Acción.

Combatiente acuático [Aquatic Combatant]: Ignoras las penalizaciones para cualquier acción (incluyendo el combate) en entornos subacuáticos. Capacitador.

Comitiva [Entourage]: Consigues un comitiva de cinco veinteañeros de nivel 1 que te acompañan allá donde vayas, a menos que la disuelvas a propósito para una salida concreta. Puedes pedirles que te entreguen cosas, que te lleven mensajes, que te recojan la ropa de la tintorería... prácticamente todo lo que quieras, dentro de lo razonable. También pueden interferir si intentas evitar a alguien, ayudar a ocultarte de la atención de los medios

de comunicación, ayudarte a abrirte paso entre una multitud, etc. Por otro lado, si una situación se vuelve físicamente violenta, se retiran a un lugar seguro. Capacitador.

Como la palma de la mano [Like the Back of Your Hand]: Todas las tareas relacionadas directamente con una nave estelar que poseas o con la que tengas una conexión directa se alivian. Las tareas incluyen reparar, repostar, encontrar una brecha en el casco, encontrar un polizón, etc. Lo mismo ocurre con cualquier tirada de ataque o defensa que hagas dentro de la nave estelar contra los abordajes enemigos, así como cualquier tirada de ataque o defensa que hagas con la nave contra las naves enemigas. Capacitador.

Como piensan los demás [How Others Think]: tienes un sentido de cómo piensa la gente. Eres competente en una de las siguientes tareas: persuasión, engaño o detectar falsedades. Capacitador.

Como se predijo en la profecía [As Foretold in Prophecy]: Logras algo que demuestra que eres realmente el elegido. La siguiente tarea que intentas se ve aliviada en tres grados. No puedes volver a utilizar esta capacidad hasta que hayas realizado una acción de recuperación de una o diez horas. Acción.

Como una sola criatura [As If One Creature]: Cuando tú y tu bestia (de tu capacidad Compañero bestia) están a una distancia inmediata el uno del otro, pueden compartir el daño infligido a cualquiera de los dos. Por ejemplo, si uno de ustedes es golpeado por un arma para causar 4 puntos de daño, divide el daño entre los dos como consideres oportuno. Sólo entran en juego la Armadura y las resistencias del objetivo inicialmente dañado. Por lo tanto, si tienes 2 de Armadura y te golpea una ráfaga de fuerza por 4 puntos de daño, tu bestia puede recibir los 2 puntos de daño que sufrirías tú, pero su Armadura no entra en juego, ni su inmunidad a las ráfagas de fuerza, si la tiene. Capacitador.

Compañero arbóreo [Tree Companion] (5+ puntos de Intelecto): Animas un árbol de aproximadamente tu tamaño o más pequeño, creando una criatura de nivel 3 con 1 de Armadura. El árbol sigue tus órdenes verbales durante una hora, tras la cual vuelve a ser un árbol normal (y echa raíces donde se encuentra). A menos que el árbol muera por algún daño, puedes animarlo de nuevo cuando la duración de la capacidad expire, pero cualquier daño que haya sufrido se traslada a su nuevo estado animado. Además de las opciones normales para utilizar Esfuerzo, puedes elegir utilizar Esfuerzo para afectar a más árboles; cada nivel de Esfuerzo utilizado afecta a un árbol adicional. Acción.

Compañero bestia [Beast Companion]: Una criatura de nivel 2 de tu tamaño o menor te acompaña y sigue tus instrucciones. Tú y el DJ deben concretar los detalles de tu criatura, y probablemente harás tiradas por ella en

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

combate o cuando ella realice acciones. El compañero bestia actúa en tu turno. Como criatura de nivel 2, tiene un número objetivo de 6 y 6 de salud e infinge 2 puntos de daño. Su movimiento se basa en su tipo de criatura (aviar, nadador, etc.). Si tu compañero bestia muere, puedes buscar en la naturaleza durante 1d6 días para encontrar uno nuevo. Capacitador. (El nivel de una criatura determina su número de objetivo, salud y daño, a menos que se indique lo contrario. Así, un compañero bestia de nivel 2 tiene un número objetivo de 6 y una salud de 6, e infinge 2 puntos de daño. Un compañero bestia de nivel 4 tiene un objetivo de 12 y una salud de 12, e infinge 4 puntos de daño. Y así sucesivamente).

Compañero bicho [Critter Companion]: Una criatura de nivel 1 te acompaña y sigue tus instrucciones. Esta criatura no es más grande que un gato grande (unos 9 kg [20 libras]) y normalmente es alguna especie doméstica. Tú y el DJ deben concretar los detalles de tu criatura, y probablemente harás tiradas por ella en combate o cuando ella realice acciones. La criatura acompañante actúa en tu turno. Como criatura de nivel 1, tiene un número objetivo de 3 y 3 de salud, e infinge 1 punto de daño. Su movimiento se basa en su tipo de criatura (aviar, nadador, etc.). Si tu compañero criatura muere, puedes buscar en un entorno urbano o salvaje durante 1d6 días para encontrar uno nuevo. Capacitador.

Compañero explorador [Fellow Explorer]: Ganas un seguidor de nivel 2. Uno de sus ajustes debe ser para tareas relacionadas con la percepción. Capacitador.

Compañero máquina [Machine Companion]: Creas una máquina animada e inteligente de nivel 3 que te acompaña y actúa según le indiques. Como [Compañero máquina](#) de nivel 3, tiene un número objetivo de 9 y 9 de salud, e infinge 3 puntos de daño. Si se destruye, tardas un mes en crear una nueva. Capacitador.

Compañero máquina mejorado [Improved Machine Companion]: La máquina de tu capacidad [Compañero máquina](#) mejora, convirtiéndose en una criatura de nivel 5 con la capacidad ya sea de volar (y llevarte) una larga distancia por ronda un máximo diez minutos cada vez, o de llevar un Cypher extra para ti que no cuenta contra tu límite de Cyphers. Capacitador.

Compañero mejorado [Improved Companion]: Tu compañero (como una bestia bajo tu control) o seguidor aumenta a nivel 4. Como criatura de nivel 4, tiene un número objetivo de 12 y 12 de salud, e infinge 4 puntos de daño (aunque en la mayoría de los casos, en lugar de atacar, proporciona un recurso a tus ataques). Puedes obtener esta capacidad una vez por rango. Cada vez adicional que la seleccionas, aumenta el nivel de tu compañero o seguidor en 1. Capacitador.

Compañero volador [Flying Companion]: Ganas una criatura de compañía de nivel 3 que puede volar a la

misma velocidad que tú; dependiendo de otros aspectos de tu personaje, podría ser un pájaro entrenado, una máquina dron o una criatura extraña útil como un familiar. Esta criatura te acompaña y actúa como tú le indiques. Como acompañante de nivel 3, tiene un número objetivo de 9 y 9 puntos de vida, e infinge 3 puntos de daño. Si muere o es destruido, tardas un mes en encontrar o crear un sustituto adecuado. Capacitador.

Compartir defensa [Share Defense]: Si tu entrenamiento en una tarea de defensa es mayor que el de un aliado a corto alcance, tus consejos y tu perspicacia le permiten sustituir tu entrenamiento en esa tarea de defensa. Capacitador.

Compartir el poder [Share the Power]: Cuando usas [Drenar criatura](#) o [Drenar máquina](#) para drenar energía, puedes transferirla a otra criatura, restaurando puntos a sus Reservas de Vigor o Velocidad (o salud para un PNJ) en lugar de a ti mismo. Puedes gastar puntos de tu Reserva de Energía (de la capacidad [Almacenar energía](#)) de la misma manera. Debes tocar a la criatura que quieres curar, a menos que tengas la capacidad [Drenaje a distancia](#), en cuyo caso puede estar a una distancia corta. Capacitador.

Compartir sentidos [Share Senses]: Mientras tu duplicado creado por la capacidad [Duplicado](#) exista y esté a menos de 1,6 km [1 milla], conoces todo lo que experimenta y puedes comunicarte con él telepáticamente. Capacitador.

Competencia en tarea [Task Training]: Elegis una tarea (que no sea de ataque o defensa) en la que no tengas competencia o especialización. Te haces competente en esa tarea. Capacitador.

Comprensión [Understanding] (1 punto de Intelecto): Observas o estudias una criatura u objeto. Tu próxima interacción con esa criatura u objeto gana un recurso. Acción.

Comunicación [Communication] (2 puntos de Intelecto): Puedes transmitir un concepto básico a una criatura que normalmente no puede hablar o entender el habla. La criatura también puede darte una respuesta muy básica a una pregunta sencilla. Acción.

Con todo [All-Out Con] (7 puntos de Intelecto): Pones todo de tu parte. Añades tres niveles gratuitos de Esfuerzo a la siguiente tarea que intentes. No puedes volver a usar esta capacidad hasta después de haber realizado una acción de recuperación de diez horas. Acción.

Condenar a los culpables [Damn the Guilty] (3 puntos de Intelecto): Pronuncias palabras de revelación y condena a todos los que están a poca distancia. Aquellos a los que hayas designado como culpables con tu capacidad de [Designación](#) reciben 3 puntos de daño adicional por cualquier ataque que reciban de cualquiera que haya escuchado tu condena. Esta condena dura hasta un

minuto o hasta que se alejen de ti al menos una larga distancia. Acción.

Conducir al límite [Driving on the Edge]: puedes realizar un ataque con un arma a distancia ligera o media e intentar una tarea de conducción como una sola acción. Capacitador.

Conductor [Driver]: Eres competente en todas las tareas relacionadas con la conducción de un automóvil, camión o motocicleta, incluidas las tareas de reparación mecánica. Capacitador.

Conductor de trucos [Trick Driver]: Mientras conduces un automóvil, un camión o una motocicleta, tu Ventaja de Vigor, Ventaja de Velocidad y Ventaja de Intelecto aumentan en 1. Cuando haces una Tirada de Recuperación mientras conduces, recuperas 5 puntos adicionales. Cuando intentas una tarea de conducción o un truco extremo -como saltar un barranco u otro vehículo, girar en el aire, aterrizar con seguridad en otro vehículo, etc.- la tarea se alivia. Capacitador.

Conductor experto [Expert Driver]: Eres especialista en todas las tareas relacionadas con la conducción de un automóvil, un camión o una moto, incluidas las tareas de reparación mecánica. Capacitador.

Conectado [Connected]: Conoces a gente que consigue cosas, no sólo a personas respetadas en posiciones de autoridad, sino también a una variedad de hackers online y delincuentes callejeros habituales. Estas personas no son necesariamente tus amigos y pueden no ser de confianza, pero te deben un favor. Tú y el DJ deben acordar los detalles de tus contactos. Capacitador.

Confianza creciente [Surging Confidence] (1 punto de Vigor): Cuando usas una acción para hacer tu primera Tirada de Recuperación del día, ganas inmediatamente otra acción. Capacitador.

Confiar en la suerte [Trust to Luck] (3 puntos de Intelecto): A veces, sólo tienes que tirar los dados y esperar que las cosas sumen a tu favor. Cuando uses [Confiar en la suerte](#), tira un d6. Si el resultado es par, la tarea que estás intentando se alivia en dos grados. Con una tirada de 1, la tarea se ve obstaculizada. Capacitador.

Confundir al enemigo [Confuse Enemy] (4 puntos de Intelecto): Mediante una hábil maniobra de desvío que incluye una floritura de tu abrigo, agacharte en el momento justo o una estratagema similar, puedes intentar redirigir un ataque físico melé que de otro modo te golpearía. Cuando lo haces, el ataque desviado golpea a otra criatura que elijas dentro del alcance inmediato tuyo y del enemigo que te ataca. Esta capacidad es una tarea de dificultad 2 de Intelecto. Capacitador.

Confundir máquina [Scramble Machine] (2 puntos de Intelecto): Haces que una máquina a corta distancia no pueda funcionar durante una ronda. Alternativamente, puedes obstaculizar cualquier acción de la máquina (o

de alguien que intente utilizarla) durante un minuto. Acción.

Conjuración [Conjuration] (7 puntos de Intelecto): Produces, como de la nada, una criatura de nivel 5 de un tipo que hayas encontrado previamente. La criatura permanece durante un minuto y luego regresa a su hogar. Mientras esté presente, la criatura actúa como tú le indiques, pero esto no requiere ninguna acción por tu parte. Acción.

Conocer lo desconocido [Knowing the Unknown] (6 puntos de Intelecto): Accediendo a los recursos apropiados para tu personaje, puedes hacer una pregunta al DJ y obtener una respuesta general. El DJ asigna un nivel a la pregunta, por lo que cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. Generalmente, el conocimiento que podrías encontrar buscando en otro lugar que no sea tu ubicación actual es de nivel 1, y el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. Obtener conocimiento del futuro es imposible. Acción.

Conoce sus defectos [Know Their Faults]: Si una criatura que puedes ver tiene una debilidad especial, como una vulnerabilidad a los ruidos fuertes, un ajuste negativo a la percepción, etc., tu sabes cuál es. Pregunta y el DJ te lo dirá; normalmente, esto no está asociado a una tirada, pero en ciertos casos el DJ puede decidir que hay una posibilidad de que no lo sepas. En estos casos, eres especialista en conocer las debilidades de las criaturas. Capacitador.

Conocimiento comunitario [Community Knowledge] (2 puntos de Intelecto): Si has invertido en una comunidad y has pasado al menos unos meses viviendo allí, puedes aprender cosas sobre ella a través de diversos métodos. A veces los contactos te pasan la información. Otras veces, eres capaz de sacar conclusiones simplemente por lo que puedes ver y oír. Cuando utilizas esta capacidad, haces una pregunta al DJ sobre la comunidad y obtener una respuesta breve. Acción.

Conocimiento de la ley [Knowledge of the Law]: Estás formado en la ley del país. Si no sabes la respuesta a una cuestión de derecho, sabes dónde y cómo investigarla (la biblioteca jurídica de la universidad es un buen lugar inicial, pero también tienes fuentes online). Capacitador.

Conocimiento de la naturaleza [Wilderness Lore]: Eres competente en exploración de la naturaleza y en identificación de plantas y criaturas. Capacitador.

Conocimiento del bestiario [Bestiary Knowledge]: Eres competente en el conocimiento de las criaturas carnívoras no humanoides, reconociéndolas, conociendo sus debilidades y sus hábitos y comportamientos. Capacitador.

Conocimiento de monstruos [Monster Lore]: Eres competente en el conocimiento de los nombres, hábitos, guardias sospechosas y temas relacionados de los mons-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

truos de tu mundo. Puedes hacerte entender en sus idiomas (si tienen uno). Capacitador.

Conocimiento de ruinas [Ruin Lore]: Eres competente en carroñeo, por lo cual es más probable que encuentres cosas útiles y chatarra que pueda convertirse en cosas útiles en las ruinas de lo que hubo antes. Capacitador.

Conocimiento divino [Divine Knowledge]: Eres competente en todas las tareas relacionadas con el conocimiento de los seres divinos. Capacitador.

Conocimiento flexible [Flex Lore]: Despues de cada Tirada de Recuperación de diez horas cuando tengas acceso a una biblioteca de referencia digital de alta tecnología (como la que podría encontrarse en una nave estelar o en un centro de aprendizaje), elige un campo de conocimiento relacionado con un planeta específico o alguna otra localización. El campo podría ser el de las costumbres, los gobiernos, las características de las principales especies, los personajes importantes, etc. Eres competente en ese campo hasta que vuelvas a usar esta capacidad. Podrías usar esta capacidad con un área de conocimiento en la que ya eres competente para ser especialista. Capacitador.

Consciencia [Awareness] (3 puntos de Intelecto): Te vuelves hiperconsciente de tu entorno para localizar mejor a tu objetivo. Durante diez minutos, eres consciente de todos los seres vivos a larga distancia (incluyendo su posición general), y concentrándote (otra acción), puedes intentar conocer la salud general y el nivel de poder de cualquiera de ellos. Acción.

Consciencia de la naturaleza [Wilderness Awareness] (4 puntos de Intelecto): Tu conexión con el mundo natural se extiende hasta un grado que algunos llamarían sobrenatural. Mientras estás en la naturaleza, puedes extender tus sentidos hasta 1,6 km [1 milla] en cualquier dirección y hacer al DJ una pregunta muy simple y general sobre esa zona, como "¿Dónde está el campamento de los orcos?" o "¿Sigue vivo mi amigo Deithan?" Si la respuesta que buscas no está en la zona, no recibes ninguna información. Acción.

Consciencia total [Total Awareness]: Posees un nivel de conciencia tan alto que es muy difícil sorprenderte, esconderse de ti o acercarte sigilosamente. Cuando aplicas un nivel de Esfuerzo a las tareas de iniciativa y percepción, ganas dos niveles gratuitos de Esfuerzo. Capacitador.

Consejos de un amigo [Advice From a Friend] (1 punto de Intelecto): Conoces los puntos fuertes y débiles de tu amigo, y cómo motivarlo para que tenga éxito. Si le das a un aliado una sugerencia sobre su próxima acción, él se hace competente en esa acción durante una ronda. Acción.

Consideración profunda [Deep Consideration] (6 puntos de Intelecto): Cuando desarrolles un plan que implí-

que que tú y tus amigos trabajen juntos para lograr un objetivo, puedes hacer al DJ una pregunta muy general sobre lo que es probable que ocurra si llevan a cabo el plan, y obtendrás una respuesta simple y breve. Además, todos ustedes ganan un recurso en una tirada relacionada con la puesta en marcha del plan que han desarrollado juntos, siempre y cuando pongan el plan en marcha en los días siguientes a su creación. Acción.

Constructor de fortificaciones [Fortification Builder]: Siempre que intentes una tarea de construcción -o ayudes en una tarea de construcción- para construir un muro u otra fortificación, alivias la dificultad de la construcción en dos grados, hasta un mínimo de dificultad 1. Capacitador.

Constructor de robots [Robot Builder]: Eres competente en tareas relacionadas con la construcción y reparación de robots. A efectos de reparación, puedes utilizar esta capacidad para curar robots que utilicen una tecnología similar. Capacitador.

Consumo devorador [Unraveling Consumption]: Puedes drenar la energía de una criatura viva tocándola y concentrándote durante un minuto o más. Cada minuto en contacto con la criatura y concentrado en ella le infinge 1 punto de daño (ignora la Armadura) y restaura 1 punto de tu Reserva de Vigor o Velocidad. Debido al largo tiempo que requiere esta capacidad, normalmente sólo puede utilizarse con una criatura dispuesta o indefensa. Si la criatura recibe suficiente daño para dejarla inconsciente o matarla, se vuelve cenizas o algún otro material inerte. Acción para iniciar.

Contactos en el hampa [Underworld Contacts]: Conoces a muchas personas en diversas comunidades que se dedican a actividades ilegales. Estas personas no son necesariamente tus amigos y pueden no ser de confianza, pero te reconocen como un compañero. Tú y el DJ deben concretar los detalles de tus contactos en los bajos fondos. Capacitador.

Contorsionista [Contortionist] (2 puntos de Velocidad): Puedes zafarte de las ataduras o escurrirte por un lugar estrecho. Eres competente en la habilidad de escapar. Cuando usas una acción para escapar o moverte a través de un área estrecha, puedes usar inmediatamente otra acción. Puedes usar esta acción sólo para moverte. Capacitador.

Contracción dimensional [Dimensional Squeeze] (2+ puntos de Intelecto): Te comprimes en una dimensión transitoria, lo que te permite aparecer instantáneamente en cualquier lugar que elijas dentro de un radio de acción corto si tienes un camino despejado y sin obstáculos hasta ese lugar. Puedes atravesar una barrera intermedia si tiene un espacio abierto por el que puedas meter fácilmente la cabeza, aproximadamente 30 cm por 30 cm cuadrados [1 pie cuadrado]. Además de las opcio-

nes normales para utilizar el Esfuerzo, puedes elegir utilizar el Esfuerzo para pasar a través de una abertura más pequeña en una barrera; cada nivel de Esfuerzo utilizado de esta manera reduce el tamaño mínimo de la abertura en una cuarta parte. Aterrizas con seguridad cuando utilizas esta capacidad. Acción.

Dimensión transitoria: Una dimensión en la que las distancias son más cortas en comparación con las de otras dimensiones, por lo que viajar a través de ella es más rápido que el movimiento normal.

Contramedidas [Countermeasures] (4 puntos de Intelecto): Terminas inmediatamente un efecto en curso (como un efecto creado por una capacidad de personaje) dentro del alcance inmediato. Alternativamente, puedes usar esto como una acción de defensa para cancelar cualquier capacidad dirigida a ti, o puedes cancelar cualquier dispositivo o el efecto de cualquier dispositivo durante 1d6 rondas. Debes tocar el efecto o dispositivo para cancelarlo. Acción.

Contragestar el peligro [Counter Danger] (4 puntos de Intelecto): Anulas una fuente de peligro potencial relacionada con una criatura u objeto que se encuentre a una distancia inmediata durante un minuto (en lugar de una ronda, como con [Detener el peligro](#)). Esto podría ser un arma o dispositivo sostenido por alguien, la habilidad natural de una criatura o una trampa activada por una placa de presión. También puedes intentar contragestar una acción (como moverte o hacer un ataque mundial convencional con un arma, una garra, etc.). Acción. (El uso de [Contragestar el peligro](#) suele ser una cuestión de que el personaje aplique un pensamiento rápido ante un peligro inmediato. La capacidad no depende de medios sobrenaturales, sino de un acto práctico).

Control absoluto [Perfect Control]: Ya no necesitas hacer una tirada para usar la [Forma bestial](#) o cambiar a tu forma normal. Puedes cambiar de una a otra como acción. Cuando vuelvas a tu forma normal, ya no tendrás una penalización a tus tiradas. Capacitador.

Controlar a la bestia [Control the Savage] (6 puntos de Intelecto): Puedes controlar a una bestia no humana tranquila en un radio de 9 m [30 pies]. Lo haces durante todo el tiempo que concentres toda tu atención en ella, utilizando tu turno cada ronda. El DJ tiene la última palabra sobre lo que cuenta como bestia no humana, pero a menos que haya algún tipo de engaño, debes saber si puedes afectar a una criatura antes de intentar usar esta capacidad con ella. Los alienígenas, las entidades extra-dimensionales, las criaturas muy inteligentes y los robots nunca cuentan. Acción.

Controlar el clima [Control Weather] (10 puntos de Intelecto): Cambias el clima general en tu área. Si se realiza en interiores, crea efectos menores, como niebla, cambios leves de temperatura, etc. En el exterior, pue-

des crear lluvia, niebla, nieve, viento o cualquier otro tipo de clima normal (no demasiado severo). El cambio dura un tiempo natural, de modo que una tormenta puede durar una hora, la niebla dos o tres horas y la nieve unas horas (o diez minutos si está fuera de temporada). Durante los primeros diez minutos después de activar esta capacidad, puedes crear efectos más dramáticos y específicos, como rayos, granizo gigante, tornados, vientos huracanados, etc. Estos efectos deben producirse a menos de 300 m [1000 pies] de tu ubicación. Debes pasar tu turno concentrándote para crear un efecto o mantenerlo en una nueva ronda. Estos efectos infligen 6 puntos de daño cada ronda. Si tienes esta capacidad de otra fuente, el coste de la capacidad es de 7 puntos de Intelecto en lugar de 10. Si ya tienes la capacidad [Semilla de tormenta](#), puedes sustituirla inmediatamente por una nueva capacidad del mismo rango. Acción para iniciar.

Controlar el terreno [Control the Field] (1 punto de Vigor): Este ataque melé infinge 1 punto menos de daño e independientemente que golpees al objetivo, lo maniobras hasta una posición que deseas dentro del alcance inmediato. Acción.

Controlar enjambre [Control Swarm] (2 puntos de Intelecto): Las criaturas de tu capacidad [Influir enjambre](#) que estén a corta distancia hacen lo que les ordenas telepáticamente durante diez minutos. Insectos comunes (nivel 0) en número suficiente pueden formar un enjambre sobre una sola criatura y obstaculizar sus tareas. Acción para iniciar.

Controlar espíritu [Command Spirit] (3 puntos de Intelecto): Puedes ordenar a un espíritu o a una criatura muerta animada de hasta nivel 5 a corta distancia. Si tienes éxito, el objetivo no puede atacarte durante un minuto, durante el cual sigue tus órdenes verbales si puede oírtelo y entenderte. Acción para iniciar.

Controlar espíritu mejorado [Improved Command Spirit]: Cuando usas tu capacidad de [Controlar espíritu](#), puedes comandar a un espíritu o criatura no muerta animada de hasta nivel 7. Capacitador.

Controlar máquina [Control Machine] (6 puntos de Intelecto): Puedes intentar controlar las funciones de cualquier máquina, inteligente o no, a corto alcance durante diez minutos. Acción.

Controlar metal [Command Metal] (5 puntos de Intelecto): Modificas un objeto metálico a tu antojo. El objeto debe estar a la vista y a corta distancia, y su masa no puede ser mayor que la tuya. Puedes afectar a varios objetos a la vez siempre que su masa combinada esté dentro de estos límites. Puedes fusionar varios objetos. Puedes utilizar este poder para destruir un objeto metálico (como la capacidad [Destruir metal](#)), o puedes darle la forma deseada (de forma tosca, a menos que tengas

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

las habilidades de fabricación adecuadas). A continuación, puedes mover el nuevo objeto a cualquier lugar dentro de su alcance. Por ejemplo, puedes coger unos cuantos escudos de metal, fusionarlos y utilizar la forma resultante para bloquear una puerta. Puedes utilizar esta capacidad para realizar un ataque -provocando la contricción de la armadura de un enemigo, convirtiendo un objeto metálico en fragmentos que lanzas por el campo de batalla, etc.- contra un objetivo dentro de un corto alcance. Independientemente de la forma del ataque, es una acción de Intelecto que causa 7 puntos de daño. Acción.

Control de multitudes [Crowd Control] (6+ puntos de Intelecto): Controlas las acciones de hasta cinco criaturas a corto alcance. Este efecto dura un minuto. Todos los objetivos deben ser de nivel 2 o inferior. Tu control se limita a órdenes verbales simples como "Detente", "Huye", "Sigue a ese guardia", "Mira allí" o "Apártate de mi camino". Todas las criaturas afectadas responden a la orden a menos que les ordenes específicamente lo contrario. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo de los objetivos o afectar a cinco personas más. Así, para controlar un grupo con un objetivo de nivel 4 (dos niveles por encima del límite normal) o un grupo de quince personas, debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Cuando la capacidad de [Control de multitudes](#) termina, las criaturas recuerdan tus órdenes pero no recuerdan haber sido controladas; tus órdenes parecían razonables en ese momento. Acción para iniciar.

Control de robots [Robot Control] (2+ puntos de Intelecto): Utilizas tus conocimientos de mando y control de robots (y posiblemente dispositivos que transmitan en la frecuencia adecuada) para afectar a cualquier sistema mecanizado o robot de nivel 2 o inferior a corto alcance. Puedes dejar inactivos varios objetivos durante el tiempo que concentres toda tu atención en ellos. Si te concentras en un solo objetivo, puedes intentar tomar el control activo del mismo durante un minuto, ordenándole que realice tareas sencillas para ti mientras te concentras. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del sistema mecanizado o del robot. Así, para afectar a un objetivo de nivel 4 (dos niveles por encima del límite normal), debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Acción para iniciar.

Control mental [Mind Control] (6+ puntos de Intelecto): Controlas las acciones de otra criatura que toques. Este efecto dura un minuto. El objetivo debe ser de nivel 2 o inferior. Una vez que has establecido el control, mantienes el contacto mental con el objetivo y percibes lo que siente. Puedes permitirle actuar libremente o anular su control caso por caso. Además de las opcio-

nes normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo o aumentar la duración en un minuto. Así, para controlar la mente de un objetivo de nivel 5 (tres niveles por encima del límite normal) o controlar un objetivo durante cuatro minutos (tres minutos por encima de la duración normal), debes aplicar tres niveles de Esfuerzo. Cuando la duración termina, la criatura no recuerda haber sido controlada ni nada de lo que hizo mientras estaba bajo tu mando. Acción para iniciar.

Control remoto [Remote Control] (5 puntos de Intelecto): Puedes utilizar las matrices de comunicación y sensores de una nave estelar para lanzar un ataque que deje inoperativa brevemente una nave estelar enemiga en un radio de 32 km [20 millas] durante un minuto como máximo. Acción. ([Control remoto](#) es un intento magistral de interferir o hackear una nave espacial enemiga, una tarea que normalmente requiere múltiples tiradas, y sólo tienes éxito si sacas un total de tres éxitos antes de sacar un total de dos fallos. Sin embargo, todas estas tareas se ven obstaculizadas por al menos dos grados debido a la seguridad electrónica de las naves espaciales).

Contusión [Concussion] (7 puntos de Intelecto): Probras un pulso de fuerza contundente que estalla desde un punto que elijas a largo alcance. El pulso se extiende hasta corto alcance en todas las direcciones, infligiendo 5 puntos de daño a todo lo que se encuentre en la zona. Incluso si fallas la tirada de ataque, los objetivos en el área reciben 1 punto de daño. Acción.

Copiado asombroso [Amazing Copying]: Puedes usar [Copiar poder](#) para copiar capacidades más poderosas. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo con [Copiar poder](#), si aplicas dos niveles de Esfuerzo, el DJ elige una capacidad de rango alto que se parezca más a ese poder (en lugar de una capacidad de rango bajo). Capacitador.

Copiado mejorado [Improved Copying]: Puedes usar [Copiar poder](#) para copiar capacidades más poderosas. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo con [Copiar poder](#), si aplicas un nivel de Esfuerzo, el DJ elige una capacidad de rango medio que más se parezca a ese poder (en lugar de una capacidad de rango bajo). Capacitador.

Cuando usas [Copia mejorado](#), una capacidad copiada debe ser de rango bajo, medio o alto según cómo esté listada en las categorías de capacidades. No importa si un tipo o rasgo hace que esté disponible en un rango inferior o superior.

Copiado múltiple [Multiple Copying]: Cuando usas [Copiar poder](#), puedes copiar dos de las capacidades de la criatura al mismo tiempo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo con [Copiar poder](#), puedes apli-

car niveles de Esfuerzo para copiar capacidades adicionales, cada nivel de Esfuerzo copia una capacidad adicional más allá de las dos iniciales (tres por un nivel de Esfuerzo, cuatro por dos niveles, y así sucesivamente). Capacitador.

Copiar poder [Copy Power] (2+ puntos de Intelecto): Puedes copiar el superpoder de otra persona durante una hora, ejecutándolo como si fuera natural en ti. Debes haber tocado a la criatura cuyo poder quieras copiar en la última hora (una tirada de ataque) y debes haber visto esa capacidad siendo utilizada por ella. Elige el poder que quieras copiar, y el DJ elige una capacidad apropiada de rango bajo que se parezca lo más posible a ese poder. Por ejemplo, si estás luchando contra un supervillano que puede crear explosiones de fuerza, si copias esa capacidad, obtienes una capacidad de bajo nivel que crea una explosión de fuerza.

Además del coste en puntos de [Copiar poder](#), debes pagar el coste de Vigor, Velocidad o Intelecto (si lo hay) de la capacidad equivalente que elija el DJ. Por ejemplo, si quieras copiar la explosión de fuerza de un supervillano, el DJ probablemente decidirá que es equivalente a [Arremetida](#), así que pagarías 2 puntos de Intelecto para activar el [Copiar poder](#) y 1 punto de Intelecto para usar [Arremetida](#).

Sólo puedes copiar un poder a la vez; copiar otro termina cualquier otro poder que estés copiando con esta capacidad.

[Copiar poder](#) no copia efectos de un poder que añada puntos permanentemente a tus Reservas, como [Cuerpo mejorado](#).

Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para copiar una capacidad que viste hace más de una hora; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera extiende el periodo de tiempo en una hora. Acción.

Convencer [Fast Talk] (1 punto de Intelecto): Cuando hablas con una criatura inteligente que puede entenderse y no es hostil, convences a esa criatura para que realice una acción razonable en la siguiente ronda. Una acción razonable debe ser acordada por el DJ; no debe poner a la criatura o a sus aliados en peligro obvio o estar fuera de su carácter. Acción.

Corredor [Runner]: Tu movimiento estándar aumenta de corto a largo. Capacitador.

Correr y agarrar [Sprint and Grab] (2 puntos de Velocidad): Puedes correr una distancia corta y hacer un ataque melé para agarrar a un enemigo de tu tamaño o menor. Un ataque exitoso significa que agarras al enemigo y lo detienes si se estaba moviendo (esto puede ser tratado como un placaje, si es apropiado). Acción.

Correr y luchar [Run and Fight] (4 puntos de Vigor): Puedes moverte una corta distancia y realizar un ataque melé que infinge 2 puntos de daño adicional. Acción.

Corte gravítico [Gravity Cleave] (3 puntos de Intelecto): Puedes dañar a un objetivo a corto alcance aumentando rápidamente la atracción de la gravedad en una parte del objetivo y disminuyéndola en otra, infligiendo 6 puntos de daño. Acción.

Corte gravítico mejorado [Improved Gravity Cleave] (9 puntos de Intelecto): Puedes dañar a un grupo de objetivos a largo alcance aumentando rápidamente la atracción de la gravedad en una parte de cada objetivo y disminuyéndola en otra, infligiendo 6 puntos de daño. Los objetivos deben estar en alcance inmediato entre ellos. Acción.

Corte preciso [Precise Cut]: Infinges 1 punto de daño adicional con armas ligeras. Capacitador.

Creación de hielo [Ice Creation] (4+ puntos de Intelecto): Creas un objeto sólido de hielo de tu tamaño o menor. El objeto es tosco y no puede tener partes móviles, por lo que puedes hacer una espada, un escudo, una escalera corta, etc. Tus objetos de hielo son tan fuertes como el hierro, pero si no estás en contacto constante con ellos, sólo funcionan durante $1d6 + 6$ rondas antes de romperse o fundirse. Por ejemplo, puedes fabricar y blandir una espada de hielo, pero si se la das a otro PJ, la espada no durará mucho para ese personaje. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para crear objetos más grandes que tú. Por cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera, puedes crear un objeto hasta dos veces más grande que tú. Acción.

Crear [Create] (7 puntos de Intelecto): Creas algo de la nada. Puedes crear cualquier objeto que elijas y que normalmente tendría una dificultad de 5 o inferior (usando las reglas de fabricación). Una vez creado, el objeto dura un número de horas igual a 6 menos la dificultad para crearlo. Por lo que si creas unos grilletes resistentes (dificultad 5), durará una hora. Acción.

Crear agua [Create Water] (2 puntos de Intelecto): Haces que brote agua de un punto del suelo que puedas ver. El agua fluye de allí durante un minuto, creando alrededor de 4 litros [1 galón] cuando se detiene. Acción para iniciar.

Crear veneno mortal [Create Deadly Poison] (3+ puntos de Intelecto): Creas una dosis de un veneno de nivel 2 que infinge 5 puntos de daño u obstaculiza las acciones de la criatura envenenada durante diez minutos (a tu elección cada vez que crees el veneno). Puedes aplicar este veneno a un arma, comida o bebida como parte de la acción de crearlo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel del veneno; cada nivel de Esfuerzo

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

usado de esta manera aumenta el nivel del veneno en 1. Si no se usa, el veneno pierde su potencia después de una hora. Acción.

Criatura mágica atada [Bound Magic Creature]: Tienes un aliado mágico de nivel 3 atado a un objeto físico (quizás un djinn menor atado a una lámpara, un demonio menor atado a una moneda o un espíritu atado a un espejo). El aliado mágico aún no tiene todo el poder que uno de su clase podría poseer cuando es maduro. Normalmente, el aliado permanece quiescente en el objeto al que está atado. Cuando utilizas una acción para manifestarlo, aparece a tu lado como una criatura que puede conversar contigo. La criatura tiene su propia personalidad determinada por el DJ y es un nivel superior a su nivel base para un área de conocimiento (como la historia local). El DJ determina si el aliado mágico tiene un objetivo propio a largo plazo.

Cada vez que el aliado mágico se manifiesta físicamente, permanece así hasta una hora. Durante ese periodo, te acompaña y sigue tus instrucciones. El aliado mágico debe permanecer a una distancia inmediata de ti; si se aleja más, es arrastrado de nuevo a su objeto al final de tu siguiente turno y no puede volver hasta después de tu siguiente Tirada de Recuperación de diez horas. No ataca a criaturas, pero puede utilizar su acción para servir de recurso en cualquier ataque que realices en tu turno. Por lo demás, puede realizar acciones por sí mismo (aunque es probable que tires por él).

Si la criatura queda reducida a 0 de salud, se disipa. Se reforma en su objeto en 1d6 + 2 días.

Si pierdes el objeto atado, conservas la sensación de la dirección en la que se encuentra. Acción para manifestar la criatura mágica.

Cruzar los mundos [Traverse the Worlds] (8+ puntos de Intelecto): Te transmites instantáneamente a otro planeta, dimensión, plano o nivel de realidad. Debes saber que el destino existe; el DJ decidirá si tienes suficiente información para confirmar su existencia y el nivel de dificultad para llegar al destino. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para llevar a otras personas contigo; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera afecta hasta a tres objetivos adicionales. Debes tocar cualquier objetivo adicional. Acción.

Cubierta de materia oscura [Dark Matter Shell] (5 puntos de Intelecto): Durante el siguiente minuto, te envuelves en una cubierta de materia oscura. Tu aspecto se convierte en una silueta oscura, y ganas un recurso en tareas de sigilo y un +1 a tu Armadura. La cubierta de materia oscura funciona a la perfección con tus deseos, y si aplicas un nivel de Esfuerzo a cualquier tarea física mientras la cubierta persiste, puedes aplicar un nivel adi-

cional gratuito de Esfuerzo a esa misma tarea. Acción para iniciar.

Cuento chino [Tall Tale] (3 puntos de Intelecto): Cuentas una breve anécdota a un enemigo que pueda entenderse sobre algo que hayas presenciado en tu vida que sea tan exagerada y a la vez tan convincente que, si tienes éxito, el enemigo queda aturdido durante un minuto, tiempo durante el cual sus tareas se ven obstaculizadas. Acción.

Cuerpo cristalino [Crystalline Body]: Estás compuesto por un cristal animado y translúcido del color del ámbar. Trabaja con tu DJ para decidir tu forma exacta, aunque es probable que tenga la forma y el tamaño de un humanoide. Tu cuerpo de cristal te otorga +2 a la Armadura y +4 a tu Reserva de Vigor. Sin embargo, no eres rápido y tus tareas de Defensa por Velocidad se ven obstaculizadas. Ciertas condiciones, como las enfermedades mundanas y los venenos, no te afectan. Tu cuerpo cristalino se repara más lentamente de lo que lo haría un cuerpo de carne viva. Sólo tienes disponibles las Tiradas de Recuperación de una ronda, una hora y diez horas cada día; no tienes disponible una Tirada de Recuperación de diez minutos. Cualquier capacidad que tengas que requiera una Tirada de Recuperación de diez minutos requiere en cambio una Tirada de Recuperación de una hora. Capacitador.

Cuerpo de golem [Golem Body]: ganas +1 a la Armadura, +1 a tu Ventaja de Vigor y 5 puntos adicionales a tu Reserva de Vigor. No necesitas comer, beber ni respirar (aunque sí descansar y dormir). Te mueves con más rigidez que una criatura de carne, lo que significa que no puedes ser competente o especialista en tiradas de Defensa por Velocidad. Además, tienes práctica en el uso de tus puños de piedra como arma media. Capacitador.

Cuerpo de madera [Wooden Body] (1+ puntos de Vigor): Transformas tu cuerpo en madera viva durante diez minutos, lo que te otorga varios beneficios. Obtienes +1 a la Armadura y tienes práctica en el uso de tus extremidades como armas medias. Necesitas una décima parte de aire que un humano. Esconderte entre los árboles o sobre un árbol se alivia. Sin embargo, en tu forma de madera te mueves con más rigidez que una criatura de carne y hueso, lo que obstaculiza tus tiradas de Defensa por Velocidad. Acción para cambiar o revertir.

Tu cuerpo de madera puede ser liso como una tabla pulida, áspero como la corteza de un árbol o una mezcla de ambos.

Cuerpo mejorado [Enhanced Body]: Tus partes de máquina te otorgan +1 a la Armadura, +3 a tu Reserva de Vigor y +3 a tu Reserva de Velocidad. Las habilidades, medicinas y técnicas de curación tradicionales te funcionan sólo a medias. Cada vez que empiezas con la salud

completa, los primeros 5 puntos de daño que recibes no pueden curarse de estas formas ni recuperarse normalmente. En su lugar, deberás utilizar habilidades y destrezas de reparación para restaurar esos puntos. Por ejemplo, si empiezas con una Reserva de Vigor completa de 10 y recibes 8 puntos de daño, puedes usar Tiradas de Recuperación para restaurar 3 puntos, pero los 5 puntos restantes debes restaurarlos con tareas de reparación. Capacitador.

Curación biomórfica [Biomorphic Healing] (4+ puntos de Vigor): Envías conscientemente un pulso de tu campo biomórfico (una extraña energía que genera tu cuerpo) y lo concentras en una criatura viva a corto alcance. El objetivo obtiene una Tirada de Recuperación gratuita e inmediata de una acción. No puedes volver a utilizar esta capacidad en esa criatura hasta después de su siguiente descanso de diez horas. Acción.

Curación de golem [Golem Healing]: Tu forma de piedra de la capacidad [Cuerpo de golem](#) es más difícil de reparar que la de carne, lo que significa que no puedes usar la primera Tirada de Recuperación de una sola acción del día a la que tienen acceso otros PJs. Así, tu primera Tirada de Recuperación de un día cualquiera requiere diez minutos de descanso, la segunda requiere una hora de descanso y la tercera requiere diez horas. Capacitador.

Curador de heridas [Wound Tender]: Eres competente en la habilidad de curación. Capacitador.

Curioso [Curious]: Siempre sientes curiosidad por lo que te rodea, incluso a nivel subconsciente. Siempre que utilices Esfuerzo para intentar tareas de navegación, percepción o iniciativa en un área que hayas visitado poco o nunca antes, puedes aplicar un nivel adicional de Esfuerzo gratuito. Capacitador.

Cypherherrero [Cyphersmith]: Todos los Cyphers manifiestos que utilizas funcionan a un nivel superior al normal. Si te dan una semana y las herramientas, productos químicos y piezas adecuadas, puedes manipular uno de tus Cyphers manifiestos, transformándolo en otro Cypher del mismo tipo que tenías en el pasado. El DJ y el jugador deben colaborar para asegurar que la transformación es lógica -por ejemplo, probablemente no puedes transformar una píldora en un casco. Capacitador.

Cyphers reciclados [Recycled Cyphers]: Todos los Cyphers manifiestos que utilices funcionan a un nivel superior al normal. Además, si se te da una semana y al menos diez objetos de la tabla de [Chatarra](#), puedes manipular uno de tus Cyphers manifiestos, transformándolo en otro del mismo tipo que tenías en el pasado. El DJ y el jugador deben colaborar para asegurar que la transformación sea lógica - por ejemplo, probablemente

no puedes transformar una píldora en un casco. Capacitador.

CAPACIDADES D

Daño letal [Lethal Damage]: Elegis uno de tus ataques existentes que inflige puntos de daño (dependiendo de tu tipo y Rasgo, puede ser un arma específica, una capacidad especial como una ráfaga de fuego o tus ataques sin armas). Cuando golpeas con ese ataque, infinges 5 puntos de daño adicional. Capacitador.

Datajack [Datajack] (1 punto de Intelecto): Con acceso informático, te conectas al instante y aprendes un poco más sobre algo que puedes ver. Obtienes un recurso en una tarea que implique a esa persona u objeto. Acción.

Debate [Debate] (3 puntos de Intelecto): En cualquier reunión de dos o más personas que intenten establecer la verdad o llegar a una decisión, puedes influir en el veredicto con una retórica magistral. Si se te da un minuto o más para argumentar tu punto de vista, o bien la decisión va a tu favor o, si alguien argumenta eficazmente un punto de la discusión, cualquier tarea de persuasión o engaño asociada se alivia en dos grados. Acción para iniciar; un minuto para completar.

Decisiones difíciles [Hard Choices]: A veces, crees que tienes que mentir a los que confían en ti por su propio bien. Eres especialista en tareas de engaño. Capacitador.

Declaración inicial [Opening Statement]: Eres competente en las tareas relacionadas con persuasión, engaño y detectar falsedades de los demás. Capacitador.

Defender al inocente [Defend the Innocent] (2 puntos de Velocidad): Por los próximos diez minutos, si alguien que has designado como inocente con la capacidad [Designación](#) se pone a tu lado, esa criatura comparte cualquier beneficio defensivo que tengas que no sea de una armadura mundana. Esto incluye la Defensa por Velocidad de tu escudo, la Armadura ofrecida por un campo de fuerza, etc. Además, las tiradas de Defensa por Velocidad hechas por la criatura inocente ganan un recurso. Sólo puedes proteger a una criatura inocente a la vez. Acción para iniciar.

Defender a todos los inocentes [Defend All the Innocent]: Proteges a todos los que estén dentro del alcance inmediato y que hayas designado como inocentes con tu capacidad de [Designación](#). Las tiradas de Defensa por Velocidad realizadas por dichas criaturas ganan un recurso. Capacitador.

Defensa con armas [Weapon Defense]: Mientras tu arma elegida esté en tu(s) mano(s), eres competente en las tiradas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Defensa contra robots [Defense Against Robots]: Has estudiado a tu enemigo y eres competente en anticiparte a las acciones que un robot o una máquina pueden

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

realizar en una pelea. Las tareas de defensa que intentas contra estos enemigos se ven aliviadas. Capacitador.

Defensa dual [Dual Defense]: Cuando manejas dos armas, eres competente en las tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Defensa interior [Inner Defense]: Las pruebas de la vida te han endurecido y te han hecho difícil de leer. Eres competente en cualquier tarea para resistir el intento de otra criatura de discernir tus verdaderos sentimientos, creencias o planes. También eres competente en resistir la tortura, la intrusión telepática y el control mental. Capacitador.

Defensa subconsciente [Subconscious Defense]: Tu subconsciente ejecuta constantemente modelos predictivos para evitar el peligro. Ganas un recurso en tus tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Defensor devoto [Devoted Defender] (2 puntos de Vigor o Intelecto): Elige un personaje que puedas ver. Ese personaje se convierte en tu protegido. Eres competente en todas las tareas que impliquen encontrar, curar o proteger a ese personaje así como interactuar con él. Sólo puedes tener un pupilo a la vez. Acción para iniciar.

Defensor experto [Experienced Defender]: Cuando llevas armadura, ganas +1 a la Armadura. Capacitador.

Defensor verdadero [True Defender] (6 puntos de Vigor o Intelecto): Esta capacidad funciona como la capacidad [Defensor devoto](#), excepto que el beneficio se aplica hasta a tres personajes que elijas. Si eliges sólo un personaje, te haces especialista en las tareas descritas en la capacidad [Defensor devoto](#). Acción para iniciar.

Definir el abajo [Define Down] (4 puntos de Intelecto): La gravedad natural dentro de un área de corta distancia a la que estés dentro de un alcance inmediato cambia de dirección para que fluya en la dirección que determines (hacia arriba, hacia el sur, hacia el oeste, etc.) durante unos segundos, y luego vuelve a su cauce. Los objetivos afectados pueden ser lanzados hasta 6 m [20 pies] y recibir unos puntos de daño. Acción.

Demostración impresionante [Impressive Display] (2 puntos de Vigor): Realizas una hazaña de fuerza, velocidad o combate, impresionando a los que están cerca. Durante el siguiente minuto ganas un recurso en todas las tareas de interacción con las personas que te hayan visto usar esta capacidad. Acción.

Desactivar mecanismos [Deactivate Mechanisms] (5+ puntos de Velocidad): Realizas un ataque melé que no infinge daño contra una máquina. En su lugar, si el ataque impacta, realiza una segunda tirada basada en Velocidad. Si tienes éxito, una máquina de nivel 3 o inferior se desactiva durante un minuto. Por cada nivel adicional de Esfuerzo aplicado, puedes afectar a una máquina de nivel superior o puedes prolongar la duración durante un minuto adicional. Si tienes la capacidad [Confundir](#)

máquina o la capacidad [Deshabilitar mecanismos](#) (o una capacidad que funcione de forma similar), cuando aplicas un nivel de Esfuerzo a cualquiera de ellas, ganas un nivel de Esfuerzo adicional gratuito. Acción.

Desafío de combate [Combat Challenge]: Todas las tareas para atraer un ataque hacia ti (y lejos de otra persona) se alivian en dos grados. Capacitador.

Desafío final [Final Defiance]: Cuando normalmente estarías muerto, permaneces consciente y activo durante una ronda adicional, más una ronda adicional cada vez que tengas éxito en una tarea de Vigor de dificultad 5. Durante estas rondas, estás incapacitado. Si no recibes curación o no ganas puntos en una Reserva durante tu(s) última(s) ronda(s) de actividad, estás sujeto a los efectos de [Aún no muerto](#). Capacitador.

Desaparecer [Disappear] (4 puntos de Intelecto): Tuerces la luz que cae sobre ti para que parezca que desapareces. Eres invisible para otras criaturas durante diez minutos. Mientras eres invisible, te haces especialista en las tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Este efecto termina si haces algo que revele tu presencia o posición: atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el efecto de invisibilidad restante realizando una acción para concentrarte en ocultar tu posición. Acción para iniciar o reiniciar.

Descifrar [Decipher] (1 punto de Intelecto): Si pasas un minuto examinando un escrito o un código en un idioma que no entiendes, puedes hacer una tirada de Intelecto de dificultad 3 (o superior, según la complejidad del idioma o del código) para entender lo esencial del mensaje. Acción para iniciar.

Desde las sombras [From the Shadows]: Si atacas con éxito a una criatura que antes no conocía tu presencia, infinges 3 puntos de daño adicional. Capacitador.

Deseo menor [Minor Wish]: A tu petición, el aliado mágico de tu capacidad [Criatura mágica atada](#) puede utilizar su acción para lanzarte un hechizo menor. Después, debe retirarse a su objeto atado para descansar durante una hora. Los efectos que puede producir son los siguientes (Acción para iniciar):

- **Ira dorada:** Una luz dorada toca tus ojos. Durante los siguientes minutos, si atacas a un objetivo, le infinges 2 puntos de daño adicional.
- **Guarda dorada:** Obtienes +1 a la Armadura durante una hora gracias a un brillo translúcido de luz dorada.
- **Luz de la Verdad:** Cada vez que intentes discernir la falsedad durante la próxima hora, la tarea se aliviará en dos grados.
- **Toque de Gracia:** Con el toque del aliado mágico, añades 3 puntos a cualquier Reserva de atributo. Si no recibes daño, añades los puntos al máximo de tu

Reserva elegida. Permanecen hasta que los gastes, los pierdas por daño o pase una hora.

Deseo moderado [Moderate Wish]: A tu petición, el aliado mágico de tu capacidad [Criatura mágica atada](#) puede gastar su acción lanzando un hechizo moderado sobre ti. Después, debe retirarse a su objeto atado para descansar durante al menos una hora. Los efectos que puede producir son los siguientes (Acción para iniciar):

- **Armadura dorada:** Obtienes +3 a la Armadura durante una hora gracias a un brillo translúcido de luz dorada.
- **Furia dorada:** Una luz dorada resplandece en tus ojos. Durante los próximos tres minutos, si atacas a un objetivo, le infinges 5 puntos de daño adicional.
- **Toque de gracia mejorado:** Con el toque del aliado mágico, añades 6 puntos a cualquier Reserva de atributo. Si no recibes daño, añades los puntos al máximo de tu Reserva elegida. Permanecen hasta que los gastes, los pierdas por daño o pase una hora.
- **Invisible.** Con un toque, el aliado mágico tuerce la luz que cae sobre ti, por lo que pareces desaparecer. Eres invisible para otras criaturas durante diez minutos. Mientras eres invisible, te haces especialista en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Este efecto termina si haces algo que revele tu presencia o posición: atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el efecto de invisibilidad restante realizando una acción para concentrarte en ocultar tu posición. Acción para iniciar.

Desfasar enemigo [Phase Foe] (6+ puntos de Intelecto): Reúnes una energía perturbadora en la punta de tu dedo y tocas a una criatura. Si el objetivo es un PNJ o una criatura de nivel 3 o inferior, entra en fase como si hubiera utilizado la capacidad [Fantasma](#). Sin embargo, a menos que ésta pueda averiguar cómo controlar su movimiento mientras está en fase, algo con lo que la mayoría de las criaturas no tienen experiencia, comienza a hundirse a través de la materia sólida. Si no puede controlarse a sí misma o poner fin al efecto, es posible que desaparezca para siempre, ya que cuando vuelva a ser sólida después de diez minutos, probablemente se encuentre en las profundidades de la tierra. Por cada nivel adicional de Esfuerzo que aplique, puede intentar afectar a un objetivo de un nivel superior. Acción.

Deshabilitar mecanismos [Disable Mechanisms] (3 puntos de Velocidad): Con ojo avizor y movimientos rápidos, alteras algunas funciones de un robot o máquina y le infinges uno de los siguientes males:

- Todas sus tareas son obstaculizadas por un minuto.
- Su velocidad se reduce a la mitad.
- No puede realizar ninguna acción durante una ronda.

- Infinge 2 puntos menos de daño (mínimo 1 punto) durante un minuto.

Debes tocar el robot o la máquina para alterarlo (si estás haciendo un ataque, éste no infinge daño). Acción.

Deshacer [Undo] (5 puntos de Intelecto): Retrocedes el tiempo unos segundos, deshaciendo la acción más reciente de una criatura. Esta criatura puede entonces repetir inmediatamente la misma acción o intentar algo diferente. Acción.

Designación [Designation]: Asignas una etiqueta de inocente o culpable a una criatura dentro del alcance inmediato, basándote en tu evaluación de una situación determinada o en un sentimiento predominante. Es decir, alguien etiquetado como inocente puede ser inocente en una circunstancia determinada, o puede ser inocente de crímenes terribles en general (como asesinato, robo mayor, etc.). De igual forma, puedes declarar que una criatura es culpable de un crimen concreto o de hechos terribles en general. La exactitud de tu evaluación no es importante mientras creas que es la verdad; el DJ puede requerir que des una justificación. En adelante, tus tareas de interacción social con alguien que designes como inocente ganan un recurso, y tus ataques contra aquellos que designes como culpables ganan un recurso. Puedes cambiar tu valoración, pero requiere otra acción de designación. Los beneficios de la designación duran hasta que la cambies o hasta que se te demuestre que es errónea. Acción. (Los beneficios dados por [Designación](#) se aplican al personaje que utiliza la capacidad, a sus aliados y a cualquiera que oiga o se le comunique dicho juicio y crea en su evaluación).

Designación mayor [Greater Designation]: Puedes dar una etiqueta de inocente o culpable a todas las criaturas dentro del alcance inmediato cuando uses [Designación](#). La etiqueta única se aplica a todas las criaturas afectadas y dura hasta que vuelvas a usar [Designación mayor](#). Acción.

Designación mejorada [Improved Designation]: Cuando usas [Designación](#), puedes designar a una criatura adicional como inocente o culpable, lo que significa que hasta dos criaturas a la vez pueden ser inocentes, o dos culpables, o una inocente y una culpable. Capacitador.

Desincentivar [Disincentivize] (1 punto de Intelecto): Obstaculizas todas las acciones que intenten cualquier número de objetivos a corto alcance que puedan entenderse. Tú eliges qué objetivos se ven afectados. Las acciones de los objetivos afectados se ven obstaculizadas durante una ronda. Capacitador.

Destellar a través de la distancia [Flash Across the Miles] (6+ puntos de Intelecto): Puedes desplazarte a un lugar abierto del planeta que conozcas casi instantánea-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

mente, transformado en un rayo. Si aplicas un nivel de Esfuerzo, puedes intentar penetrar en lugares cubiertos que conozcas siempre que exista una ruta desde el aire libre hasta la zona a la que quieras llegar a la que la electricidad pueda seguir fácilmente. Acción.

Destello [Flash] (4 puntos de Intelecto): Creas una explosión de energía en un punto a corta distancia, afectando a un área hasta el alcance inmediato de ese punto. Debes poder ver el lugar donde pretendes centrar la explosión. La explosión infinge 2 puntos de daño a todas las criaturas u objetos dentro del área. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción.

Destinado a la grandeza [Destined for Greatness]: Disfrutas de una suerte extraña, como si algo te vigilara y te mantuviera alejado del daño. Cuando, de otro modo, descenderías un grado en el Registro de Daño, haz una tirada de Defensa por Intelecto contra la dificultad establecida por el nivel del enemigo o del efecto. Si tienes éxito, no descierdes ese grado. Si el grado se debe a que has caído a 0 puntos en una Reserva, sigues estando a 0 puntos; sólo que no sufres los efectos negativos de estar lesionado o incapacitado. Si de otro modo descenderías el último grado en el Registro de Daño hasta la muerte, una tirada de defensa exitosa te mantiene a 1 punto en una Reserva, y sigues incapacitado. Capacitador.

Destreza en el combate [Combat Prowess]: Añades +1 de daño a un tipo de ataque de arma a tu elección: ataques con armas melé o ataques con armas a distancia. Capacitador.

Destrozar [Shatter] (2+ puntos de Intelecto): Interrumpes la fuerza fundamental que mantiene unida la materia normal durante un momento, provocando la detonación de un objeto que elijas a largo alcance. El objeto debe ser un objeto pequeño y mundano compuesto de materia homogénea (como una taza de arcilla, un lingote de hierro, una piedra, etc.). El objeto explota en un radio inmediato, infiriendo 1 punto de daño a todas las criaturas y objetos del área. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción.

Destrozar existencia [Shred Existence]: Cuando usas [Toque perturbador](#), [Arañar la existencia](#) o [Detonación de fase](#), infinges 5 puntos de daño adicional que ignoran la Armadura. Capacitador.

Destrozar mente [Shatter Mind] (7+ puntos de Intelecto): Tus palabras reverberan destructivamente en el cerebro de un objetivo inteligente de nivel 1 a corto alcance que pueda oírtे y entenderte. Destruyen el

tejido, los recuerdos y la personalidad, provocando un estado vegetativo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para destrozar la mente de un objetivo de nivel 5 (cuatro niveles por encima del límite normal), debes aplicar cuatro niveles de Esfuerzo. Acción. (El estado vegetativo creado por [Destrozar mente](#) puede ser curado por magia o ciencia avanzada, o por un Cypher eliminador de condiciones que cure la psicosis).

Destructor [Destroyer] (6 puntos de Vigor): Si tienes éxito en una tarea de Vigor para dañar un objeto, en lugar de descender un grado en el Registro de Daño de Objeto, el objeto desciende los tres grados y es destruido. Acción.

Destruir metal [Destroy Metal] (3 puntos de Intelecto): Rompes, desgarras o revientas en el acto a un objeto metálico que esté a la vista, a corta distancia y que no sea mayor que la mitad de tu tamaño. Intenta una tarea de Intelecto para destruir el objeto; la tarea se alivia en tres grados comparado a romperlo con fuerza bruta. Acción.

Desvanecer [Vanish] (2 puntos de Intelecto): Te vuelves invisible durante un breve periodo de tiempo. Mientras eres invisible, tienes un recurso en las tareas de sigilo y de Defensa por Velocidad. La invisibilidad termina al final de tu siguiente turno, o si haces algo que revele tu presencia o posición -atacando, usando una capacidad, moviendo un objeto grande, etc. Acción.

Desviar [Misdirect] (3 puntos de Velocidad): Cuando un oponente te falla, puedes redirigir su ataque a otro objetivo (una criatura u objeto) que elijas y que esté a tu alcance inmediato. Realiza una tirada de ataque sin modificar contra el nuevo objetivo (no utilices ninguno de tus modificadores ni los del oponente a la tirada de ataque, pero puedes aplicar Esfuerzo para la precisión). Si el ataque impacta, el objetivo recibe el daño del ataque de tu oponente. Capacitador.

Desviar ataques [Deflect Attacks] (1 punto de Intelecto): Usando tu mente, te proteges de los ataques entrantes. Durante los siguientes diez minutos, eres competente en tareas de Defensa por Velocidad. Acción para iniciar.

Desviar la culpa [Misdirect Blame] (2+ puntos de Intelecto): Usando tus ingeniosas palabras y tu conocimiento de los demás, puedes intentar alterar la narrativa para que un objetivo de hasta nivel 3 a corto alcance se vuelva inseguro de su convicción en un área simple, como su convicción de que acabas de robar una fruta de su puesto o su creencia de que nunca te ha conocido. Este efecto suele durar sólo el periodo de tiempo que pasas hablando, y quizás hasta un minuto más, antes de que el objetivo se dé cuenta de su error. Además de las

opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel del objetivo que puede ser afectado. Después, todas tus tareas de persuasión o de interacción social con el objetivo se ven obstaculizadas. Acción.

Detectar debilidad [Spot Weakness]: Si una criatura que puedes ver tiene una debilidad especial, como una vulnerabilidad al fuego, un ajuste negativa a la percepción, etc., tu sabes cuál es. (Pregunta y el DJ te lo dirá.) Capacitador.

Detectar vida [Detect Life] (3+ puntos de Vigor): Envías conscientemente un pulso de tu energía vital. Detectas todas las criaturas vivas dentro de un alcance corto, incluso si están detrás de una cobertura, aunque no si están detrás de un campo de fuerza. Cuando detectas una criatura, detectas su ubicación general (hasta un alcance inmediato). Si aplicas dos niveles adicionales de Esfuerzo, puedes aumentar el alcance de detección a largo. Acción.

Detective [Sleuth]: Encontrar las pistas es el primer paso para resolver un misterio. Eres competente en percepción. Capacitador.

Detener el peligro [Foil Danger] (2 puntos de Intelecto): Anulas una fuente de peligro potencial relacionada con una criatura u objeto que conozcas a una distancia inmediata durante una ronda. Puede tratarse de un arma o dispositivo en poder de alguien, una trampa activada por una placa de presión o una habilidad natural de una criatura (algo especial, innato y peligroso, como el aliento ardiente de un dragón o el veneno de una cobra gigante). También puedes intentar frustrar una acción mundana de un enemigo (como un ataque con un arma o una garra), para que la acción no se realice en esta ronda. Haz tu tirada contra el nivel del ataque, peligro o criatura. Acción.

Detonación biomórfica [Biomorphic Detonation] (7+ puntos de Vigor): Irradias un pulso de energía biomórfica hasta una corta distancia, pero lo sintonizas para perturbar la vida en un área a una distancia inmediata. Todos los que se encuentren dentro de la detonación reciben 5 puntos de daño que ignoran la Armadura (a menos que se trate de Armadura proporcionada por un efecto de campo de fuerza). Si aplicas un Esfuerzo adicional para aumentar el daño, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción.

Detonación de fase [Phase Detonation] (2+ puntos de Vigor): Cuando usas [Esprint en fase](#) o [Atravesar paredes](#), puedes elegir dañar significativamente la materia normal a tu alrededor con una explosión de energía transdimensional cuando entres o salgas de fase por primera vez (a tu elección). Esta detonación infinge 4 puntos de daño

que ignora la Armadura a todas las criaturas y objetos dentro del alcance inmediato. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño en lugar de aliviar la tarea, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Capacitador.

Diamagnetismo [Diamagnetism]: Magnetizas cualquier objeto no metálico dentro de un corto alcance para que pueda ser afectado por tus otros poderes magnéticos. Así, con [Mover metal](#), puedes mover cualquier objeto. Con [Repeler metal](#), eres competente en todas las tareas de Defensa por Velocidad, independientemente de si el ataque entrante utiliza metal. Y así sucesivamente. Capacitador.

Diestro en maniobras [Maneuvering Adept]: Si aplicas al menos un nivel de Esfuerzo a una tarea que implique trepar, saltar, balancearse o algún otro tipo de maniobra, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis. Capacitador.

Diestro en microgravedad [Microgravity Adept]: Ignoras todos los efectos negativos por baja gravedad y ausencia de gravedad sobre el movimiento; eres competente en maniobras a baja gravedad y maniobras a gravedad cero. (Puede que sigas sufriendo los efectos biológicos negativos de la exposición a largo plazo, si es que los hay). Capacitador.

Evasión microgravitatoria [Microgravity Avoidance]: Al aprovechar las condiciones de microgravedad, obtienes un recurso para las tareas de Defensa por Velocidad mientras estés en condiciones de gravedad cero o baja gravedad. Capacitador.

Difícil de distraer [Hard to Distract]: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto. Capacitador.

Difícil de golpear [Hard to Hit]: Eres competente en las tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Difícil de ver [Hard to See]: Cuando te mueves, eres una estela borrosa. Es imposible distinguir tu identidad cuando corres, y en una ronda en la que no haces más que moverte, las tareas de sigilo y de Defensa por Velocidad se alivian. Capacitador.

Diminuto [Tiny]: Cuando usas [Encogerse](#), puedes elegir encogerte hasta aproximadamente un 0,2 cm [un dieciseisavo de pulgada]. Al hacerlo, añades 5 puntos temporales más a tu reserva de Velocidad (más los que tengas de Más pequeño) y, como tus ataques se concentran en un área muy pequeña, infinges 2 puntos de daño adicionales. Por cada nivel de Esfuerzo que apliques para encogerte aún más, te vuelves una décima parte de alto (una centésima por dos niveles de Esfuerzo, una milésima por tres, y así sucesivamente) y añades 1 punto más a tu Reserva de Velocidad. Capacitador.

En campañas en las que los personajes pueden viajar a dimensiones paralelas, el uso de [Diminuto](#) para enco-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

gerse a una milésima parte de su estatura normal puede ser un medio para hacerlo.

Dios del juego [Gaming God]: Cada vez que uses Esfuerzo en una acción de Intelecto, añade una de las siguientes mejoras a la acción (a tu elección): un nivel de Esfuerzo gratis o efecto menor automático. Capacitador.

Discernimiento de criaturas [Creature Insight] (3 puntos de Intelecto): Al examinar cualquier criatura no humana, puedes hacer una pregunta al DJ para hacerte una idea de su nivel, sus capacidades, qué come, qué la motiva, sus debilidades (si las tiene), cómo se puede reparar, o cualquier otra consulta similar. Esto aplica a criaturas difíciles o extrañas más allá de las fácilmente identificables mediante el uso de habilidades. Acción.

Discernimiento de dispositivos [Device Insight] (3 puntos de Intelecto): Al examinar cualquier dispositivo desconocido, alienígena o de alta tecnología, puedes hacer una pregunta al DJ para hacerte una idea de sus capacidades, cómo funciona, cómo se puede activar o desactivar, sus debilidades (si las tiene), cómo se puede reparar o cualquier otra consulta similar. Esto aplica a cosas difíciles o extrañas más allá de las que se identifican fácilmente usando el conocimiento o la habilidad técnica apropiada. Acción.

Disciplina de vigilancia [Discipline of Watchfulness] (7 puntos de Intelecto): Mantienes a tus aliados atentos con preguntas ocasionales, bromas e incluso simulacros para aquellos que quieran participar. Luego de pasar 24 horas contigo, tus aliados pueden aplicar un nivel gratuito de Esfuerzo a cualquier tarea de iniciativa que intenten. Este beneficio es continuo mientras permanezcas en la compañía de tus aliados. Termina si te vas, pero se reanuda si vuelves a la compañía de los aliados en las siguientes 24 horas. Si dejas la compañía de los aliados durante más de 24 horas, deben pasar otras 24 horas juntos para reactivar el beneficio. Debes gastar el coste de puntos de Intelecto cada 24 horas que deseas mantener el beneficio activo. Capacitador.

Discreto [Beneath Notice]: Tu tamaño reducido dificulta que te encuentren. Mientras Encogerse esté activo en ti, todas las tareas de sigilo que intentes se alivian. Capacitador.

Disfraz [Disguise]: Eres competente en disfraz. Puedes alterar tu postura, voz, gestos y cabello para parecerse a otra persona mientras mantengas el disfraz. Sin embargo, es extremadamente difícil adoptar la apariencia de un individuo específico sin un kit de disfraz a tu disposición. Capacitador.

Disfraz ilusorio [Illusory Disguise] (2+ puntos de Intelecto): Pareces ser alguien o algo más, aproximadamente de tu tamaño y forma, durante un máximo de una hora. Una vez creado, el disfraz no requiere concentración. Por cada punto de Intelecto adicional que gastes, puedes dis-

frazar a otra criatura. Todas las criaturas disfrazadas deben permanecer a tu vista o perder su disfraz. Acción para crear.

Disfrazar a otro [Disguise Other] (4+ puntos de Intelecto): Aplicas tu capacidad de cambio de forma a otra criatura de tu tamaño o menor, dándole una forma que tú eres capaz de asumir. Esto dura unos diez minutos.

Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la duración; un nivel de Esfuerzo lo aumenta a una hora, dos lo aumenta a un día. Una criatura puede volver a su forma normal como acción, pero no puede volver a cambiar a la forma alterada. Acción.

Probablemente no puedas usar Disfrazar a otro para disfrazar a un tipo de criatura muy diferente a ti, como un humano disfrazando a un robot, animal o alienígena cristalino.

Dislocación temporal [Temporal Dislocation] (7 puntos de Intelecto): Desapareces y viajas hasta una hora al futuro o al pasado. Mientras estás dislocado en el tiempo, percibes los acontecimientos tal y como transcurren desde tu posición utilizando tus sentidos normales, pero no puedes interactuar con nada ni cambiarlo. Si te proyectas en el pasado, permanecerás allí durante una hora, momento en el que te habrás puesto al día con el presente (para cualquiera que esté contigo en el presente, sólo parecerás desaparecer por un momento). Si te proyectas en el futuro, permaneces allí hasta que el presente te alcanza (para cualquiera que esté contigo en el presente, desapareces durante una hora y vuelves a aparecer en el lugar que dejaste). Acción.

Disparo meticuloso [Careful Shot]: Puedes gastar puntos de tu Reserva de Velocidad o de tu Reserva de Intelecto para aplicar niveles de Esfuerzo para aumentar el daño de tu arma de fuego. Cada nivel de Esfuerzo añade 3 puntos de daño a un ataque exitoso, y si pasas un turno alineando tu disparo, cada nivel de Esfuerzo añade 5 puntos de daño a un ataque exitoso. Capacitador.

Disparo rápido [Snap Shot]: Puedes realizar dos ataques con armas de fuego como una sola acción, pero el segundo ataque se ve obstaculizado en dos grados. Capacitador.

Distorsión [Distortion] (2 puntos de Intelecto): Modificas la forma en que una criatura dispuesta a corto alcance refleja la luz durante un minuto. El objetivo cambia rápidamente entre su apariencia normal y una mancha de oscuridad. El objetivo tiene un recurso en las tiradas de Defensa por Velocidad hasta que el efecto desaparezca. Acción para iniciar.

Distracción dual [Dual Distraction] (1+ puntos de Velocidad): Cuando empuñas dos armas, el siguiente ataque de tu oponente es obstaculizado, y si aplicas Esfuerzo en tu siguiente ataque contra ese mismo ene-

migo, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis en la tarea. Capacitador.

Divide tu mente [Divide Your Mind] (7 puntos de Intelecto): Divides tu conciencia en dos partes. Durante un minuto, puedes realizar dos acciones en cada uno de tus turnos, pero sólo una de ellas puede ser para usar una capacidad especial. Acción.

Doble guardia [Dual Wards]: Puedes tener dos guardianes de [Defensor devoto](#) a la vez. Elegir un segundo guardián puede ser su propia acción, o puedes elegir dos guardianes con una sola acción (y pagar el coste sólo una vez). Los guardianes deben permanecer a una distancia inmediata el uno del otro. Los beneficios proporcionados por el [Defensor devoto](#) se aplican a ambos guardianes. Si tus guardianes se separan, tú eliges cuál conserva el beneficio. Si vuelven a unirse, ambos recuperan el beneficio inmediatamente. Capacitador.

Doppelganger del tiempo [Time Doppelganger] (6+ puntos de Intelecto): Una copia perfecta de ti aparece a una distancia inmediata. Este doppelganger es probablemente una versión tuya de otra línea temporal o del pasado. El doppelganger es un PNJ de nivel 5 con 15 de salud. Tiene tu mente y tus recuerdos, y lo controlas como si fueras tú en otro cuerpo. En efecto, mientras esta capacidad está activa, tienes dos cuerpos.

Si el doppelganger utiliza alguna de tus capacidades que cuestan puntos, esos puntos provienen de tus Reservas (incluyendo el gasto de Esfuerzo). Controlar dos cuerpos a la vez es difícil y distrae; mientras esta capacidad está activa, todas las tareas realizadas por ti o por el doble se ven obstaculizadas. El doppelganger no tiene más equipo que una simple ropa.

Éste permanece hasta por un minuto, pero desaparece si lo matas o si utilizas una acción para descartarlo. Si se mata al doppelganger, tu recibes 5 puntos de daño que ignoran la Armadura y pierdes tu siguiente acción. Si te matan mientras el doppelganger está presente, sigues viviendo como el doppelganger (se convierte en tu personaje en lugar de ser un PNJ que desaparece). Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la duración de esta capacidad; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera añade un minuto a la existencia del doble.

Si también tienes esta capacidad de otra fuente, puedes usar cualquiera de las dos capacidades, el doppelganger es 1 nivel más alto y tiene 3 puntos de salud adicionales. Acción.

Dos cosas a la vez [Two Things at Once] (6 puntos de Intelecto): La prueba definitiva: divides tu atención y realizas dos acciones separadas en esta ronda. Capacitador.

Drenaje a distancia [Drain at a Distance]: Tus capacidades [Drenar máquina](#) y [Drenar criatura](#) funcionan en un objetivo a corta distancia. Capacitador.

Drenaje de carga [Drain Charge]: Puedes drenar el poder de un artefacto o dispositivo, lo que te permite recuperar 1 punto de Intelecto por nivel drenado. Recuperas puntos a razón de 1 punto por ronda y debes dedicar toda tu concentración al proceso en cada ronda. El DJ determina si el dispositivo está totalmente drenado (probablemente sea el caso de la mayoría de los dispositivos de mano o más pequeños) o si retiene algo de energía (probablemente sea el caso de las máquinas grandes). Acción para iniciar; acción cada ronda para drenar.

Drenar criatura [Drain Creature] (3+ puntos de Intelecto): Puedes drenar la energía de una criatura viva que toques, infligiendo 3 puntos de daño y restaurando 3 puntos a tu Reserva de Vigor o Velocidad. Acción.

Drenar energía [Drain Power] (5 puntos de Velocidad): Afectas a la fuente de energía principal de un robot o máquina, infligiéndole las cuatro condiciones de [Deshabilitar mecanismos](#) a la vez. Debes tocar el robot para hacer esto (si estás haciendo un ataque, éste no infinge ningún daño). Acción.

Drenar máquina [Drain Machine] (3+ puntos de Intelecto): Puedes drenar la energía de un artefacto o dispositivo con poder que toques. Si el objetivo es un robot, infinges 3 puntos de daño y restableces 3 puntos de tu Reserva de Vigor o Velocidad. Si el objetivo es un objeto, restableces puntos de tu Reserva de Vigor o Velocidad iguales al nivel del objetivo. Si el objetivo es un Cypher manifiesto, queda totalmente drenado e inútil. Los artefactos y dispositivos similares deben comprobar inmediatamente su agotamiento (los objetos con un agotamiento de "-" son inmunes a esta capacidad o tienen un agotamiento de 1 en 1d10 cuando son atacados con esta capacidad). Acción.

Duelo a muerte [Duel to the Death] (5 puntos de Velocidad): Elige un objetivo (una sola criatura individual que puedas ver). Eres competente en todas las tareas que impliquen luchar contra esa criatura. Cuando atacas con éxito a ese objetivo, infinges +5 de daño, o +7 de daño si la criatura se enfrenta a otra persona en lugar de a ti. Sólo puedes batirte en duelo con una criatura a la vez. Un duelo dura hasta un minuto, o hasta que lo interrumpas. Acción para iniciar.

Duplicado [Duplicate] (2 puntos de Vigor): Haces aparecer un duplicado de ti mismo en cualquier punto que puedas ver a corta distancia. El duplicado no tiene ropa ni posesiones cuando aparece. El duplicado es un PNJ de nivel 2 con 6 de salud. El duplicado obedece tus órdenes y hace lo que le indiques. El duplicado permanece hasta que lo descartes usando una acción o hasta que lo mates. Cuando el duplicado desaparece, deja atrás todo

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

lo que llevaba puesto o en la mano. Si el duplicado desaparece porque ha sido asesinado, recibes 4 puntos de daño que ignoran la Armadura y pierdes tu siguiente acción. Acción para iniciar.

Duplicado ilusorio [Illusory Duplicate] (2 puntos de Intelecto): Creas una única imagen de ti mismo dentro del alcance inmediato. La imagen se parece a ti tal y como eres ahora (incluyendo tu forma de vestir). La imagen puede moverse (por ejemplo, puedes hacer que camine o ataque), pero no puede moverse más de una distancia inmediata desde donde la creaste. La ilusión incluye sonido y olor. Dura diez minutos y cambia según tus indicaciones (no es necesario concentrarse). Si te mueves más allá del corto alcance de la ilusión, ésta se desvanece. Acción de creación.

Duplicado resiliente [Resilient Duplicate]: Aumenta la salud de cualquier duplicado que crees (como con [Duplicado](#)) en 5. Capacitador.

Duplicado superior [Superior Duplicate] (2 puntos de Vigor): Cuando usas tu capacidad [Duplicado](#), puedes crear un duplicado superior en lugar de un duplicado normal. Un duplicado superior es un PNJ de nivel 3 con 15 de salud. Capacitador.

Duro como una piedra [Tough As Nails]: Cuando estás lesionado o incapacitado en el Registro de Daño, las tareas basadas en Vigor y las tiradas de defensa que intentas se alivian. Si también tienes [Ignorar el dolor](#), haz una tirada de Defensa por Vigor de dificultad 1 cuando llegues a 0 puntos en tus tres Reservas para recuperar inmediatamente 1 punto de Vigor y evitar morir. Cada vez que intentas salvarte con esta capacidad antes de tu siguiente Tirada de Recuperación de 10 horas, la tarea se ve obstaculizada. Capacitador. (Un personaje no puede aplicar Esfuerzo u otras capacidades a ninguna tarea realizada con [Duro como una piedra](#)).

Duro de matar [Hard to Kill]: Puedes elegir repetir cualquier tarea de defensa que hagas, pero nunca más de una vez por ronda. Capacitador.

CAPACIDADES E

Ecolocación [Echolocation]: Eres especialmente sensible al sonido y a las vibraciones, hasta el punto de que puedes percibir tu entorno a corta distancia independientemente de tu capacidad de ver. Capacitador.

Ecuación predictiva [Predictive Equation] (2 puntos de Intelecto): Observas o estudias una criatura, objeto o lugar durante al menos una ronda. La próxima vez que interactúes con ella (posiblemente en la siguiente ronda), se alivia una tarea relacionada (como persuadir a la criatura, atacarla o defenderse de su ataque). Acción.

Efectos mejorados [Increased Effects]: Tratas las tiradas de 19 natural como tiradas de 20 natural para las acciones de Vigor o de Velocidad (a tu elección cuando

obtengas esta capacidad). Esto te permite obtener un [Efecto mayor](#) con un 19 o 20 natural. Capacitador.

Eficiencia de máquina [Machine Efficiency] (3 puntos de Intelecto): Puedes hacer que un blaster dispare más lejos, sacar más velocidad de una moto de aire, mejorar la definición de una cámara, arreglar una luz para que sea más brillante, acelerar una conexión de red, etc. Aumentas el nivel de un objeto en 2 durante un minuto, o tratas el objeto como un recurso que alivia una tarea asociada en dos grados durante un minuto (a tu elección). Acción para iniciar.

Elaborar estrategia [Strategize] (6 puntos de Intelecto): Tener un plan de acción antes de enfrentarse a un desafío mejora las probabilidades de éxito, incluso si ese plan acaba siendo cambiado o descartado una vez puesto en marcha. Si tú y tus aliados pasan al menos diez minutos repasando un plan de acción, todos ganan un nivel de Esfuerzo gratuito que pueden aplicar a una tarea que intenten durante la ejecución de ese plan en las próximas 24 horas. El plan de acción debe ser algo concreto y ejecutable para obtener este beneficio. Acción para iniciar, diez minutos a completar.

El conocimiento es poder [Knowledge Is Power]: Elige dos habilidades no relacionadas con el combate en las que no seas competente. Eres competente en esas habilidades. Capacitador.

El peso del mundo [Weight of the World] (6+ puntos de Intelecto): Puedes aumentar el peso de un objetivo de forma drástica. El objetivo es arrastrado al suelo y no puede moverse físicamente por su propia fuerza durante un minuto. El objetivo debe estar a corta distancia. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a criaturas adicionales (una por nivel de Esfuerzo). Acción.

El recuerdo se vuelve acción [Memory Becomes Action] (4+ puntos de Intelecto): Puedes duplicar una capacidad de una acción de un personaje, realizándola como si fuera natural para ti. Debes haber visto la capacidad siendo usada en la última semana, debe ser de tercer rango o inferior, y debe ser una capacidad con un coste en puntos. Además del coste en puntos de [El recuerdo se vuelve acción](#), debes pagar el coste de Vigor, Velocidad o Intelecto de la capacidad que estás copiando. Por ejemplo, si quieres copiar el ataque de [Acometida](#) de un amigo (que normalmente cuesta 2 puntos de Vigor), pagarás 4 puntos de Intelecto para activar [El recuerdo se vuelve acción](#) y 2 puntos de Vigor para usar [Acometida](#). Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para copiar una capacidad que viste hace más de una semana; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera extiende el período de tiempo en una semana. Capacitador.

El sueño se hace realidad [Dream Becomes Reality] (4 puntos de Intelecto): Creas un objeto de ensueño de cualquier forma que puedas imaginar que sea de tu tamaño o menor, que adquiere sustancia y peso aparentes. El objeto es toscos y no puede tener partes móviles, por lo que puedes crear una espada, un escudo, una escalera corta, etc. El objeto soñado tiene la masa aproximada del objeto real, si así lo decides. Tus objetos de ensueño son tan fuertes como el hierro, pero si no te mantienes como máximo a larga distancia de ellos, sólo funcionan durante un minuto antes de desvanecerse. Acción.

Eludir ataques [Divert Attacks] (4 puntos de Velocidad): Durante un minuto, desvías o esquivas automáticamente cualquier ataque con proyectiles a distancia. Sin embargo, en tu siguiente turno después de ser atacado con proyectiles a distancia, todas tus otras acciones se ven obstaculizadas. Acción para iniciar.

Emboscador [Ambusher]: Cuando atacas a una criatura que aún no ha actuado durante la primera ronda de combate, tu ataque se alivia. Capacitador.

Empujar [Push] (2 puntos de Intelecto): Empujas telequinéticamente a una criatura u objeto a una distancia inmediata en cualquier dirección que deseas. Debes poder ver al objetivo, que debe ser de tu tamaño o menor, no debe estar fijado a nada y debe estar a corta distancia. El empuje es rápido, y la fuerza es demasiado bruta para ser manipulada. Por ejemplo, no puedes usar esta capacidad para tirar de una palanca o cerrar una puerta. Acción.

Empujar y lanzar [Push Off and Throw] (3 puntos de Velocidad): Puedes realizar saltos precisos de punto a punto en microgravidad, lo que significa que puedes moverte hasta una larga distancia y realizar un ataque melé o intentar agarrar a un enemigo de tu tamaño o menor. Si consigues agarrar a tu enemigo, lo desplazas hasta una distancia corta desde su posición original.

Alternativamente, mientras te quedas parado (o te mueves en una distancia inmediata por ronda en cualquier dirección que elijas) puedes lanzar a tu enemigo en una dirección elegida a través del espacio a una velocidad de una distancia corta por ronda. Acción.

Encantar máquina [Charm Machine] (2 puntos de Intelecto): Convences a una máquina no inteligente de que "le gustes". Una máquina a la que le gustas tiene un 50% menos de probabilidades de funcionar si dicha función pudiera causarte daño. Así, si un enemigo intenta detonar una bomba cerca de ti controlada por un detonador al que le gustas, hay un 50% de posibilidades de que no explote. Acción para iniciar.

Encoger a otros [Shrink Others]: Puedes usar [Encogerse](#) sobre otras criaturas dispuestas que se encuentren a una distancia inmediata. Además de las

opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a más objetivos; cada nivel de Esfuerzo afecta a un objetivo adicional. A menos que estas criaturas tengan una capacidad para cambiar su tamaño, permanecen pequeñas hasta que la duración de [Encogerse](#) termina para ellas. Capacitador.

Encogerse [Shrink] (1+ puntos de Vigor): Tú (y tu ropa o traje) se vuelven mucho más pequeños que su tamaño normal. Mides 15 cm [6 pulgadas] y permaneces así durante aproximadamente un minuto. Durante este tiempo, añades 4 puntos a tu Reserva de Velocidad y +2 a tu Ventaja de Velocidad. Mientras eres más pequeño de lo normal, tus tiradas de defensa de Velocidad se alivian, tu velocidad de movimiento es una décima parte de la normal y tus ataques infligen la mitad de la cantidad normal de daño (divide el daño total por la mitad después de todas las bonificaciones, Esfuerzo y otros modificadores de daño). Puedes volver a tu tamaño normal como parte de otra acción.

Cuando los efectos de [Encogerse](#) terminan, tu Ventaja de Velocidad, velocidad de movimiento y daño vuelven a la normalidad, y restas un número de puntos de tu reserva de Velocidad igual al número que ganaste (si esto hace que la reserva llegue a 0, resta el exceso primero de tu reserva de Vigor y luego, si es necesario, de tu reserva de Intelecto). Cada vez adicional que uses [Encogerse](#) antes de tu próxima tirada de recuperación de diez horas, debes aplicar un nivel adicional de Esfuerzo (un nivel de Esfuerzo para el segundo uso, dos niveles de Esfuerzo para el tercer uso, y así sucesivamente).

Acción para iniciar.

El aumento del coste de Esfuerzo para usos repetidos de [Encogerse](#) entre tiradas de recuperación de diez horas sólo se aplica a nuevas activaciones de [Encogerse](#), no a cambios de tamaño múltiples dentro de un uso de [Encogerse](#) habilitado por [Cambio rápido](#).

Encontrar a los culpables [Find the Guilty]: Si has usado [Designación](#) en un objetivo, eres competente para rastrearlo, descubrirlo cuando está oculto o disfrazado, o encontrarlo de otra manera. Capacitador.

Encontrar el camino [Find the Way]: Cuando aplicas un Esfuerzo a una tarea de navegación porque no conoces el camino, estás perdido, estás intentando abrir una nueva ruta, necesitas elegir entre dos o más caminos por lo demás similares, o algo muy parecido, puedes aplicar un nivel de Esfuerzo gratis. Capacitador.

Encontrar lo oculto [Find the Hidden] (4+ puntos de Intelecto): Ves los rastros de los objetos mientras se mueven por el espacio y el tiempo. Puedes sentir la distancia y la dirección de cualquier objeto inanimado específico que hayas tocado alguna vez. Esto requiere desde una acción hasta horas de concentración, dependiendo de lo que el DJ considere apropiado debido al tiempo, la

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

distancia u otras circunstancias atenuantes. Sin embargo, no sabes de antemano cuánto tiempo te llevará. Si utilizas al menos dos niveles de Esfuerzo, una vez que hayas establecido la distancia y la dirección, permanecerás en contacto con el objeto durante una hora por cada nivel de Esfuerzo utilizado. Así, si se mueve, eres consciente de su nueva posición. Acción para iniciar; acción cada ronda para concentrarse.

Encontrar una apertura [Find an Opening] (1 punto de Intelecto): Utilizas la astucia para encontrar una apertura en las defensas de tu enemigo. Si tienes éxito en una tirada de Velocidad contra una criatura dentro del alcance inmediato, tu próximo ataque contra esa criatura antes del final de la siguiente ronda se ve aliviado. Acción.

Energizar criatura [Energize Creature] (6+ puntos de Vigor): Extiendes tu capacidad de [Absorción de energía cinética](#) a una criatura dentro del alcance inmediato para que también pueda absorber energía de ataques físicos e impactos durante una hora. Sin embargo, esa criatura no puede liberar el exceso de energía en forma de explosión. Por cada nivel de Esfuerzo que apliques, puedes aumentar en uno el número de objetivos a los que afectas. Si tienes [Absorber energía pura](#) o [Absorción de energía cinética mejorada](#), esas capacidades también se duplican en tu objetivo cuando usas [Energizar criatura](#). Acción para iniciar.

Energizar multitud [Energize Crowd] (9 puntos de Vigor): Extiendes tu capacidad de [Absorción de energía cinética](#) hasta treinta criaturas a corto alcance para que también puedan absorber la energía de los ataques físicos e impactos durante una hora. Si tienes [Absorber energía pura](#) o [Absorción de energía cinética mejorada](#), estas criaturas también pueden usar esas capacidades. Las criaturas, sin embargo, no pueden liberar el exceso de energía como una explosión. Acción para iniciar.

Energizar objeto [Energize Object]: Al concentrar tu capacidad de [Absorción de energía cinética](#) en un objeto (como un arma), le infundes tu poder. El objeto retiene la energía hasta que es tocado por alguien que no seas tú, por lo que ponerlo en tu arma melé o en la munición de un arma a distancia permite que el arma active la energía en combate. La energía infinge 3 puntos de daño a la criatura tocada, además del daño que pueda hacer la propia arma. No puedes tener más de un objeto energizado en tu persona a la vez. Acción para iniciar.

Engaño verbal [Verbal Misdirection] (2+ puntos de Intelecto): Con una charla rápida y palabras desconcertantes, puedes confundir y distraer a cualquier persona con la que estés hablando, dándote un recurso en las interacciones sociales con esa persona durante diez minutos. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a cri-

turas adicionales (una por nivel de Esfuerzo). Capacitador.

Enjambre mortal [Deadly Swarm] (6 puntos de Intelecto): Si estás en un lugar donde es posible que venga el enjambre de criaturas de tu capacidad [Influir enjambre](#), llamas a un enjambre de ellas durante diez minutos. Durante este tiempo, hacen lo que les ordenas telepáticamente siempre que estén a largo alcance o menos. Pueden formar un enjambre y obstaculizar las tareas de cualquiera o de todos los oponentes, o pueden concentrar el enjambre y atacar a todos los oponentes que se encuentren dentro del alcance inmediato del enjambre (todos a no más de largo alcance de ti). El enjambre atacante infinge 4 puntos de daño. Mientras las criaturas estén dentro del largo alcance, puedes hablar con ellas telepáticamente y percibir a través de sus sentidos. Acción para iniciar. (Los enjambres no suelen tener atributos de juego, pero si es necesario, un enjambre típico es de nivel 2. Sólo los ataques que afectan a un área grande afectan al enjambre).

Enlace mental [Mental Link] (1+ punto de Intelecto): Abres una vía hacia la mente de otra criatura mediante un ligero toque, lo que te permite transmitirte pensamientos e imágenes. El enlace mental permanece sin importar la distancia y dura una hora. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para extender la duración en una hora por cada nivel de Esfuerzo aplicado. Acción para iniciar.

Enlazar sentidos [Link Senses] (2 puntos de Intelecto): Tocas a una criatura dispuesta y enlazas sus sentidos con los tuyos durante un minuto. En cualquier momento de ese lapso, puedes concentrarte para ver, oír y oler lo que experimenta esa criatura, en lugar de utilizar tus propios sentidos. Si tú o la criatura se mueve fuera del alcance, la conexión se rompe. Acción para iniciar.

Enorme [Huge]: Cuando usas [Agrandar](#), puedes elegir crecer hasta 5 m [16 pies] de altura. Cuando lo haces, añades +1 a la Armadura (un total de +2 a la Armadura) e infinges 2 puntos de daño adicional con ataques melé. Capacitador.

ENSEÑAR UN TRUCO [TEACH TRICK] (5+ puntos de Intelecto): Dedicas una hora a instruir a alguien sobre cómo realizar una capacidad de tipo que conoces. La capacidad no debe ser superior al cuarto rango. Durante la siguiente hora después de que le enseñas, tu alumno puede usar esa capacidad como si fuera natural para él. Debe pagar el coste de Vigor, Velocidad o Intelecto (si lo hay) para usar esa capacidad. El alumno debe ser capaz de entender tus instrucciones. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el tiempo que el estudiante puede usar la capacidad o para enseñar a estudiantes adicionales al mismo tiempo; cada nivel de Esfuerzo usado de esta

manera aumenta la duración en una hora o el número de estudiantes en uno. Una hora para iniciar. Acción; una hora para completar.

Ensueño [Daydream] (4 puntos de Intelecto): Haces que alguien entre en una ensoñación, sustituyendo la realidad del objetivo por un sueño de tu propia creación durante un minuto. Puedes afectar a un objetivo a larga distancia que puedas ver, o a un objetivo en un radio de 16 km [10 millas] del que tengas muestras de pelo o piel. En apariencia, el objetivo afectado permanece (o yace) inmóvil. Pero por dentro, la realidad sustituida (o el sueño dentro del sueño, si el objetivo estaba durmiendo) es lo que experimenta el objetivo. Si el objetivo está bajo presión, puede intentar otra tirada de Defensa por Intelecto cada ronda para liberarse, aunque el objetivo puede no darse cuenta de su estado. El sueño ocurre de acuerdo a un guion preparado cuando inicias esta capacidad, o si usas tus propias acciones (forzándote a un estado similar al del objetivo), puedes dirigir el desarrollo del sueño ronda por ronda. Usar esta capacidad en un objetivo dormido alivia el ataque inicial. Acción para iniciar; si diriges el sueño, acción para dirigir por ronda.

Entrenado sin armadura [Trained Without Armor]: Eres competente en las tareas de Defensa por Velocidad cuando no llevas armadura. Capacitador.

Entrenamiento con escudo [Shield Training]: Si usas un escudo, las tareas de Defensa por Velocidad se alivian en dos grados en lugar de uno. Capacitador.

Entrenamiento de gremio [Guild Training]: Tus capacidades de tipo que tienen duraciones duran el doble. Tus capacidades de tipo que tienen un alcance corto pasan a tener un alcance largo. Tus capacidades de tipo que infligen daño infligen 1 punto de daño adicional. Capacitador.

Entrenamiento en magia [Magical Training]: Eres competente en todos tus hechizos. Como resultado, alivias cualquier tarea relacionada con el uso de tus hechizos. Capacitador.

Entrenamiento mágico [Magic Training]: Eres competente en los fundamentos de la magia (incluyendo el funcionamiento de los artefactos mágicos y los Cyphers) y puedes intentar comprender e identificar sus propiedades. Capacitador.

En un chasquido [Blink of an Eye] (4 puntos de Velocidad): Te mueves hasta 300 m [1000 pies] en una ronda. Acción.

Equilibrio [Balance]: Eres competente en equilibrio. Capacitador.

Erupción de insectos [Insect Eruption] (6 puntos de Intelecto): Invocas a un enjambre de insectos en un lugar donde sea posible que éstos aparezcan. Permanecen durante un minuto y en este tiempo hacen lo que les ordenes mientras están a largo alcance. Pueden formar

un enjambre y obstaculizar las tareas de cualquier criatura o de todas ellas, o bien puedes concentrar el enjambre y atacar a todos los objetivos que se encuentren a un alcance inmediato del enjambre (todos a no más de un largo alcance de ti). El enjambre infinge 2 puntos de daño por ronda. También puedes ordenarle que mueva objetos pesados mediante un esfuerzo colectivo, que atraviese paredes de madera y que realice otras acciones propias de un enjambre sobrenatural. Acción para iniciar.

Escabullirse en la sombra [Slip Into Shadow] (2+ puntos de Intelecto): Intentas escabullirte de un objetivo seleccionado y esconderte de su vista en una sombra cercana, detrás de un árbol o un mueble, o en la habitación de al lado, aunque estés a la vista del objetivo. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes intentar afectar a un objetivo adicional, siempre que todos tus objetivos estén próximos. Acción para iniciar.

Escanear [Scan] (2 puntos de Intelecto): Escaneas un área del tamaño de un cubo de 3 m [10 pies], incluyendo todos los objetos o criaturas dentro de esa área. El área debe estar a corta distancia. El escaneo de una criatura u objeto siempre revela su nivel. También aprendes cualquier dato que el DJ considere pertinente sobre la materia y la energía de esa área. Por ejemplo, puedes saber que la caja de madera contiene un dispositivo de metal y plástico. Puedes saber que el cilindro de cristal está lleno de gas venenoso y que su soporte metálico tiene un campo eléctrico que lo atraviesa y que se conecta a una malla metálica en el suelo. Puedes descubrir que la criatura que ves es un mamífero con cerebro pequeño. Mas esta capacidad no te dice qué significa la información. Así, en el primer ejemplo, no sabes qué hace el dispositivo de metal y plástico. En el segundo, no sabes si pisar el suelo hace que el gas se libere. En el tercero, podrías sospechar que la criatura no es muy inteligente, pero los escaneos, como las apariencias, pueden ser engañosos. Muchos materiales y campos de energía dificultan el escaneo. Acción.

Escapar [Get Away] (2 puntos de Velocidad): Despues de tu acción en tu turno, te mueves hasta una distancia corta o te pones detrás o debajo de una cobertura dentro del alcance inmediato. Capacitador.

Escape [Escape] (2 puntos de Velocidad): Te escabullen de tus ataduras, te cuelas entre los barrotes, rompes el agarre de una criatura que te retiene, te liberas de las arenas movedizas que te engullen o te sueltas de cualquier otra forma de lo que te retiene. Acción.

Esclarecido [Enlightened]: Eres competente en cualquier tarea de percepción que implique la vista. Capacitador.

Escudo de campo de fuerza [Force Field Shield]: Manifiesta un pequeño plano de fuerza pura, que adquiere forma de escudo con el más mínimo parpadeo de un

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

pensamiento. Puedes desecharlo con la misma facilidad. Para utilizar el escudo de fuerza, debes sostenerlo en una de tus manos. Tienes práctica en utilizar tu escudo exótico en una mano como arma ligera de combate melé; sin embargo, si atacas con tu escudo y con un arma sostenida en la otra mano, ambos ataques se ven obstaculizados. Cuando estás inconsciente o dormido, el campo de fuerza se disipa. Capacitador. (Un escudo, incluido el producido por un campo de fuerza, proporciona un recurso a la tarea de Defensa por Velocidad de un personaje mientras se mantiene en una mano).

Escudo de protección [Warding Shield]: Tienes +1 a la Armadura mientras usas un escudo. Capacitador.

Escudo energizado [Energized Shield]: Tu escudo de fuerza de tu capacidad [Escudo de campo de fuerza](#) ahora pulsa con energía peligrosa cada vez que lo manifiestas. Cada vez que usas tu escudo como arma melé o a distancia, infinge 3 puntos de daño adicional. Capacitador.

Escudo envolvente [Enveloping Shield]: Tu capacidad [Escudo de campo de fuerza](#) produce una envoltura de fuerza que te cubre mientras sostienes el escudo, otorgándote +1 a Armadura. Capacitador.

Escudo mágico [Magic Shield] (1 punto de Intelecto): Ganas +1 a la Armadura durante una hora. Acción para iniciar.

Escudo rebotante [Bouncing Shield]: Cuando usas [Lanzar escudo de fuerza](#), en lugar de disiparse después del ataque (tanto si acierta como si falla), atacará hasta dos objetivos adicionales a corto alcance. El Esfuerzo u otros modificadores aplicados al primer ataque afectan también a los demás objetivos. Tanto si acierta a todos, a algunos o a ninguno de sus objetivos, el escudo se disipa y luego se vuelve a formar en tu agarre. (Si eliges [Escudo rebotante](#) y has tomado previamente la capacidad [Lanzar escudo de fuerza](#), tienes la opción de cambiar esa capacidad por [Pulso sanador](#)). Capacitador.

Esculpir carne [Sculpt Flesh] (2 puntos de Intelecto): Haces que los dedos de una criatura dispuesta se alarguen hasta convertirse en garras y que sus dientes crezcan hasta convertirse en colmillos. El efecto dura diez minutos. El daño causado por los golpes sin armas del objetivo aumenta a 4 puntos. Acción.

Esculpir luz [Sculpt Light] (4 puntos de Intelecto): Creas un objeto de luz sólida con cualquier forma que imagines y que sea de tu tamaño o menor. El objeto aparece en un área adyacente a ti y persiste durante una hora aproximadamente. Es tosco y no puede tener partes móviles, por lo que puedes crear una espada, un escudo, una escalera corta, etc. El objeto tiene la masa aproximada del objeto real y es de nivel 4. Acción.

Esculpir luz mejorado [Improved Sculpt Light] (7+ puntos de Intelecto): Creas un objeto de luz sólida con cualquier forma que puedas imaginar y cuya base pueda

caber en un cubo de 3 m [10 pies]. El objeto aparece en un área adyacente a ti o flotando libremente en el espacio hasta una larga distancia, y el objeto dura unos días. El objeto es tosco y no puede tener partes móviles, por lo que puedes hacer un segmento de pared, un bloque, una caja, escaleras, etc. El objeto esculpido tiene la masa aproximada del objeto real y es de nivel 6. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el tamaño del objeto, cada nivel aplicado aumenta el tamaño en un cubo adicional de 3 m [10 pies]. Acción.

Escurridizo [Slippery]: Eres competente en escapar de cualquier tipo de amarre o agarre. Capacitador.

Esfuerzo asombroso [Amazing Effort]: Cuando aplicas al menos un nivel de Esfuerzo a una tarea que no sea de combate, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis en esa tarea. Cuando elijas esta capacidad, decide si se aplica al Esfuerzo de Vigor o al Esfuerzo de Velocidad. Capacitador.

Esfuerzo coordinado [Coordinated Effort] (3 puntos de Intelecto): Cuando tú y el duplicado de tu capacidad [Duplicado](#) atacan a la misma criatura, puedes elegir hacer una tirada de ataque con un recurso. Si aciertas, infinges daño con ambos ataques y tratas los ataques como si fueran uno solo a efectos de restar Armadura al daño. Acción.

Esfuerzo de vuelo [Flight Exertion] (3 puntos de Vigor o 3 puntos de Velocidad): Puedes volar hasta una distancia corta como tu movimiento esta ronda. Si todo lo que haces es moverte en tu turno, puedes volar hasta una distancia larga. Capacitador.

Esgrima dual ligera [Dual Light Wield]: Puedes usar dos armas ligeras al mismo tiempo, haciendo dos ataques separados en tu turno como una sola acción. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción, pero como haces ataques separados, la Armadura de tu oponente se aplica a ambos. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a ambos ataques, a menos que esté específicamente ligado a una de las armas. Capacitador.

Esgrima dual mediana [Dual Medium Wield]: Puedes usar dos armas ligeras o medianas al mismo tiempo (o un arma ligera y un arma media), realizando dos ataques separados en tu turno como una sola acción. Por lo demás, esta capacidad funciona igual que la capacidad de [Esgrima dual ligera](#). Capacitador.

Especialización en tarea [Task Specialization]: Elige una tarea (que no sea de ataque o defensa) en la que seas competente. Te especializas en esa tarea. (En lugar de eso, puedes usar esta capacidad como si fuese [Competencia en tarea](#) para convertirte en competente en una tarea en la que no lo eres). Capacitador.

Especializado en armaduras [Experienced in Armor]: La reducción de coste de tu capacidad [Práctica en](#)

armaduras mejora. Ahora reduces el coste de Esfuerzo de Velocidad por llevar armadura en 2. Capacitador.

Espíritu cómplice [Spirit Accomplice]: Un espíritu de nivel 3 te acompaña y sigue tus instrucciones. El espíritu debe permanecer en alcance inmediato, si se aleja, se desvanece al final de tu siguiente turno y no puede volver durante un día. Tú y el DJ deben definir los detalles de tu espíritu cómplice, y probablemente harás tiradas por él cuando realice acciones. El espíritu cómplice actúa en tu turno, puede moverse una distancia corta cada ronda y existe parcialmente fuera de fase (lo que le permite moverse a través de las paredes, pero le hace un mal portero). El espíritu se instala en un objeto que designes, y se manifiesta como una presencia invisible o una sombra fantasmal. Tu espíritu cómplice es especialista en una habilidad de conocimiento que el DJ determine.

El espíritu es normalmente insustancial, pero si usas una acción y gastos 3 puntos de Intelecto, acumula suficiente sustancia para afectar al mundo que le rodea. Como criatura de nivel 3 con sustancia, tiene un número objetivo de 9 y una salud de 9. No ataca a las criaturas, pero mientras sea sustancial, puede usar su acción para servir como recurso para cualquier ataque que hagas en tu turno.

Mientras es corpóreo, el espíritu no puede moverse a través de los objetos ni volar. Un espíritu permanece corpóreo durante un máximo de diez minutos cada vez, pero se desvanece y vuelve a ser insustancial si no está ocupado de forma activa. Si tu espíritu cómplice es destruido, se reforma en 1d6 días, o puedes atraer un nuevo espíritu en 2d6 días. Capacitador. (Una criatura insustancial no puede afectar o ser afectada por nada a menos que se indique lo contrario, como cuando se hace un ataque con un arma especial. Una criatura insustancial puede atravesar la materia sólida sin impedimentos, pero las barreras de energía sólida, como los campos de fuerza mágicos, la mantienen a raya).

Esprint en fase [Phase Sprint] (1+ puntos de Velocidad): Puedes correr hasta una larga distancia siempre que no realices ninguna otra acción. Durante tu acción y hasta el comienzo de tu siguiente turno, estás parcialmente en fase, y algunos ataques te atraviesan sin daño. Mientras estás en fase, ganas un recurso a tus tareas de Defensa por Velocidad, pero pierdes cualquier beneficio de la armadura que lleves.

Ten en cuenta que algunas de tus otras capacidades especiales pueden habilitar acciones específicas que puedes realizar mientras usas Esprint en fase. Por ejemplo, cuando usas Toque perturbador, puedes hacer un ataque de toque mientras te mueves (aunque esto termina tu movimiento). Acción. (No tienes que correr en una línea larga y recta cuando usas Esprint en fase, sino

que puedes hacer zigzag, curvas o incluso volver al punto de partida). (Se pueden utilizar otras capacidades con Esprint en fase para desbloquear efectos adicionales, como Toque perturbador, Arañar la existencia, Fase invisible y Detonación de fase. Estas capacidades son capacitadores aditivos, que requieren que el usuario gaste puntos para ambas capacidades, y a veces de dos Reservas diferentes).

Esprint muy largo [Very Long Sprinting]: Cuando usas Esprint en fase, puedes recorrer hasta una distancia muy larga como tu acción en lugar de una larga distancia. Capacitador.

Esquivar y resistir [Dodge and Resist] (3 puntos de Velocidad): Puedes repetir cualquiera de tus tiradas de Defensa por Vigor, Velocidad o Intelecto y tomar el mejor de los dos resultados. Capacitador.

Esquivar y responder [Dodge and Respond] (3 puntos de Vigor): Si un ataque melé dirigido a ti falla, puedes hacer inmediatamente un ataque melé en respuesta, pero no más de una vez por turno. Capacitador.

Estallido psíquico [Psychic Burst] (3+ puntos de Intelecto): Disparas ondas de fuerza mental a las mentes de hasta tres objetivos a corto alcance (haz una tirada de Intelecto contra cada objetivo). Esta ráfaga infinge 3 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura). Por cada 2 puntos de Intelecto adicionales que gastes, puedes hacer una tirada de ataque de Intelecto contra un objetivo adicional. Acción.

Estasis [Stasis] (3 puntos de Intelecto): Rodeas a un enemigo de tu tamaño o menor con energía centelleante, impidiéndole moverse o actuar durante un minuto, como si estuviera congelado. Debes poder ver al objetivo y éste debe estar a corta distancia. Mientras está en estasis, el objetivo es inmune al daño, no puede moverse y es inmune a todos los efectos. Acción.

Estilo de lucha sin armas [Unarmed Fighting Style]: Eres competente en ataques sin armas. Capacitador.

Estimular [Stimulate] (6 puntos de Intelecto): Tus palabras animan a un objetivo que toques y que pueda entenderte. La siguiente acción que éste realice se ve aliada en tres grados. Acción.

Estímulo de la naturaleza [Wilderness Encouragement] (3 puntos de Intelecto): Mientras estés en la naturaleza, o cuando hables de tu tiempo en la naturaleza, tus conmovedoras palabras de ánimo conceden a un objetivo a corto alcance que pueda entenderte 1d6 puntos a una Reserva. No puedes usar esta capacidad en la misma criatura de nuevo hasta que haya hecho una Tirada de Recuperación. Acción.

Estocada [Thrust] (1 punto de Vigor): Esta es una poderosa puñalada melé. Realizas un ataque e infliges 1 punto de daño adicional si tu arma tiene borde o punta filados. Acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Estrafalariamente grande [Freakishly Large]: Tu aumento de tamaño intimida a mucha gente. Mientras tengas los efectos de [Agrandar](#), todas las tareas de intimidación que intentes se ven aliviadas. Capacitador.

Estratagema letal [Lethal Ploy] (5+ puntos de Intelecto): La larga experiencia te ha revelado que el subterfugio es tu amigo en situaciones desesperadas. Empujas, atacas o distraes al objetivo de alguna manera aparentemente intrascendente que lo lleva a la muerte. El objetivo debe ser de nivel 2 o inferior. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo en 1. Así, para matar a un objetivo de nivel 5 (tres niveles por encima del límite normal), debes aplicar tres niveles de Esfuerzo. Acción.

Estructura de materia oscura [Dark Matter Structure] (5 puntos de Intelecto): Puedes formar la materia oscura en una gran estructura que consta de hasta diez cubos de 3 m [10 pies]. La estructura puede ser algo compleja, aunque todo tiene el mismo color negro mate del que no brilla la luz. Por lo demás, la estructura puede poseer diferentes densidades, texturas y capacidades. Esto significa que puede incluir ventanas, puertas con cerraduras, mobiliario e incluso decoración, siempre que todo sea negro como la brecha. Por ejemplo, se puede dar forma a la materia oscura en una estructura grande y defendible; un puente robusto de 30 m [100 pies]; o cualquier cosa similar. La estructura es una creación de nivel 6 y dura 24 horas. No puedes mantener sólida más de una estructura de este tipo a la vez. Acción.

Estudio rápido [Quick Study]: Aprendes de las acciones repetitivas. Obtienes una bonificación de +1 a las tiradas para tareas similares después de la primera vez (como manejar el mismo dispositivo o realizar ataques contra el mismo enemigo). Una vez que pasas a una nueva tarea, pierdes la familiaridad con la anterior, a menos que empieces a hacerla de nuevo. Capacitador.

Eterno [Ageless]: Tu cuerpo y tu mente no envejecen. A menos que te mate la violencia (o alguna fuerza externa como veneno o infección), nunca morirás. Capacitador.

Evanescer [Evanesce] (3 puntos de Velocidad): Te adentras en las sombras o detrás de una cobertura, y todos los que te estaban observando te pierden completamente la pista. Aunque no eres invisible, no puedes ser visto hasta que te reveles de nuevo saliendo de las sombras o de detrás de una cobertura (o haciendo un ataque). Acción.

Evasión [Evasion]: Eres difícil de afectar cuando no quieres ser afectado. Eres competente en todas las tareas de defensa. Capacitador.

Evasión ilusoria [Illusory Evasion] (5 puntos de Intelecto): Cuando eres golpeado por un ataque, te tele-

transportas a una distancia inmediata, dejando atrás una copia ilusoria de ti mismo para ser golpeado por ese ataque en lugar de ti. Esto destruye la ilusión pero te deja ileso por el ataque. Si el ataque afecta a un área y el teletransporte no puede sacarte de ella, el ataque sigue afectándote normalmente. Capacitador.

Evasivo [Elusive] (2 puntos de Velocidad): Cuando tienes éxito en una acción de Defensa por Velocidad, ganas inmediatamente una acción. Puedes usar esta acción sólo para moverte. Capacitador.

Evolución de robots [Robot Evolution]: Tu primer asistente artificial de la capacidad [Asistente robot](#) aumenta al nivel 5, y cada uno de tus robots de nivel 2 de la [Flota de robots](#) aumenta al nivel 3. En lugar de elegir esta opción, puedes elegir una mejora de la capacidad [Actualización de robot](#). Capacitador.

Excavador entrenado [Trained Excavator]: Eres competente en las tareas de percepción, escalada y salvamento. Capacitador.

Exiliar [Exile] (5 puntos de Intelecto): Envías un objetivo que tocas a otra dimensión o universo aleatorio, donde permanece durante diez minutos. No tienes ni idea de lo que le ocurre al objetivo mientras está fuera, pero al final de los diez minutos, vuelve al punto exacto en el que se fue. Acción.

Éxito inspirador [Inspiring Success] (6 puntos de Intelecto): Cuando tengas éxito en una tirada para realizar una tarea relacionada con la atributo que elijas al seleccionar esta capacidad, y hayas aplicado al menos un nivel de Esfuerzo, puedes elegir a otro personaje que esté a corta distancia. Ese personaje tiene un recurso en la siguiente tarea que intente utilizando ese atributo en su siguiente turno. Capacitador.

Éxito mejorado [Improved Success]: Cuando sacas un 17 o más en una tirada de ataque que infinge daño, infinges 1 punto de daño adicional. Por ejemplo, si sacas un 18 natural, que normalmente infinge 2 puntos de daño extra, en su lugar infinges 3 puntos extra. Si sacas un 20 natural y eliges infiligrar daño en lugar de conseguir un efecto especial mayor, infinges 5 puntos extra de daño. Capacitador.

Experiencia exploratoria [Exploratory Experience]: Eres competente en dos habilidades adicionales en las que no seas ya competente. Elige entre las siguientes: navegación, percepción, detección del peligro, iniciativa, apertura pacífica de la comunicación con extraños y rastreo. Capacitador.

Explica lo inefable [Explains the Ineffable]: A través de anécdotas, relatos históricos y citando conocimientos que pocos, excepto tú, han entendido previamente, iluminas a tus amigos. Después de pasar 24 horas contigo, una vez al día, cada uno de tus amigos puede aliviar una tarea concreta en dos grados. Este beneficio es continuo

mientras permanezcas en compañía de tus amigos. Termina si te vas, pero se reanuda si vuelves a la compañía de tus amigos en las siguientes 24 horas. Si dejas la compañía de tus amigos durante más tiempo, deben pasar otras 24 horas juntos para reactivar el beneficio. Activación.

Explorador de la naturaleza [Wilderness Explorer]: Al realizar cualquier acción (incluyendo el combate) en la naturaleza, ignoras cualquier penalización debida a causas naturales como la hierba alta, la maleza espesa, el terreno escarpado, el clima, etc. Capacitador.

Explorador de las sombras [Dark Explorer]: Ignoras las penalizaciones a cualquier acción (incluyendo el combate) en condiciones de luz extremadamente tenue o en espacios reducidos. Si también tienes la capacidad [Ojos adaptados](#), puedes actuar sin penalización incluso en la oscuridad total. Eres competente para realizar tareas furtivas con poca o ninguna luz. Capacitador.

Explorador experimentado [Superb Explorer]: Eres competente en las tareas de búsqueda, escucha, escalada, equilibrio y salto. Capacitador.

Explosión contundente [Concussive Blast] (2 puntos de Intelecto): Liberas un rayo de fuerza pura que se estrella contra una criatura a corto alcance, infligiendo 5 puntos de daño y haciéndola retroceder una distancia inmediata. Acción.

Explosión de frío [Cold Burst] (5+ puntos de Intelecto): Emites una explosión de frío en todas direcciones, hasta un corto alcance. Todos los que están dentro de la explosión (excepto tú) reciben 5 puntos de daño. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño en lugar de aliviar la tarea, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción.

Explotar ventaja [Exploit Advantage]: Aunque sepas hacer algo bien, has aprendido que siempre puedes hacerlo aún mejor. Siempre que tengas un recurso para una tirada, alivias la tarea en un grado adicional. Capacitador.

Extraño avance científico [Weird Science Breakthrough] (5+ puntos de Intelecto): Tu investigación da lugar a un gran avance, e imbuyes un objeto con una propiedad realmente asombrosa, aunque sólo puedes usar el objeto una vez. Para ello, debes comprar piezas de repuesto equivalentes a un objeto caro, tener un equipo científico de campo (o un laboratorio permanente, si tienes acceso a uno), y tener éxito en una tirada de dificultad 4 basada en Intelecto para crear un Cypher manifiesto aleatorio de hasta nivel 2. El DJ decide la naturaleza del Cypher que creas. Intentar crear un Cypher específico obstaculiza la tarea en dos grados. La creación de un Cypher no te permite superar tu límite

normal de Cyphers. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel del Cypher que creas; cada nivel de Esfuerzo aumenta el nivel del Cypher y la dificultad de la tarea de Intelecto para crearla. Acción para iniciar, una hora para completar.

CAPACIDADES F

Fabricante de venenos [Poison Crafter]: Eres competente en fabricar, detectar, identificar y resistir venenos. El fabricar venenos te ha dado cierta inmunidad a ellos; tienes +5 en Armadura que se aplica específicamente al daño por veneno. Capacitador.

Fabricante experto [Expert Crafter]: En lugar de tirar, puedes elegir tener éxito automáticamente en una tarea de fabricación en la que seas competente. La tarea debe ser de dificultad 4 o inferior. Si eres capaz de reducir la dificultad evaluada de una tarea de fabricación a 4 o menos, esta capacidad también se aplica a cada subtarea, suponiendo que algo no te interrumpa durante el tiempo de fabricación. Capacitador.

Familiarizarse [Familiarize]: Puedes familiarizarte con una zona si dedicas al menos una hora para estudiarla desde hasta una larga distancia a la que puedas acceder directamente y moverte por ella. Una vez familiarizado todas tus tareas relacionadas con defensa, percepción, navegación, salvamento y recuperación y movimiento por la zona ganan un recurso. Cada vez que te familiarices con una nueva zona, perderás la familiaridad con la anterior, a menos que gastes 1 PX para conservar la familiaridad de forma permanente. Acción para iniciar, una hora para completar.

Fantasma [Ghost] (4 puntos de Intelecto): Durante los siguientes diez minutos, obtienes un recurso para las tareas de sigilo. Durante este tiempo, puedes moverte a través de barreras sólidas (pero no de barreras de energía) a razón de 30 cm [1 pie] por ronda, y puedes percibir mientras estás en fase dentro de una barrera u objeto, lo que te permite asomarte a través de las paredes. Acción para iniciar.

Fascinar [Enthrall] (1 punto de Intelecto): Mientras hablas, captas y mantienes la atención de otra criatura, incluso si ésta no puede entenderte. Mientras no hagas nada más que hablar (ni siquiera puedes moverte), la otra criatura no realiza más acciones que defenderse, incluso durante varias rondas. Si la criatura es atacada, el efecto termina. Acción.

Fase invisible [Invisible Phasing] (4 puntos de Vigor): Te vuelves invisible mientras usas [Esprint en fase](#) y durante la siguiente ronda. Mientras eres invisible, el sigilo se alivia en dos grados y la Defensa por Velocidad se alivia en dos grados (esto reemplaza el recurso de las tareas de Defensa por Velocidad proporcionada por

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

[Esprint en fase](#)). El primer ataque que realices utilizando cualquiera de las capacidades de ataque de [Destroza los muros del mundo](#) también se alivia en dos grados; sin embargo, si atacas a una criatura, [Fase invisible](#) termina inmediatamente en lugar de durar una ronda adicional. Si tienes la capacidad [Invisibilidad](#), puedes permanecer invisible durante toda la ronda, lo que significa que si utilizas [Arañar la existencia](#) o [Destrozar existencia](#), el ataque a cada objetivo a lo largo de tu camino se alivia en dos grados. Capacitador.

Fauces de dragón [Dragon's Maw] (6 puntos de Intelecto): Formas y controlas un constructo fantasmal "floreante" de magia a largo alcance que se asemeja a la cabeza de un dragón. El constructo dura hasta una hora, hasta que es destruido, o hasta que lanzas otro hechizo. Es un constructo de nivel 4 que infinge 6 puntos de daño con su mordisco cuando es dirigido. Mientras el constructo persiste, puedes utilizarlo para manipular objetos grandes, llevar objetos pesados en su boca o atacar a los enemigos. Si lo usas para atacar a los enemigos, debes usar tu acción para controlar directamente las fauces fantasma para cada ataque. Acción para iniciar.

Fiebre de sangre [Blood Fever]: Cuando no tienes puntos en una o dos Reservas, ganas un recurso a las tiradas de ataque o defensa (a tu elección). Capacitador.

Finta [Feint] (2 puntos de Velocidad): Si utilizas una acción creando un despiste o distracción, en la siguiente ronda puedes aprovechar la bajada de defensas de tu oponente. Haz una tirada de ataque melé contra ese oponente. Ganas un recurso en este ataque. Si tu ataque tiene éxito, infinge 4 puntos de daño adicional. Acción.

Físicamente superdotado [Physically Gifted]: Cada vez que gastes puntos de tu Reserva de Vigor o Velocidad en una acción por cualquier motivo, si sacas un 1 en el dado asociado, vuelves a tirar, tomando siempre el segundo resultado (aunque sea otro 1). Capacitador.

Físico mejorado [Enhanced Physique]: Ganas 3 puntos para repartir entre tus Reservas de Vigor y Velocidad como quieras. Capacitador.

Físico mejorado mayor [Greater Enhanced Physique]: Ganas 6 puntos para repartir entre tus Reservas de Vigor y Velocidad como quieras. Capacitador.

Flecha guía [Guide Bolt] (4+ puntos de Intelecto): Cuando realizas un ataque con una saeta o flecha con punta metálica sobre un objetivo a corto alcance, puedes mejorar la puntería y la velocidad del ataque, lo que otorga un recurso al ataque e infinge 2 puntos de daño adicional. Si aplicas un nivel de Esfuerzo, concedes los mismos beneficios a un ataque a distancia realizado por un aliado dentro del alcance inmediato. En cualquier caso, sólo puedes utilizar esta capacidad una vez por ronda. Capacitador.

Floración de fuego [Fire Bloom] (4+ puntos de Intelecto): El fuego florece a un largo alcance, llenando un área de 3 m [10 pies] de radio e infligiendo 3 puntos de daño a todos los objetivos afectados. El Esfuerzo aplicado al ataque cuenta para todos los ataques contra objetivos en el área de la floración. Incluso en un ataque fallido, un objetivo en el área sigue recibiendo 1 punto de daño. Los objetos inflamables en el área pueden incendiarse. Acción.

Floración restauradora [Restorative Bloom] (5 puntos de Vigor): Cuando [Cuerpo de madera](#) o [Gran árbol](#) están activos, produce una flor, bellota, fruta u objeto comestible similar de origen vegetal. Una criatura que come este alimento se nutre durante un día entero y restaura su Reserva de Vigor, Reserva de Velocidad y Reserva de Intelecto a sus valores máximos, como si hubiera descansado completamente. Comer una segunda comida producida por esta capacidad en un día no tiene ningún efecto. Si no se come en diez minutos, se echa a perder. Acción para producir, acción para comer.

Floritura en ataque [Attack Flourish]: Con tu ataque, añades movimientos elegantes, bromas divertidas o algo que entretega o impresione a los demás. Una criatura que elijas dentro de un alcance corto que pueda verte gana un recurso para su próxima tarea si se toma dentro de una o dos rondas. Capacitador.

Flota de robots [Robot Fleet]: Construyes hasta cuatro asistentes robóticos de nivel 2, cada uno no más grande que tú. (Se suman al asistente que construiste en el primer rango con el [Asistente robot](#), que puede tener algunas mejoras desde entonces). Tú y el DJ deben resolver los detalles de estos robots adicionales. Si un robot se destruye, puedes construir uno nuevo (o reparar el viejo con sus piezas) tras una semana de trabajo a media jornada. En lugar de esta capacidad, puedes seleccionar una de las siguientes capacidades: [Seguidor experto](#), [Control de robots](#) o [Actualización de robot](#). Capacitador.

Flotar [Hover] (2 puntos de Intelecto): Flotas lentamente en el aire. Si te concentras, puedes controlar tu movimiento para permanecer inmóvil en el aire o flotar hasta una corta distancia como tu acción; de lo contrario, vas a la deriva con el viento o con cualquier impulso que hayas ganado. Este efecto dura hasta diez minutos. Acción para iniciarlo.

Follaje atrapador [Grasping Foliage] (3+ puntos de Intelecto): Raíces, ramas, hierba o cualquier otro follaje natural de la zona enganchan y retienen a un enemigo que designes a corta distancia durante un minuto. Un enemigo retenido en el Follaje atrapador no puede moverse de su posición, y todas sus tareas físicas, ataques y defensas se ven obstaculizados, incluyendo los intentos de liberarse. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para infl-

gir daño con el ataque inicial. Cada nivel aplicado infinge 2 puntos de daño adicional cuando el Follaje atrapador atrapa y retiene por primera vez a tu enemigo. También puedes usar esta capacidad para limpiar un área de follaje en el radio inmediato, como un área de hierba alta, maleza espesa, vides impenetrables, etc. Acción.

Forma animal [Animal Shape] (3+ puntos de Intelecto): Te transformas en un animal tan pequeño como una rata o hasta tu propio tamaño (como un perro grande o un oso pequeño) durante diez minutos. Cada vez que te transformas, puedes escoger un animal diferente. Tu equipo pasa a formar parte de la transformación, por lo que queda inutilizado a menos que tenga un efecto pasivo, como una armadura. En esta forma, tus atributos siguen siendo los mismos que en tu forma normal, pero puedes moverte y atacar según tu forma animal (los ataques de la mayoría de los animales de este tamaño son armas medias, que puedes utilizar sin penalización). Las tareas que requieren las manos (como usar picaportes o pulsar botones) se ven obstaculizadas cuando estás en forma animal. No puedes hablar, pero puedes utilizar capacidades que no dependen del habla. Ganas dos capacidades menores asociadas con la criatura en la que te conviertes (ver la tabla [Capacidades menores de forma animal](#) al final de ésta sección). Por ejemplo, si te transformas en murciélagos, eres competente en percepción y puedes volar hasta una distancia larga cada ronda. Si te transformas en pulpo, eres competente en sigilo y puedes respirar bajo el agua. Si aplicas un nivel de Esfuerzo al utilizar esta capacidad, puedes convertirte en un animal parlante o adoptar una forma híbrida. La forma de animal parlante tiene el mismo aspecto que un animal normal, pero puedes hablar y usar cualquier capacidad que dependa del habla. La forma híbrida es como tu forma normal, pero con rasgos animales, aunque ese animal sea mucho más pequeño que tú (como un murciélagos o una rata). En esta forma híbrida puedes hablar, utilizar todas tus capacidades, realizar ataques como un animal y llevar a cabo tareas con las manos sin ser obstaculizado. Cualquiera que te vea claramente en esta forma híbrida nunca te confundiría con un simple animal. Acción para cambiar o revertir.

"Similar" es un término amplio. Los leones son similares a los tigres y los leopardos, los halcones son similares a los cuervos y los cisnes, los perros son similares a los lobos y los zorros, etc.

Incluso si tu forma animal tiene múltiples tipos de ataque (como garras y mordisco), sólo puedes atacar una vez por ronda a menos que tengas alguna otra capacidad que te permita hacer ataques adicionales en tu turno. Variante de forma animal: Si el concepto de tu personaje es que siempre adoptas la misma forma animal en lugar

de poder elegir entre varios tipos de animales, duplica la duración de la capacidad [Forma animal](#) (a veinte minutos por uso). El DJ puede permitir a los personajes con esta restricción aprender formas animales adicionales gastando 4 PX como beneficio a largo plazo.

Forma animal mayor [Bigger Animal Shape]: Cuando usas [Forma animal](#), tu forma animal crece hasta aproximadamente el doble de su tamaño normal. Al ser tan grande, tu forma animal obtiene los siguientes bonificadores adicionales: +1 a la Armadura, +5 a tu Reserva de Vigor, y eres competente en el uso de los ataques naturales de tu forma animal como arma pesada (si no lo eras ya). Sin embargo, tus tareas de Defensa por Velocidad se ven obstaculizadas. Al ser más grande, también ganas un recurso para tareas que son más fáciles de realizar para una criatura más grande, como trepar, intimidar, vadear ríos, etc. Capacitador.

Forma bestial [Beast Form]: Cada mes, durante cinco noches consecutivas, te transformas en una bestia monstra durante una hora como máximo. En esta nueva forma, obtienes +8 a tu Reserva de Vigor, +1 a tu Ventaja de Vigor, +2 a tu Reserva de Velocidad y +1 a tu Ventaja de Velocidad. Mientras estés en ésta forma, no puedes gastar puntos de Intelecto para nada que no sea intentar cambiar a tu forma normal antes que termine la duración de una hora (una tarea de dificultad 2). Además, atas a toda criatura viva que esté a tu corto alcance. Despues de volver a tu forma normal tienes una penalidad de -1 a todas tus tiradas durante una hora. Si no has matado y comido al menos una criatura sustancial mientras estabas en forma de bestia, la penalidad aumenta a -2 y afecta a todas tus tiradas durante el siguiente día. Acción para volver a cambiar.

Forma bestial mayor [Greater Beast Form]: Cuando usas la [Forma bestial](#), tu forma de bestia gana las siguientes bonificaciones adicionales: +1 a tu Ventaja de Vigor, +2 a tu Reserva de Velocidad y +1 a tu Ventaja de Velocidad. Capacitador.

Forma bestial mejorada [Enhanced Beast Form]: Cuando usas la [Forma bestial](#), tu forma de bestia obtiene las siguientes bonificaciones adicionales: +3 a tu Reserva de Vigor, +2 a tu Reserva de Velocidad y +2 a la Armadura. Capacitador.

Forma lunar [Moon Shape] (4+ puntos de Intelecto): Te transformas en una bestia natural monstruosa, como un lobo, un oso u otra criatura terrestre, durante un máximo de una hora. Si intentas cambiar durante las horas de luz del día cuando no estés bajo tierra (o alejado de la luz del día), debes aplicar un nivel de Esfuerzo. En tu nueva forma, obtienes +8 a tu Reserva de Vigor, +2 a tu Ventaja de Vigor, +2 a tu Reserva de Velocidad y +2 a tu Ventaja de Velocidad. Volver a tu forma normal es una tarea de dificultad 2. Mientras estás en forma de bestia,

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

eres propenso a ataques de ira (provocados por intromisiones del DJ), durante los cuales atacas a toda criatura viviente dentro de un corto alcance, y la única manera de poner fin a la ira es volver a tu forma normal. En todo caso, después de volver a tu forma normal, tienes una penalidad de -1 a todas las tiradas durante una hora. Si no has matado y comido al menos una criatura sustancial mientras estabas en forma de bestia, la penalidad aumenta a -2 y afecta a todas tus tiradas durante el día siguiente. Acción para cambiar; acción para revertir.

Fortaleza del jugador [Gamer's Fortitude]: Estar sentado y jugar durante doce horas seguidas no es algo que la mayoría pueda hacer, pero tú lo has conseguido. Una vez después de cada Tirada de Recuperación de diez horas, puedes transferir hasta 5 puntos entre tus Reservas en cualquier combinación, a razón de 1 punto por ronda. Por ejemplo, podrías transferir 3 puntos de Vigor a Velocidad y 2 puntos de Intelecto a Velocidad, lo que te llevaría un total de cinco rondas. Acción.

Frecuencia resonante [Resonant Frequency]: Puedes infundir un objeto de hasta nivel 7 que puedas sostener en una mano con una vibración especial generada desde tu núcleo. El objeto funciona entonces como si fuera de dos niveles superiores durante un minuto. Al final de ese minuto, la frecuencia resonante aumenta exponencialmente hasta que el objeto se rompe por la acumulación de energía. Todo lo que esté dentro del alcance inmediato de la detonación sufre 5 puntos de daño. Acción para iniciar.

Frenesí [Frenzy] (1 punto de Intelecto): Cuando lo deseas, mientras estés en combate, puedes entrar en un estado de frenesí. Mientras estás en este estado, no puedes usar puntos de Intelecto, pero ganas +1 a tu Ventaja de Vigor y a tu Ventaja de Velocidad. Este efecto dura todo el tiempo que deseas, pero termina si no hay ningún combate al alcance de tus sentidos. Capacitador.

Frenesí mejorado [Greater Frenzy] (4 puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, mientras estés en combate, puedes entrar en un estado de frenesí. Mientras estás en este estado, no puedes usar puntos de Intelecto, pero ganas +2 a tu Ventaja de Vigor y a tu Ventaja de Velocidad. Este efecto dura todo el tiempo que deseas, pero termina si no hay ningún combate al alcance de tus sentidos. Si tienes la capacidad [Frenesí](#), puedes usarla o esta capacidad, pero no puedes usar ambas al mismo tiempo. Capacitador.

Fuego y hielo [Fire and Ice] (4 puntos de Intelecto): Haces que un objetivo a corto alcance se vuelva muy caliente o muy frío (a tu elección). El objetivo sufre 3 puntos de daño ambiental (ignora la Armadura) cada ronda durante un máximo de tres rondas, aunque se requiere una nueva tirada cada ronda para seguir afectando al objetivo. Acción para iniciar.

Fuente curativa [Font of Healing]: Con tu aprobación, otras criaturas pueden tocarte y recuperar 1d6 puntos de su Reserva de Vigor o de Velocidad. Esta curación les cuesta a ellas 2 puntos de Intelecto. Cada criatura puede beneficiarse de esta capacidad una sola vez al día. Capacitador.

Fuera de la realidad [Outside Reality] (6+ puntos de Intelecto): Existe fuera de todo hasta el comienzo de tu siguiente turno. Para ti, pasan unos segundos mientras estás solo en un frío vacío. Para los demás, parece que te desvaneces durante unos segundos y vuelves a aparecer en el mismo lugar. Mientras estás en este estado irreal, puedes utilizar capacidades u objetos sobre ti mismo, pero no puedes percibir, interactuar o afectar al resto del mundo, y viceversa. Los efectos basados en el tiempo que ya están sobre ti (como un veneno que inflige daño cada ronda) se pausan mientras existes fuera de la realidad, pero cuando esta capacidad termina se reanudan como si no hubiera pasado el tiempo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la duración; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera añade una ronda al tiempo que pasas fuera de la realidad. Capacitador.

Fuera de peligro [Out of Harm's Way]: Por muy cuidadoso que sea un investigador, a veces acaba metido en un lío. Saber sobrevivir es más de la mitad de la batalla. Eres competente en las tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Fuerza a distancia [Force at Distance] (4+ puntos de Intelecto): Desvías temporalmente la ley fundamental de la gravedad en torno a una criatura u objeto (hasta el doble de tu masa) a corta distancia. El objetivo queda atrapado en tu agarre telequinético, y puedes moverlo hasta una corta distancia en cualquier dirección cada ronda que mantengas tu agarre. Una criatura en tu agarre puede realizar acciones, pero no puede moverse por sus propios medios. Cada ronda después del ataque inicial, puedes intentar mantener tu agarre sobre el objetivo gastando 2 puntos de Intelecto adicionales y teniendo éxito en una tarea de Intelecto de dificultad 2. Si pierdes la concentración, el objetivo vuelve a caer al suelo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la cantidad de masa que puedes afectar. Cada nivel te permite afectar a una criatura u objeto con el doble de masa que antes. Por ejemplo, aplicar un nivel de Esfuerzo afectaría a una criatura cuatro veces más masiva que tú, dos niveles afectarían a una criatura ocho veces más masiva, tres niveles afectarían a una criatura dieciséis veces más masiva, y así sucesivamente. Acción para iniciar.

Fuerza a tener en cuenta [Force to Reckon With]: Puedes atravesar campos de fuerza y barreras energéticas como si fueran muros físicos. Capacitador.

Fuerza enredante [Entangling Force] (1+ punto de Intelecto): Un objetivo a corto alcance es objeto de un lazo construido con líneas de fuerza semitangibles durante un minuto. El lazo de fuerza es una construcción de nivel 2. Un objetivo atrapado en el lazo de fuerza no puede moverse de su posición, pero puede atacar y defenderse normalmente. El objetivo también puede utilizar su acción para intentar liberarse. Puedes aumentar el nivel del lazo de fuerza en 1 por nivel de Esfuerzo aplicado. Acción para iniciar.

Fuerza y precisión [Force and Accuracy]: Infinges 3 puntos de daño adicional con ataques con armas que lanzas. Capacitador.

Furia [Fury] (3 puntos de Vigor): Durante el siguiente minuto, todos los ataques melé que realices infingen 2 puntos de daño adicional. Acción para iniciar.

Furia de pastor [Shepherd's Fury]: Infinges 3 puntos de daño adicional cuando participas en un combate que está directamente relacionado con el avance de las necesidades de una comunidad a la que estás asociado. (Tú y el DJ pueden decidir si una situación concreta justifica el daño adicional). Capacitador.

Fusión [Fusion]: Puedes fusionar tus Cyphers manífestos y artefactos con tu cuerpo. Estos artefactos fusionados funcionan como si fueran de un nivel superior. Capacitador.

CAPACIDADES G

Ganar un compañero inusual [Gain Unusual Companion]: Ganas un espécimen especial como compañero constante. Es de nivel 4, probablemente del tamaño de un perro pequeño, y sigue tus órdenes telepáticas. Tú y el DJ deben concretar los detalles de tu criatura, y probablemente harás tiradas por ella en combate o cuando realice acciones. El compañero actúa en tu turno. Si tu compañero muere, puedes cazar en la naturaleza durante 1d6 días para encontrar uno nuevo. Capacitador.

Generar campo de fuerza [Generate Force Field] (9+ puntos de Intelecto): Creas seis planos de fuerza sólida (nivel 8), cada uno de 9 m [30 pies] a un lado, que persisten durante una hora. Los planos deben ser contiguos, y conservan la posición que elijas al iniciar esta capacidad. Por ejemplo, puedes disponer los planos linealmente, creando un muro de 55 m [180 pies] de largo, o puedes crear un cubo cerrado. Los planos se ajustan al espacio disponible. Cada nivel adicional de Esfuerzo que aplicas aumenta el nivel de la barrera en uno (hasta un máximo de nivel 10) o aumenta el número de horas que permanece en uno. Acción para iniciar.

Gestión de batalla [Battle Management] (4 puntos de Intelecto): Mientras utilices tu acción en cada ronda dando órdenes o consejos, las acciones de ataque y

defensa realizadas por tus aliados a corto alcance se ven aliviadas. Acción.

Gigantesco [Gargantuan]: Cuando usas [Agrandar](#), puedes elegir crecer hasta 9 m [30 pies] de altura, y añades 3 puntos temporales más a tu Reserva de Vigor (si también tienes la capacidad [Más grande](#), los puntos temporales de [Gigantesco](#) se suman a los de [Más grande](#)). Capacitador.

Giro de identidad [Spin Identity] (2+ puntos de Intelecto): Convences a todas las criaturas inteligentes que puedan verte, oírte y entenderte de que eres alguien o algo distinto de lo que realmente eres. No te haces pasar por un individuo específico conocido por la víctima. En cambio, convences a la víctima de que eres alguien que no conoce y que pertenece a una determinada categoría de personas. "Somos del gobierno". "Soy un simple granjero del pueblo de al lado". "Me envía su comandante". No es necesario un disfraz, pero un buen disfraz será casi seguro un recurso para la tirada involucrada. Si intentas convencer a más de una criatura, el coste de Intelecto aumenta en 1 punto por cada víctima adicional. Las criaturas engañadas permanecen así hasta una hora, a menos que tus acciones u otras circunstancias revelen tu verdadera identidad antes. Acción.

Giro del destino [Twist of Fate]: La experiencia te ha enseñado muchas cosas, entre ellas que a veces la suerte es algo que tienes que hacer tú mismo. Cuando sacas un 1, puedes volver a tirar. Debes usar el nuevo resultado, aunque sea otro 1. Capacitador.

Golpe [Bash] (1 punto de Vigor): Se trata de un ataque melé demoledor. Tu ataque infinge 1 punto de daño menos de lo normal, pero aturde a tu objetivo durante una ronda, durante la cual todas las tareas que realice se ven obstaculizadas. Acción.

Golpeador entrenado [Trained Basher]: Eres competente en el uso de los puños de piedra de tu [Cuerpo de golem](#) como arma media. Capacitador.

Golpeador especializado [Specialized Basher]: Eres especialista en utilizar los puños de piedra de tu capacidad [Cuerpo de golem](#) como arma media. Capacitador.

Golpe asesino [Assassin Skills] (5 puntos de Intelecto): Si atacas con éxito a una criatura que antes no era consciente de tu presencia, infinges 9 puntos de daño adicional. Capacitador.

Golpe bruto [Brute Strike] (4 puntos de Vigor): Infinges 4 puntos de daño adicional con todos los ataques melé hasta el final de la siguiente ronda. Capacitador.

Golpe debilitante [Debilitating Strike] (4 puntos de Velocidad): Haces un ataque para dar un golpe doloroso o debilitante. El ataque se ve obstaculizado. Si impacta, la criatura recibe 2 puntos adicionales de daño al final de la siguiente ronda, y sus ataques se ven obstaculizados hasta el final de la siguiente ronda. Acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Golpe de fuerza [Force Bash] (1 punto de Vigor): Éste es un ataque melé hecho con tu [Escudo de campo de fuerza](#). Infinge 1 punto de daño menos de lo normal, pero aturde a tu objetivo durante una ronda, durante la cual todas sus tareas se ven obstaculizadas. Capacitador.

Golpe de gracia [Finishing Blow] (5 puntos de Vigor): Si tu enemigo está tendido, aturdido o de alguna manera indefenso o incapacitado cuando golpeas, le infinges 7 puntos de daño adicional con un golpe exitoso. Capacitador.

Golpe de hierro [Iron Punch] (5+ puntos de Intelecto): Recoges magnéticamente un objeto metálico pesado a corta distancia y lo lanzas contra alguien a corta distancia, una acción de Intelecto que infinge 6 puntos de daño al objetivo y al objeto lanzado. Por cada nivel adicional de Esfuerzo aplicado, puedes recoger un objeto algo más grande, permitiéndote afectar a un objetivo adicional a corto alcance siempre que esté junto al objetivo anterior. Acción.

Golpe de materia oscura [Dark Matter Strike] (4 puntos de Intelecto): Cuando atacas a un enemigo dentro de una larga distancia, la materia oscura se condensa alrededor de tu objetivo y enreda sus extremidades, manteniéndolo en su sitio y aliviando tu ataque en dos grados. La capacidad funciona para cualquier tipo de ataque que utilices (melé, a distancia, energía, etc.). Capacitador.

Golpe demoledor [Crushing Blow] (2 puntos de Vigor): Si usas un arma contundente o de hoja con ambas manos y aplicas Esfuerzo en el ataque, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis en el daño. (Si luchas sin armas, el ataque se hace con ambos puños o ambos pies juntos). Acción.

Golpe desarmante [Disarming Strike] (3 puntos de Velocidad): Tu ataque infinge 1 punto menos de daño y desarma a tu enemigo de forma que su arma queda ahora a 3 m [10 pies] de él en el suelo. (Si tu arma elegida es un látigo, puedes depositar el arma desarmada en tus manos; si tu arma elegida es un arco u otra arma a distancia que dispare proyectiles físicos, puedes "clarar" el arma desarmada en un objeto o estructura cercana. La elección de cualquiera de estas opciones obstaculiza tu ataque). Acción.

Golpe mortal [Deadly Strike] (5 puntos de Vigor): Si golpeas a un enemigo de nivel 3 o inferior con un arma con la que tengas práctica, matas al objetivo al instante. Acción.

Golpe rápido [Quick Strike] (4 puntos de Velocidad): Realizas un ataque melé con tal velocidad que es difícil de defender para tu enemigo, y lo hace perder el equilibrio. Tu ataque se alivia en dos grados, y el enemigo, si es golpeado, recibe el daño normal pero queda aturdido, de modo que sus tareas se ven obstaculizadas durante la siguiente ronda. Acción.

Gran árbol [Great Tree]: Cuando usas [Cuerpo de madera](#), puedes crecer hasta 4 m [12 pies] de altura. En esta forma más grande, añades 7 puntos a tu Reserva de Vigor y +2 a tu Ventaja de Vigor. Si eliges crecer, cuando [Cuerpo de madera](#) termina restas 7 puntos de tu reserva de Vigor (si esto hace que la reserva llegue a 0, resta el exceso primero de tu reserva de Velocidad y luego, si es necesario, de tu reserva de Intelecto). Cuando usas [Cuerpo de madera](#), tanto si decides crecer como si no, en lugar de parecer una versión de madera de tu yo normal, puedes adoptar la apariencia completa de una criatura arbórea humanoide o de un árbol real (incluyendo el crecimiento de ramas adicionales, follaje extra, etc.). Esto no afecta a ninguna de tus capacidades: en forma de árbol, puedes utilizar capacidades de tipo, otras capacidades de rasgo, etc. En forma de árbol, fingir ser un árbol y esconderse entre áboles normales se alivia en dos grados. Capacitador.

Gran engaño [Grand Deception] (3 puntos de Intelecto): Convences a una criatura inteligente que puede entenderte y no es hostil de algo que es descabellado y obviamente falso. Acción.

Gran forma bestial [Bigger Beast Form]: Cuando usas [Forma bestial](#), tu forma de bestia se hace más grande que antes, alcanzando una altura de 4 m [12 pies]. Por ser tan grande obtienes las siguientes bonificaciones adicionales +1 a la Armadura, +5 a tu Reserva de Vigor, y eres competente en el uso de tus puños como armas pesadas (si no lo eras ya). Sin embargo, tus tareas de Defensa por Velocidad se ven obstaculizadas. Al ser más grande, también ganas un recurso en las tareas que son más fáciles de realizar para una criatura más grande, como escalar, intimidar, vadear ríos, etc. Capacitador.

Grito demoledor [Shattering Shout] (5+ puntos de Vigor): Tu grito concentrado establece una resonancia destructiva en una criatura u objeto a largo alcance. En la ronda en el que golpeas a tu objetivo no ocurre nada más que un siniestro zumbido emitido por el objetivo. Pero en tu siguiente turno, la resonancia destroza objetos inanimados discretos, infinge daños importantes a las estructuras o infinge 4 puntos de daño a una criatura (ignora la Armadura). Si haces añicos un objeto discreto, éste se hace añicos de forma explosiva, infligiendo 1 punto de daño a todas las criaturas y objetos que se encuentren a distancia inmediata de él. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño en lugar de aliviar la tarea, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción para iniciar.

Guanteletes de invierno [Winter Gauntlets]: Cuando usas [Toque de escarcha](#), infinges 3 puntos de daño adicional si tocas a una criatura, o 2 puntos de daño adicional

si infundes un arma. Además, los objetivos dañados quedan congelados en su lugar (si están sobre una superficie sólida) y no pueden moverse de su ubicación hasta que usen una acción para liberarse. El objetivo aún puede atacar y defenderse. Acción para el toque; capacitador para el arma.

Guardián verdadero [True Guardian] (2 puntos de Vigor o Intelecto): Cuando te [pones en guardia](#) como acción, los aliados que estén a tu alcance inmediato ganan un recurso para sus tareas de defensa. Esto dura hasta el final de tu siguiente turno. Capacitador.

Gubia ocular [Eye Gouge] (2 puntos de Velocidad): Haces un ataque contra una criatura con ojos. El ataque se ve obstaculizado, pero si aciertas, la criatura tiene problemas para ver durante la siguiente hora. Durante este tiempo, las tareas de la criatura que dependen de la vista (que son la mayoría) se ven obstaculizadas. Acción.

Guerrero competente [Capable Warrior]: Tus ataques infligen 1 punto de daño adicional. Capacitador.

Guía de aguas profundas [Deep Water Guide]: Mientras estés bajo el agua, cualquier criatura que elijas que pueda verte tiene un recurso en las tareas de natación. Capacitador.

CAPACIDADES H

Habilidad de experto [Expert Skill]: En lugar de tirar un d20, puedes elegir tener éxito automáticamente en una tarea en la que seas competente. La tarea debe ser de dificultad 4 o inferior, y no puede ser una tirada de ataque o de defensa. Capacitador. (Un PJ no puede aplicar Esfuerzo u otras capacidades a ninguna tarea que realice utilizando la [Habilidad de experto](#)).

Habilidad defensiva [Skill With Defense]: Elegir un tipo de tarea de defensa en la que no seas ya competente: Vigor, Velocidad o Intelecto. Eres competente en las tareas de defensa de ese tipo. Capacitador.

Habilidad defensiva mayor [Greater Skill With Defense]: Elegir un tipo de tarea de defensa, incluso una en la que ya seas competente: Vigor, Velocidad o Intelecto. Eres competente en las tareas de defensa de ese tipo, o especialista si ya eres competente. Puedes seleccionar esta capacidad hasta tres veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir un tipo diferente de tarea de defensa. Capacitador.

Habilidad efectiva [Effective Skill]: Elegir una habilidad que no sea de combate cuando ganes esta capacidad. Obtienes un [efecto menor](#) con esa habilidad cuando sacas un 14 natural o más (el d20 muestra "14" o más). Obtienes un [efecto mayor](#) con esa habilidad cuando sacas un 19 natural o más (el d20 muestra "19" o más). Puedes seleccionar esta capacidad más de una vez. Cada vez que la seleccionas, deberás elegir una habilidad diferente que no sea de combate. Capacitador.

Habilidad en el vacío [Vacuum Skilled]: Te haces competente en dos de las siguientes habilidades: soldadura al vacío, cultivo de algas, diseño de ecosistemas, diseño de circuitos, mantenimiento y reparación de naves espaciales, o alguna habilidad similar relacionada con el viaje y la colonización de planetas, lunas y estaciones situadas en el sistema solar. Capacitador.

Habilidades de asesino [Assassin Skills]: Te haces competente en las tareas de sigilo y disfraz. Capacitador.

Habilidades de conocimiento [Knowledge Skills]: Te haces competente en dos habilidades en las que no seas ya competente. Elegir dos áreas de conocimiento como historia, geografía, arqueología, etc. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidades de interacción [Interaction Skills]: Te haces competente en dos habilidades en las que no seas ya competente. Elegir dos de las siguientes: engañar, persuadir, hablar en público, ver a través del engaño o intimidar. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidades de investigación [Investigative Skills]: Te haces competente en dos habilidades en las que no seas ya competente. Elegir dos de las siguientes: percepción, identificación, cerrajería, evaluación del peligro o manipulación de dispositivos. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidades de movimiento [Movement Skills]: Te haces competente en trepar y saltar. Capacitador.

Habilidades de sigilo [Stealth Skills]: Te haces competente en dos de las siguientes habilidades a tu elección: disfraz, engaño, forzar cerraduras, carterismo, ver a través del engaño, prestidigitación o sigilo. Puedes elegir esta capacidad varias veces, pero debes seleccionar diferentes habilidades cada vez. Capacitador.

Habilidades de viaje [Travel Skills]: Eres competente en dos habilidades en las que no seas ya competente. Elegir dos de: navegación, equitación, carrera, pilotaje o conducción de vehículos. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidades físicas [Physical Skills]: Te haces competente en dos habilidades en las que no seas ya competente. Elegir dos de las siguientes: equilibrio, escalada, salto, carrera o natación. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidades mejoradas [Heightened Skills]: Te haces competente en dos tareas de tu elección (que no sean ataques o defensa). Si eliges una tarea en la que ya eres

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

competente, te haces especialista en ella. No puedes elegir una tarea en la que seas especialista. Capacitador.

Habilidades múltiples [Multiple Skills]: Te haces competente en tres habilidades de tu elección en las que no seas ya competente. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir tres habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidades técnicas [Tech Skills]: Te haces competente en dos habilidades en las que no seas ya competente. Elige dos de: fabricación, informática, identificación, máquinas, pilotaje, reparación o conducción de vehículos. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir dos habilidades diferentes. Capacitador.

Habilidad extra [Extra Skill]: Te haces competente en una habilidad de tu elección (que no sea ataque o defensa) en la que no seas ya competente. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir una habilidad diferente. Capacitador.

Habilidad flexible [Flex Skill]: Al principio de cada día, elige una tarea (que no sea de ataque o defensa) en la que te concentrarás. Durante el resto de ese día, eres competente en esa tarea. No puedes usar esta capacidad con una habilidad en la que ya seas competente para ser especialista. Capacitador.

Habilidad flexible en armas [Flex Weapon Skill]: Al principio de cada día, elige un tipo de ataque: contundente ligero, cortante ligero, a distancia ligero, contundente medio, cortante medio, a distancia medio, contundente pesado, cortante pesado o a distancia pesado. Durante el resto del día, estás entrenado en ataques con ese tipo de arma. No puedes utilizar esta capacidad con una habilidad de ataque en la que ya seas competente para ser especialista. Capacitador.

Habilidad ofensiva [Skill With Attacks]: Elige un tipo de ataque en el que no seas ya competente: contundente ligero, cortante ligero, a distancia ligero, contundente medio, cortante medio, a distancia medio, contundente pesado, cortante pesado o a distancia pesado. Eres competente en ataques con ese tipo de arma. Puedes seleccionar esta capacidad varias veces. Cada vez que la seleccionas, debes elegir un tipo de ataque diferente. Capacitador.

Habilidad ofensiva mayor [Greater Skill With Attacks]: Elige un tipo de ataque, incluso uno en el que ya seas competente: contundente ligero, cortante ligero, a distancia ligero, contundente medio, cortante medio, a distancia medio, contundente pesado, cortante pesado o a distancia pesado. Eres competente en ataques con ese tipo de arma. Si ya eres competente en ese tipo de ataque, eres especialista en ese tipo de ataque. Capacitador.

Habilitar a otros [Enable Others]: Puedes utilizar las reglas de [ayudar](#) para proporcionar un beneficio a otro personaje que intente una tarea física. A diferencia de las reglas de ayuda normales, esto no requiere que uses tu acción para ayudar al otro personaje con la tarea. Esto no requiere ninguna acción de tu parte. Capacitador.

Habitar cristal [Inhabit Crystal] (4 puntos de Intelecto): Transfieres tu cuerpo, y lo que llevas, dentro de un cristal del tamaño de tu dedo índice. Mientras estás en el cristal, eres consciente de lo que ocurre a tu alrededor, viendo y oyendo a través del cristal. Incluso puedes hablar a través del cristal y mantener conversaciones. No puedes realizar más acciones que salir del cristal. Puedes permanecer en él todo el tiempo que desees, pero no estás en estasis y debes salir para comer, beber, dormir, etc., de forma normal (la respiración no es un problema). Si el cristal se destruye o recibe un daño importante mientras estás dentro, sales inmediatamente, no puedes actuar durante tres rondas y descierdes dos grados en el Registro de Daño. Acción para entrar y salir. (El personaje debe especificar dónde coloca el cristal para la capacidad [Habitar cristal](#) antes de usarlo, aunque sea en el suelo a sus pies).

Hacer valer tu privilegio [Asserting Your Privilege] (3 puntos de Intelecto): Actuando como sólo una persona privilegiada puede hacerlo, arengas verbalmente a un enemigo que pueda oírté y entenderte con tanta fuerza que no puede realizar ninguna acción, incluidos los ataques, durante una ronda. Tanto si tienes éxito como si fallas, la siguiente acción que realice el objetivo se verá obstaculizada. Acción.

Hackear lo imposible [Hack the Impossible] (3 puntos de Intelecto): Puedes persuadir a robots, máquinas y ordenadores para que hagan tu voluntad. Puedes descubrir una contraseña encriptada, romper la seguridad de un sitio web, apagar brevemente una máquina, como una cámara de vigilancia, o desactivar un robot con un momento de manipulación. Acción.

Hacker [Hacker] (2 puntos de Intelecto): Consigues un acceso rápido a una parte de la información deseada en un ordenador o dispositivo similar, o accedes a una de sus funciones principales. Acción.

Has estudiado [You Studied]: Para poder sumar dos y dos para llegar a una deducción, tienes que saber algunas cosas. Eres competente en dos áreas de conocimiento a tu elección (siempre que no sean acciones físicas o relacionadas con el combate) o especialista en un área. Capacitador.

Hazaña de fuerza [Feat of Strength] (1 punto de Vigor): Cualquier tarea que dependa de la fuerza bruta se ve aliviada. Algunos ejemplos son derribar una puerta con barrotes, abrir un contenedor cerrado, levantar o

mover un objeto pesado o golpear a alguien con un arma melé. Capacitador.

Hemorragia [Hemorrhage] (2+ puntos de Vigor): Realizas un golpe poderoso y preciso que infinge daño adicional posteriormente. En tu siguiente turno, el objetivo de este ataque recibe 3 puntos de daño adicional (ignora la Armadura). El objetivo puede evitar este daño adicional haciendo una Tirada de Recuperación, usando cualquier capacidad que lo cure o usando su acción para atender la herida. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar esta duración en una ronda. Acción.

Herida teleportadora [Teleportive Wound] (7+ puntos de Intelecto): Tocas a una criatura y, si tu ataque tiene éxito, te teletransportas (hasta tu distancia máxima normal de teletransporte) con una parte significativa de su cuerpo. Si el objetivo es de nivel 2 o inferior, muere. Si el objetivo es de nivel 3 o superior, recibe 6 puntos de daño y queda aturdido en su siguiente acción. Si el objetivo es un PJ de cualquier nivel, desciende un grado en el registro de daño. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a un objetivo más poderoso (un nivel de Esfuerzo significa que un objetivo de hasta nivel 3 muere o que un objetivo de nivel 4 o superior recibe daño y queda aturdido, y así sucesivamente). Acción.

Hoja flamígera [Flameblade] (4 puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, extiendes tu [Manto de llamas](#) para cubrir de llamas un arma que empuñes durante una hora. La llama termina si dejas de sostener o llevar el arma. Mientras dure la llama, el arma infinge 2 puntos de daño adicional. Capacitador.

Horda a la carga [Charging Horde] (7 puntos de Vigor): Tú y dos o más de tus seguidores junto a ti pueden actuar como una sola criatura para realizar un ataque de carga. Cuando lo hacen, todos se mueven hasta un máximo de una distancia corta, durante lo cual pueden atacar a cualquier cosa que se ponga en alcance inmediato a lo largo del camino aplicando un recurso en el ataque. Los objetivos que reciben daño reciben 3 puntos adicionales y son derribados. Acción.

Huida [Flee] (6 puntos de Intelecto): Todos los no aliados que se encuentren hasta una corta distancia y puedan escuchar tus espantosas e intimidantes palabras huyen de ti a toda velocidad durante un minuto. Acción.

Huir, no luchar [Flight Not Fight]: Si usas tu acción sólo para moverte, todas las tareas de Defensa por Velocidad se alivian. Capacitador.

CAPACIDADES I

Ignición [Ignition] (4 puntos de Intelecto): Designas a una criatura u objeto inflamable que puedas ver a corta distancia para que se incendie. Este es un ataque de

Intelecto. El objetivo recibe 6 puntos de daño ambiental por ronda hasta que las llamas se extingan, lo cual puede hacer la criatura ya sea rociándose con agua, rodando por el suelo o sofocando las llamas. Normalmente, apagar las llamas requiere una acción. Acción para iniciar.

Ignorar aflicción [Ignore Affliction] (5 puntos de Vigor): Si estás afectado por una condición o aflicción no deseada (como enfermedad, parálisis, control mental, miembro roto, etc., pero no daño), puedes ignorarla y actuar como si no te afectara durante una hora. Si la condición durara normalmente menos de una hora, se anula por completo. Acción.

Ignorar el dolor [Ignore the Pain]: ignoras la condición lesionado y tratas la condición incapacitado como si fuera lesionado. Capacitador.

Ilusión grandiosa [Grandiose Illusion] (8 puntos de Intelecto): Creas una escena fantásticamente compleja de imágenes que caben dentro de un cubo de 1,6 km [1 milla] en el que también estás tú. Debes ser capaz de ver las imágenes cuando las creas. Las imágenes pueden moverse en el cubo y actuar de acuerdo con tus deseos. También pueden actuar de forma lógica (como reaccionar adecuadamente a los disparos o a los ataques) cuando no las estás observando directamente. La ilusión incluye sonido y olor. Por ejemplo, ejércitos pueden enfrentarse en batalla, con el apoyo aéreo de máquinas o criaturas voladoras, en y sobre un terreno de tu creación. La ilusión dura una hora (o más, si te concentras en ella después de ese tiempo). Acción.

Ilusión mayor [Major Illusion] (3 puntos de Intelecto): Creas una escena compleja de imágenes dentro del alcance inmediato. Toda la escena debe caber dentro del cubo de 30 m [100 pies]. Las imágenes pueden moverse, pero no pueden salir del área definida por el cubo. La ilusión incluye sonido y olor. Dura diez minutos y cambia según tus indicaciones (no es necesario concentrarse). Si te mueves más allá del alcance inmediato del cubo, la ilusión se desvanece. Acción para crear.

Ilusión menor [Minor Illusion] (1 punto de Intelecto): Creas una única imagen de una criatura u objeto dentro del alcance inmediato. La imagen debe caber dentro de un cubo de 3 m [10 pies]. La imagen puede moverse (por ejemplo, puedes hacer que la ilusión de una persona camine o ataque), pero no puede salir del área definida por el cubo. La ilusión incluye sonido pero no olor. Dura diez minutos, pero si quieres cambiar la ilusión original de forma significativa -como hacer que una criatura parezca estar herida- debes concentrarte en ella de nuevo (aunque hacerlo no cuesta puntos de Intelecto adicionales). Si te mueves más allá del alcance inmediato del cubo, la ilusión se desvanece. Acción para crear; acción para modificar.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ilusión permanente [Permanent Illusion] (9 puntos de Intelecto): Una ilusión (o parte de una ilusión) que creas usando [Ilusión menor](#) o una capacidad relacionada que cabe dentro de un cubo de 3 m [10 pies] se convierte en permanente. Puedes terminar permanentemente la ilusión como una acción, pero otros deben invertir un ingenio excepcional para evitar que la ilusión se regenere incluso si aparentemente ya se ha dispersado. Capacitador.

Imagen terrorífica [Terrifying Image] (6 puntos de Intelecto): Utilizas un poco de telepatía sutil para aprender qué imágenes parecerían aterradoras a las criaturas que elijas dentro de un largo alcance. Esas imágenes aparecen dentro de esa área y amenazan a las criaturas apropiadas. Haz una tirada de ataque de Intelecto contra cada criatura que quieras afectar. El éxito significa que la criatura huye aterrorizada durante un minuto, perseguida por sus pesadillas. El fracaso significa que la criatura ignora las imágenes, que no la obstaculizan de ninguna manera. Acción.

Imbuir espíritu [Infuse Spirit]: Cuando matas a una criatura o destruyes un espíritu con un ataque, si lo eliges, su espíritu (si está desprotegido) se imbuye inmediatamente en ti, y recuperas 1d6 puntos en una de tus Reservas (a tu elección). El espíritu se almacena dentro de ti, lo que significa que no puede ser interrogado, resucitado o devuelto a la vida por ningún medio a menos que tú lo permitas. Capacitador.

Impartir comprensión [Impart Understanding]: Tu capacidad [Aprender el camino](#) funciona con mayor eficacia, permitiéndote aliviar una tarea en dos grados o proporcionar dos recursos a la tarea de un amigo, en lugar de aliviarla normalmente. Capacitador.

Impartir ideal [Impart Ideal] (3 puntos de Intelecto): Despues de interactuar durante al menos un minuto con una criatura que pueda oírtre y entenderte, puedes intentar impartirle temporalmente un ideal que no podrías convencerle de adoptar de otro modo. Un ideal es diferente a una sugerencia u orden específica; un ideal es un valor general como "Toda la vida es sagrada", "Mi partido político es el mejor", "Los niños deben ser vistos, no oídos", etc. Un ideal influye mas no controla el comportamiento de una criatura. El ideal impartido dura el tiempo que corresponda a la situación, pero normalmente al menos unas horas. El ideal se pone en peligro si alguien, amigo de la criatura, dedica un minuto o más a devolverle el sentido. Acción.

Ímpetu [Momentum]: Si utilizas una acción para moverte, tu próximo ataque realizado con un arma melé antes del final de la siguiente ronda infinge 2 puntos de daño adicional. Capacitador.

Improvisar [Improvise] (3 puntos de Intelecto): Cuando realizas una tarea en la que no eres competente,

puedes improvisar para obtener un recurso en la tarea. El recurso puede ser una herramienta que improvises, una idea repentina para superar un problema o un golpe de suerte. Capacitador. ([Improvisar](#) puede usarse en una tarea en la que un personaje tiene una incapacidad, pero en lugar de ganar un recurso, el personaje sólo pierde la penalización por incapacidad).

Impulso [Impetus] (2 puntos de Intelecto): Un objeto suelto a corta distancia que podrías llevar en una mano es atraído hacia tu mano libre. Si el objeto está atascado o es sujetado por otra criatura, debes tener éxito en una tirada de Vigor para liberarlo, o el objeto permanece donde está. Acción.

Inamovible [Immovable]: Ganas +3 a tu Reserva de Vigor. Puedes intentar una tarea de Vigor para evitar que te derriben, te hagan retroceder o te muevan contra tu voluntad, incluso si el efecto que intenta moverte no lo permite. Si aplicas Esfuerzo a esta tarea, puedes aplicar dos niveles gratuitos de Esfuerzo. Capacitador.

Incitar [Goad] (1 punto de Intelecto): Puedes intentar incitar a un objetivo a una reacción beligerante -y probablemente estúpida- que requiera que el objetivo intente acortar la distancia entre ustedes e intente golpearlo físicamente en su próximo turno. Intenta esta acción incluso si esto le hace romper formación o abandonar cobertura o una posición tácticamente superior. Tanto si el objetivo te golpea como si no, vuelve a entrar en razón inmediatamente después, tras lo cual se obstaculizan las tareas posteriores que intenten incitar al objetivo de nuevo. Acción para iniciar.

Increíble hazaña de la ciencia [Incredible Feat of Science] (12 puntos de Intelecto): Haces algo increíble en el laboratorio. Para ello se necesitan piezas y materiales equivalentes a tres objetos caros. Las posibles proezas increíbles incluyen:

- Reanimar y controlar un cadáver durante una hora.
- Crea un motor que funcione con movimiento perpetuo.
- Crea una puerta de teletransporte que permanezca abierta durante un minuto.
- Transmutar una sustancia en otra.
- Curar a una persona con una enfermedad o condición incurable.
- Crea un arma diseñada para dañar algo que no puede ser dañado de otra manera.
- Crear una defensa diseñada para proteger contra algo que no se puede detener de otra manera.

Acción para iniciar; un día completo de trabajo para completar.

Inferir pensamientos [Infer Thoughts] (4 puntos de Intelecto): Si interactúas o estudias a un objetivo durante al menos una ronda, puedes intentar leer sus pensamientos superficiales, incluso si el sujeto no quiere

que lo hagas. Debes ser capaz de ver al objetivo. Una vez que te hayas hecho una idea de lo que está pensando -a través de su lenguaje corporal, su discurso y lo que hace y no dice- puedes seguir deduciendo los pensamientos superficiales del objetivo durante un minuto como máximo, siempre que puedas seguir viendo y oyendo al objetivo. Acción para preparar; Acción para iniciar.

Infiltrado [Infiltrator]: Eres competente en interacciones que implican mentiras o engaños. Capacitador.

Infiltrado supremo [Superb Infiltrator]: Eres competente en abrir cerraduras y manipular dispositivos con el fin de hacerlos funcionar, o al menos para ti. Capacitador.

Influir enjambre [Influence Swarm] (1 punto de Intelecto): Dominas un tipo de criatura pequeña (como insectos, ratas, murciélagos o incluso pájaros) y te responden en número. Tus criaturas a corto alcance no te dañarán a ti ni a los que designes como aliados durante una hora. Acción para iniciar.

Informador [Informer]: Consigues un informador dentro de una comunidad aliada. Actúa como tu informador secreto (o conocido). Si ocurre algo importante en la localidad de tu informador, éste utilizará cualquier medio disponible para comunicártelo. Capacitador.

Ingenio rápido [Quick Wits]: Al realizar una tarea que normalmente requeriría gastar puntos de tu Reserva de Intelecto, puedes gastar puntos de tu Reserva de Velocidad en su lugar. Capacitador.

Inmóvil [Unmovable] (3 puntos de Vigor): Evitas que te derriben, te hagan retroceder o te muevan en contra de tu voluntad mientras estés erguido y puedas realizar acciones. Capacitador.

Inmóvil como una estatua [Still As a Statue] (5 puntos de Vigor): Recurriendo al poder de tu [Cuerpo de golem](#), te congela en el lugar, enterrando tu esencia en lo más profundo de tu núcleo de piedra. Durante este tiempo, pierdes toda movilidad y la capacidad de realizar acciones físicas. No puedes sentir lo que ocurre a tu alrededor, y no parece que el tiempo pase para ti. Mientras usas [Inmóvil como una estatua](#), ganas +10 a la Armadura contra todo tipo de daño. En circunstancias normales, recuperas la vigilia y la movilidad normales un día después. Si un aliado en el que confías te sacude con suficiente fuerza (con un coste mínimo de 2 puntos de Vigor), te despiertas antes. Acción para iniciar.

Innovador [Innovator]: Puedes modificar cualquier artefacto para darle capacidades diferentes o mejores como si ese artefacto tuviera un nivel inferior al normal, y la modificación tarda la mitad del tiempo normal. Capacitador.

Inspiración [Inspiration] (6 puntos de Intelecto): Pronuncias palabras de ánimo e inspiración. Todos los aliados a corto alcance que puedan oírte obtienen inmedia-

tamente una Tirada de Recuperación, obtienen una acción gratuita inmediata y tienen un recurso para esa acción gratuita. La Tirada de Recuperación no cuenta como una de sus tiradas normales de recuperación. Acción.

Inspiración tardía [Late Inspiration] (3 puntos de Intelecto): Vuelves a intentar una tarea que hayas fallado en el último minuto, utilizando la misma dificultad y modificadores, excepto que esta vez tienes un recurso en la tarea. Si este reintento falla, no puedes usar esta capacidad para reintentarlo de nuevo. Capacitador.

Inspirar acción [Inspire Action] (4 puntos de Intelecto): Si un aliado puede verte y entenderte fácilmente, puedes dar instrucciones a ese aliado para que realice una acción. Si el aliado elige tomar esa acción exacta, puede hacerlo como una acción adicional inmediatamente. Hacerlo no interfiere con que el aliado realice una acción normal en su turno. Acción.

Inspirar acciones coordinadas [Inspire Coordinated Actions] (9 puntos de Intelecto): Si tus aliados pueden verte y entenderte fácilmente, puedes dar instrucciones a cada uno de ellos para que realicen una acción específica (la misma acción para todos ellos). Si alguno de ellos decide realizar esa misma acción, puede hacerlo como acción adicional inmediatamente. Esto no interfiere con la realización de sus acciones normales en sus turnos. Acción.

Inspirar agresividad [Inspire Aggression] (2 puntos de Intelecto): Tus palabras retuercen la mente de un personaje a corto alcance que sea capaz de entenderte, desbloqueando sus instintos más primitivos. Como resultado, gana un recurso en sus tiradas de ataque basadas en Vigor durante un minuto. Acción para iniciar.

Inspirar a los inocentes [Inspire the Innocent] (3 puntos de Intelecto): Pronuncias palabras de aliento e inspiración a todos los que estén dentro del alcance inmediato y que hayas designado como inocentes con tu capacidad de [Designación](#). Obtienen inmediatamente una Tirada de Recuperación gratuita. Una persona que elijas puede obtener una acción gratuita inmediata en lugar de una Tirada de Recuperación gratuita. Si también tienes la capacidad de [Inspiración](#), el objetivo que gana una acción gratuita también gana un recurso en ella. Acción.

Inspirar alivio [Inspiring Ease]: A través de historias, canciones, arte u otras formas de entretenimiento, inspiras a tus amigos. Después de pasar 24 horas contigo, una vez al día cada uno de tus amigos puede aliviar una tarea. Este beneficio es continuo mientras permanezcas en la compañía del amigo. Termina si te vas, pero se reanuda si regresas en las siguientes 24 horas. Si dejas la compañía del amigo durante más de 24 horas, deben

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

pasar otras 24 horas juntos para reactivar el beneficio. Capacitador.

Instinto de cazador [Hunter's Drive] (5 puntos de Intelecto): A través de tu fuerza de voluntad adquieres durante diez minutos una mayor destreza en la caza, durante el cual obtienes un recurso en todas las tareas relacionadas con tu presa, incluidos los ataques. Tu presa es la criatura que hayas seleccionado con tu capacidad Presas. Capacitador.

Instinto del peligro [Danger Instinct] (3 puntos de Velocidad): Si eres atacado por sorpresa, ya sea por una criatura, un artefacto o simplemente un peligro ambiental (un árbol que te cae encima), puedes moverte una distancia inmediata antes de que se produzca el ataque. Si el movimiento impide el ataque, estás a salvo. Si el ataque aún puede afectarte potencialmente -si la criatura atacante puede moverse para mantener el ritmo, si el ataque cubre un área demasiado grande para escapar, etc.- la capacidad no da ningún beneficio. Capacitador.

Intachable [Blameless]: Eres competente en una de habilidad: engaño, sigilo o disfraz. Capacitador.

Intelecto mejorado [Enhanced Intellect]: Ganas 3 puntos a tu Reserva de Intelecto. Capacitador.

Intelecto mejorado mayor [Greater Enhanced Intellect]: Ganas 6 puntos a tu Reserva de Intelecto. Capacitador.

Interacción intensa [Intense Interaction] (3 puntos de Intelecto): Ganas un recurso en intimidar, persuadir e influenciar a la gente durante diez minutos. Acción.

Interfaz [Interface]: Al conectarse directamente a un dispositivo, se puede identificar y aprender a manejarlo como si la tarea fuera un nivel inferior. Capacitador.

Interfaz a distancia [Distant Interface] (2 puntos de Intelecto): Puedes activar, desactivar o controlar una máquina a larga distancia como si estuvieras junto a ella, aunque normalmente tuvieras que tocarla o manejarla manualmente. Si nunca has interactuado con la máquina en cuestión, la tarea se ve obstaculizada en dos grados. Para usar esta capacidad, debes entender la función de la máquina, debe ser de tu tamaño o menor, y no puede estar conectada a otra inteligencia (o ser inteligente ella misma). Acción.

Interfaz de máquinas [Machine Interface] (2 puntos de Intelecto): Durante un minuto ganas un recurso en las tareas para discernir el nivel, la función y la activación de los dispositivos tecnológicos que toques. Capacitador.

Interfaz inteligente [Intelligent Interface] (3 puntos de Intelecto): Puedes hablar de forma telepática con cualquier máquina inteligente a largo alcance. Además, eres competente en todas las interacciones con máquinas inteligentes. Tales máquinas y robots que normalmente nunca se comunicarían con un humano pueden hablar contigo. Capacitador.

Interlocutor entrenado [Trained Interlocutor]: Mediante el ingenio, el encanto, el humor y la gracia (o a veces la grosería, la postura amenazante y la obscenidad), eres más capaz de convencer a los demás de lo que quieras. Eres competente en todas las interacciones. Capacitador.

Interponerse al daño [In Harm's Way] (3 puntos de Intelecto): Cuando antepones a tus amigos ante ti como tu acción, alivias todas las tareas de defensa de todos los personajes que elijas que estén adyacentes a ti. Esto dura hasta el final de tu siguiente turno. Si uno de tus amigos recibiría daño, puedes elegir recibir hasta la mitad del número de puntos de daño que recibirían de otro modo, pero sólo si no estás ya lesionado o incapacitado. Capacitador.

Interrogar a los espíritus [Question the Spirits] (2 puntos de Intelecto): Puedes llamar a un espíritu y pedirle que responda a unas cuantas preguntas (normalmente no más de tres antes de que el espíritu se desvanezca).

En primer lugar, debes invocar un espíritu. Si es un espíritu de los muertos, debes haber conocido personalmente a la criatura, tener un objeto que fuera de su propiedad, o tocar sus restos físicos. Para otros espíritus, debes conocer el nombre completo del espíritu o tener una gran cantidad de un elemento (como el fuego o la tierra) con el que esté asociado.

Si el espíritu responde, puede manifestarse como una sombra insustancial que responde por sí misma, puede habitar un objeto o cualquier resto que le proporciones, o puede manifestarse como una presencia invisible a la que sirves de portavoz.

El espíritu puede no querer responder a tus preguntas, en cuyo caso debes persuadirlo para que te ayude. Puedes intentar luchar psíquicamente contra el espíritu para que se someta (una tarea de Intelecto), o puedes intentar la diplomacia, el engaño o el chantaje ("Contéstame o le diré a tus hijos que eras un mujeriego" o "destruiré esta reliquia que te pertenecía").

El DJ determina lo que el espíritu puede saber, basándose en los conocimientos que poseía en vida. Acción para iniciar.

Interrogatorio del alma [Soul Interrogation] (5 puntos de Intelecto): Determinas las debilidades, vulnerabilidades, cualidades y manierismos de una sola criatura a larga distancia. El DJ debe revelar su nivel, sus habilidades básicas y sus debilidades obvias (si las hay). Todas las acciones que intentes que afecten a esa criatura -ataque, defensa, interacción, etc.- se ven aliviadas durante unos meses. Acción.

Interrupción [Interruption] (4 puntos de Intelecto): Tu vociferante y estruendosa orden impide que una criatura a corto alcance realice cualquier acción durante una ronda. Puede defenderse si es atacada, pero cuando lo

hace, su defensa se ve obstaculizada en dos grados. Cada vez que intentes esta capacidad contra el mismo objetivo, deberás aplicar un nivel más de Esfuerzo del que aplicaste en el intento anterior. Acción.

Intervención divina [Divine Intervention] (2 puntos de Intelecto, o 2 puntos de Intelecto + 4 PX): Pides a una divinidad que intervenga en tu favor, usualmente contra una criatura a largo alcance, cambiando el curso de su vida en una pequeña medida introduciendo un efecto especial mayor sobre ella. Este efecto es similar a lo que ocurre cuando sacas un 20 natural en un ataque. Si quieres intentar un efecto aún mayor, y si el DJ lo permite, puedes intentar una intervención divina cuyo efecto se asemeja a una intromisión del DJ sobre sus jugadores. En este caso, la [Intervención divina](#) también cuesta 4 PX, el efecto puede no funcionar exactamente como esperas, y no puedes hacer otra petición de intervención divina durante una semana. Acción.

Intuición salvaje [Wild Insight]: Obtienes una comprensión momentánea perfecta del flujo de la magia que te rodea en este instante. Cuando preparas tu magia, elige un Cypher sutil específico y realiza una tirada de habilidad de conocimiento mágico contra el nivel 6. Si tienes éxito, obtienes ese Cypher sutil (el nivel de el Cypher es 6); si fallas, obtienes un Cypher sutil aleatorio. Si no estás seguro de qué Cypher sutil quieres, puedes pedir una categoría general, como "curación", "movimiento" o "habilidad"; esto alivia la tarea de conocimiento mágico y, si tienes éxito, el DJ elige un Cypher aleatorio que encaje en esa categoría. No puedes volver a usar esta capacidad hasta después de haber realizado una acción de recuperación de diez horas. Capacitador.

Intocable [Untouchable] (6 puntos de Intelecto): Cambias tu estado de fase durante el siguiente minuto, de modo que no puedes afectar ni ser afectado por la materia o energía normal. Sólo ataques mentales y energías, dispositivos o capacidades transdimensionales especiales pueden afectarte, pero del mismo modo tu no puedes atacar, tocar o afectar a nada. Acción para iniciar.

Intocable en movimiento [Untouchable While Moving] (4 puntos de Intelecto): Cambias tu estado de fase durante el siguiente minuto, de modo que no puedes afectar ni ser afectado por la materia o energía normal, siempre que te muevas al menos una distancia inmediata cada ronda mientras estés en fase. Si no te mueves en tu turno, el efecto termina. Mientras estás en fase, sólo pueden afectarte ataques mentales y energías, dispositivos o capacidades transdimensionales especiales, pero tampoco puedes atacar, tocar o afectar de otro modo a nada. Acción para iniciar.

Inventor [Inventor]: Puedes crear nuevos artefactos en la mitad de tiempo, como si fueran dos niveles inferiores, gastando la mitad de la PX normal. Capacitador.

Investigador [Investigator]: Para brillar realmente como investigador, debes involucrar tu mente y tu cuerpo en tus deducciones. Puedes gastar puntos de tu Reserva de Vigor, Reserva de Velocidad o Reserva de Intelecto para aplicar niveles de Esfuerzo a cualquier tarea basada en Intelecto. Capacitador.

Investigar [Investigate]: Eres competente en percepción, criptografía, engaño e irrupción en ordenadores. Capacitador.

Invisibilidad [Invisibility] (4 puntos de Intelecto): Te vuelves invisible durante diez minutos. Mientras eres invisible, te haces especialista en las tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Este efecto termina si haces algo que revele tu presencia o posición: atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el efecto de invisibilidad restante realizando una acción para ocultar tu posición. Si tienes otra capacidad que también confiere invisibilidad, el uso de cualquiera de ellas te permite permanecer invisible durante el doble de la duración especificada. Acción para iniciar o reiniciar.

Invocar araña gigante [Summon Giant Spider] (4+ puntos de Intelecto): Una araña gigante aparece dentro del alcance inmediato. Si has aplicado un nivel de Esfuerzo como parte de la invocación, la araña se somete a tus instrucciones; de lo contrario, actúa según su naturaleza. En cualquier caso, la criatura persiste hasta un minuto antes de desvanecerse. Acción para iniciar.

Invocar a través del tiempo [Call Through Time] (6+ puntos de Intelecto): Invocas a una criatura o persona de hasta nivel 3 del pasado reciente, y aparece junto a ti. Puedes elegir una criatura con la que te hayas encontrado previamente (incluso si ahora está muerta), o (no más de una vez al día) puedes permitir que el DJ determine la criatura al azar. Si invocas una criatura al azar, tiene un 10% de posibilidades de ser una criatura de hasta nivel 5. La criatura no recuerda nada antes de ser llamada por ti, aunque puede hablar y poseer los conocimientos generales que debe poseer una criatura de su tipo. La criatura desplazada en el tiempo cumple tus órdenes mientras te concentres en ella, pero debes utilizar tu acción de cada turno para dirigirla; de lo contrario, regresa al pasado.

Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para invocar a una criatura más poderosa; cada nivel de Esfuerzo usado de esta forma aumenta el nivel de la criatura en 1. Por ejemplo, aplicar un nivel de Esfuerzo invoca a una criatura específica de hasta nivel 4 o a una criatura aleatoria con un 10% de posibilidades de ser de hasta nivel 6. Acción.

Invocar demonio [Summon Demon] (7+ puntos de Intelecto): Un demonio aparece dentro del alcance inmediato. Si has aplicado un nivel de Esfuerzo como

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

parte de la invocación, el demonio se somete a tus instrucciones; de lo contrario, actúa según su naturaleza. En cualquier caso, el demonio persiste hasta un minuto antes de desvanecerse -esperas-. Acción para iniciar.

Invocar enjambre [Call Swarm] (4 puntos de Intelecto): Si estás en un lugar donde es posible que acudan las criaturas de tu capacidad [Influir enjambre](#), invocas a un enjambre de ellas durante una hora. En esta hora, hacen lo que les ordenes telepáticamente siempre que estén en largo alcance. Pueden formar un enjambre y obstaculizar las tareas de cualquiera o de todos tus oponentes. Mientras las criaturas estén en largo alcance, puedes hablarles telepáticamente y percibir a través de sus sentidos. Acción para iniciar.

Invocar espíritu de otro mundo [Call Otherworldly Spirit] (6 puntos de Intelecto): Invocas una criatura espiritual que se manifiesta hasta un día (o menos, si logra algo importante para ella antes), tras lo cual se desvanece y no puede ser invocada de nuevo. El espíritu es una criatura de nivel 6 o inferior, y puede ser sustancial o insustancial según desee (utilizando una acción para cambiar). El espíritu no está en deuda contigo, y no necesita permanecer cerca de ti para seguir manifestándose. Acción para iniciar.

Invocar espíritu muerto [Call Dead Spirit] (6 puntos de Intelecto): A tu toque, los restos de una criatura muerta no más de siete días aparecen como un espíritu manifiesto (y aparentemente físico), cuyo nivel es el mismo que tenía en vida. El espíritu resucitado persiste hasta un día (o menos, si logra algo importante para él antes), tras lo cual se desvanece y no puede volver.

El espíritu resucitado recuerda sabía en vida y posee la mayoría de sus capacidades anteriores (aunque no necesariamente su equipo). Además, adquiere la capacidad de volverse insustancial como acción durante un minuto como máximo. El espíritu resucitado no está en deuda contigo, y no necesita permanecer cerca de ti para seguir manifestándose. Acción para iniciar.

Invocar la tormenta [Call the Storm] (7+ puntos de Intelecto): Si estás en el exterior o en un lugar que tenga un techo de al menos 90 m [300 pies] sobre el suelo, invocas una capa amenazante de nubes iluminadas por rayos y retumbantes de hasta 460 m [1500 pies] de diámetro durante diez minutos. Durante las horas de luz, la iluminación natural bajo la tormenta se reduce a una luz tenue. Mientras la tormenta ruge, puedes usar una acción para enviar un rayo desde la nube para atacar a un objetivo que puedas ver directamente, infligiendo 4 puntos de daño (puedes gastar Esfuerzo normalmente en cada ataque individual con un rayo). Tres acciones para iniciar; acción para invocar un rayo.

Ir bajo tierra [Go to Ground] (4 puntos de Velocidad): Te mueves hasta una distancia larga e intentas escon-

derte. Cuando lo haces, ganas un recurso en la tarea de sigilo para mezclarte, desaparecer o escapar de otra manera de los sentidos de todos los que previamente conocían tu presencia. Acción.

CAPACIDADES

Jinete [Rider]: Eres competente para montar cualquier tipo de criatura que sirva de montura, como un caballo de guerra noble. Capacitador.

Jinete del rayo [Bolt Rider] (4 puntos de Intelecto): Puedes desplazarte una larga distancia de un lugar a otro casi instantáneamente, llevado por un rayo. Debes ser capaz de ver el nuevo lugar y no debe haber barreras intermedias. Acción.

Jinete del viento [Windrider] (4+ puntos de Intelecto): Invocas vientos que te recogen y te permiten volar durante un minuto a una velocidad de hasta una larga distancia cada ronda. Por cada nivel de Esfuerzo que apliques, puedes llevar a un aliado de tu tamaño contigo por el aire o aumentar la duración del efecto en un minuto. Acción para iniciar.

Juegos mentales [Mind Games] (3 puntos de Intelecto): Utilizas mentiras y engaños, burlas y quizás incluso un lenguaje odioso y obsceno contra un enemigo que pueda entenderte. Si tienes éxito, el enemigo queda aturdido durante una ronda y no puede actuar, y queda aturdido en la siguiente ronda, durante la cual sus tareas se ven obstaculizadas. Acción.

Jugador [Gamer]: Elige un estilo de juego cualquiera, como los juegos de estrategia en tiempo real, los juegos de azar al estilo del póker, los juegos de rol, etc. Puedes aplicar un recurso a una tarea relacionada con ese estilo de juego una vez entre cada Tirada de Recuperación. Capacitador.

Jugar con la multitud [Play to the Crowd] (3 puntos de Intelecto): Pronuncias un discurso que es a la vez entusiasta y aterrador. Aquellos que estén a corta distancia y puedan oírtelo y entenderte verán aliviada su próxima acción (un recurso) o obstaculizada; tú eliges, y puede ser diferente para cada individuo. Acción; unas cuantas rondas para completar.

Jugársela [Pull a Fast One] (3 puntos de Intelecto): Cuando realizas una estafa, robas un bolsillo, engañas o embaudas a un incauto, escabullies algo a un guardia, etc., ganas un recurso en la tarea. Capacitador.

Juggernaut [Juggernaut] (5 puntos de Vigor): Hasta el final de la siguiente ronda, puedes moverte a través de objetos sólidos como puertas y paredes. Sólo 60 cm [2 pies] de madera, 30 cm [1 pie] de piedra o 15 cm [6 pulgadas] de metal pueden detener tu movimiento. Capacitador.

Jury-Rig [Jury-Rig] (5 puntos de Intelecto): Creas rápidamente un objeto utilizando lo que parecen ser mate-

riales totalmente inapropiados. Puedes hacer una bomba con una lata y limpiadores domésticos, una ganzúa con papel de aluminio o una espada con muebles rotos. El nivel del objeto determina la dificultad de la tarea, pero lo adecuado de los materiales también la aliviar o la obstaculiza. Por lo general, el objeto no puede ser más grande que algo que puedas sostener en una mano, y funciona una vez (o, en el caso de un arma u objeto similar, es esencialmente útil para un encuentro). Si dedicas al menos diez minutos a la tarea, puedes crear un objeto de nivel 5 o inferior. No puedes cambiar la naturaleza de los materiales involucrados. Por ejemplo, no puedes coger barras de hierro y hacer un montón de monedas de oro o una cesta de mimbre. Acción.

Juzgar [Make Judgment]: Eres competente en discernir la verdad de una situación, ver a través de las mentiras o superar el engaño. Capacitador.

CAPACIDADES L

Ladrón de sueños [Dream Thief] (2 puntos de Intelecto): Robas un sueño anterior de una criatura viva a corto alcance. La criatura pierde 2 puntos de Intelecto (ignora la Armadura), y tú aprendes algo que el DJ decide revelar sobre la criatura: su naturaleza, una parte de sus planes, un recuerdo, etc. Acción.

La naturaleza está de tu lado [The Wild Is on Your Side] (5 puntos de Intelecto): Mientras estás en la naturaleza, los enemigos a corta distancia tropiezan con rocas, se enredan en lianas, son picados por insectos y distraídos o confundidos por animales pequeños, lo que obstaculiza todas sus tareas durante diez minutos. Acción para iniciar.

Lanzamiento de Cypher [Cypher Casting]: Puedes lanzar cualquiera de tus Cyphers sutiles sobre otra criatura en vez de sobre ti. Debes tocar a la criatura para afectarla. Capacitador.

Lanzamiento especializado [Specialized Throwing]: Eres especialista en ataques con todas las armas que lanzas. Capacitador.

Lanzamiento rápido [Quick Throw] (2 puntos de Velocidad): Después de usar un arma ligera lanzada, sacas otra arma ligera y realizas otro ataque lanzado contra el mismo objetivo o uno diferente. Acción.

Lanzar [Throw] (2 puntos de Vigor): Cuando estés usando Agrandar y hagas daño a una criatura de tu tamaño o menor con un ataque sin armas, puedes elegir lanzar a esa criatura hasta 1d20 pies de distancia de ti. La criatura cae boca abajo. Capacitador.

Lanzar arma encantada [Throw Enchanted Weapon]: Puedes lanzar tu arma encantada a corta distancia como arma a distancia ligera. Tanto si impacta como si falla, vuela inmediatamente hacia tus manos y puedes cogerla

automáticamente o dejar que caiga a tus pies. Capacitador.

Lanzar escudo de fuerza [Throw Force Shield]: Puedes lanzar tu Escudo de campo de fuerza a corta distancia como un arma ligera a distancia. Tanto si el escudo impacta como si falla, se disipa inmediatamente y luego se vuelve a formar en tu poder. Capacitador.

Lanzar ilusión [Cast Illusion]: Puedes aumentar el alcance en el que creas y mantienes tus ilusiones de alcance inmediato (como las de Ilusión menor) a cualquier lugar de corto alcance que puedas percibir. Capacitador.

Lavado de cerebro [Brainwashing] (6+ puntos de Intelecto): Utilizas trucos, mentiras bien dichas y productos químicos que afectan a la mente (u otros medios, como la magia o la alta tecnología) para hacer que otros hagan temporalmente lo que tú quieres que hagan. Controlas las acciones de otra criatura que toques. Este efecto dura un minuto. El objetivo debe ser de nivel 3 o inferior. Puedes permitirle actuar libremente o anular su control en cada caso, siempre que puedas verlo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo o aumentar la duración en un minuto. Así, para controlar la mente de un objetivo de nivel 6 (tres niveles por encima del límite normal) o controlar un objetivo durante cuatro minutos (tres minutos por encima de la duración normal), debes aplicar tres niveles de Esfuerzo. Cuando la duración termina, la criatura no recuerda haber sido controlada ni nada de lo que hizo mientras estaba bajo tu influencia. Acción para iniciar.

Lecciones de juego [Game Lessons]: Has jugado tantas partidas que has adquirido verdaderos conocimientos. Elige dos habilidades no relacionadas con el combate. Eres competente en esas habilidades. Capacitador.

Lecciones de la vida [Life Lessons]: Elige dos habilidades no relacionadas con el combate. Eres competente en esas habilidades. Capacitador.

Leer la habitación [Reading the Room] (3 puntos de Intelecto): Obtienes conocimientos sobre un área hablando con espíritus muertos o leyendo energías residuales del pasado. Puedes hacer al DJ una pregunta sencilla sobre el lugar y obtener una respuesta si tienes éxito en la tirada de Intelecto. "¿Qué mató al ganado de este granero?" es un buen ejemplo de pregunta sencilla. "¿Por qué mataron a este ganado?" no es una pregunta apropiada porque tiene más que ver con la mentalidad del asesino que con el granero. Las preguntas sencillas suelen tener una dificultad de 2, pero las extremadamente técnicas o las que implican hechos que deben mantenerse en secreto pueden tener una dificultad mucho mayor. Acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Leer la mente [Mind Reading] (2 puntos de Intelecto): Puedes leer los pensamientos superficiales de una criatura a corto alcance, incluso si el objetivo no quiere que lo hagas. Debes poder ver a tu objetivo. Una vez establecido el contacto, puedes leer los pensamientos del objetivo durante un minuto. Si también tienes la capacidad Leer la mente de otra fuente, puedes usar esta capacidad a largo alcance, y no necesitas poder ver al objetivo (pero sí tienes que saber que el objetivo está dentro del alcance). Acción para iniciar.

Leer las señales [Read the Signs] (4 puntos de Intelecto): Examinas un área y aprendes detalles precisos y útiles sobre el pasado (si existe alguno). Puedes hacer al DJ hasta cuatro preguntas sobre el área inmediata; cada una requiere su propia tirada. Acción.

Lente de cristal [Crystal Lens]: Puedes concentrar la energía inherente que surge de tu capacidad Cuerpo cristalino. Esto te permite disparar una ráfaga de energía que infinge 5 puntos de daño a un objetivo a muy largo alcance. Acción.

Levidad [Levity]: Por tu ingenio, encanto, humor y gracia, eres competente en todas las interacciones sociales que no impliquen coacción o intimidación. Durante los descansos, tranquilizas tanto a tus amigos y camaradas que ganan +1 a sus Tiradas de Recuperación. Capacitador.

Liberación explosiva [Explosive Release] (6 puntos de Intelecto): Puedes amplificar la energía almacenada en tu Reserva de Energía (de tu capacidad de Almacenar energía) y liberarla en una explosión masiva que afecta a un objetivo a corto alcance o a todo lo que esté dentro del alcance inmediato. Si eliges un solo objetivo, recibe 2 puntos de daño por cada punto de tu Reserva de Energía. Si eliges un área, todo lo que hay en ella (excepto tú) recibe 1 punto de daño por cada punto de tu Reserva de Energía (o la mitad si tu ataque falla contra ellos). Esto drena tu Reserva de Energía a 0 puntos. Acción.

Liberar energía [Release Energy]: Liberas 1 punto de energía que has absorbido con tu capacidad Absorción de energía cinética, ampliéndola y concentrándola en una ráfaga de energía que golpea a un solo enemigo a largo alcance propinando 4 puntos de daño. (Si no tienes energía cinética absorbida, aún puedes usar esta capacidad transformando una fracción de ti mismo en la explosión, lo que cuesta 1 punto de Vigor). Acción.

Libertad de movimiento [Free to Move]: Ignoras todas las penalizaciones y ajustes de movimiento debido al terreno u otros obstáculos. Puedes pasar por cualquier espacio lo suficientemente grande como para que quepa tu cabeza. Las tareas que implican liberarse de ataduras, del agarre de una criatura o de cualquier impedimento similar ganan tres niveles de Esfuerzo gratis. Capacitador.

Licencia poética [Poetic License]: Eres competente en todas las interacciones sociales, incluyendo la persuasión, el engaño y la intimidación. También conoces dos idiomas adicionales. Capacitador.

Liderar desde el frente [Lead From the Front]: Ganas 3 nuevos puntos para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras. Capacitador.

Liderar por consulta [Lead by Inquiry]: Mantienes a tus aliados en vilo con preguntas ocasionales, bromas e incluso simulacros para aquellos que se interesan en participar. Tras pasar 24 horas contigo, tus aliados son tratados como competentes en tareas relacionadas con percepción. Este beneficio es continuo mientras estés en compañía de tus aliados. Termina si te vas, pero se reanuda si vuelves a la compañía de los aliados en las siguientes 24 horas. Si dejas la compañía de los aliados durante más de 24 horas, deben pasar otras 24 horas juntos para reactivar el beneficio. Capacitador.

Ligero de pies [Fleet of Foot] (1+ puntos de Velocidad): Puedes moverte una distancia corta como parte de otra acción. Puedes moverte una distancia larga como tu acción completa en un turno. Si aplicas un nivel de Esfuerzo a esta capacidad, puedes moverte una larga distancia y realizar un ataque como tu acción completa en un turno más el ataque es obstaculizado. Capacitador.

Llamada de favor [Call in Favor] (4 puntos de Intelecto): Un guardia, un médico, un técnico o un matón a sueldo al servicio de un enemigo o aliado suyo es en secreto tu aliado o te debe un favor. Cuando pides el favor, el objetivo hace lo que puede para ayudarte a salir de un aprieto específico (te desata, te pasa un cuchillo, deja la puerta de una celda sin cerrar) de una manera que minimiza el riesgo de revelar sus lealtades divididas a su empleador u otros aliados. Esta capacidad es una tarea de Intelecto de dificultad 3. Cada vez que utilizas esta capacidad, la tarea se ve obstaculizada en grado adicional. La dificultad vuelve a ser 3 después de descansar durante diez horas. Acción.

Llamada de la bestia [Beast Call] (5 puntos de Intelecto): Invocas a una horda de pequeños animales o a una sola bestia de nivel 4 para que te ayude temporalmente. Estas criaturas cumplen tus órdenes mientras concentras tu atención, pero debes usar tu acción cada turno para dirigirlas. Las criaturas son nativas de la zona y llegan por sus propias fuerzas, así que si estás en un lugar inalcanzable, esta capacidad no funcionará. Acción.

Llamarada arcana [Arcane Flare] (1 punto de Intelecto): Aumentas el daño de otro hechizo de ataque con una carga extra de energía para que infliga 1 punto de daño adicional. Alternativamente, atacas a un objetivo a largo alcance proyectando una llamarada de magia bruta que infinge 4 puntos de daño. Capacitador para la mejora; acción para el ataque a distancia.

Lucha de horda [Horde Fighting]: Cuando dos o más enemigos te atacan a la vez en melé, tu puedes usarlos el uno contra el otro. Ganas un recurso a las tiradas de Defensa por Velocidad o a las tiradas de ataque (a tu elección cada ronda) contra ellos. Capacitador.

Luchador móvil [Mobile Fighter] (3 puntos de Velocidad): Como parte de tu ataque, puedes saltar sobre obstáculos, columpiarte de cuerdas, correr por superficies estrechas o moverte de otro modo por el campo de batalla a tu velocidad normal como si esas tareas fueran rutinarias (dificultad 0). No puedes usar esta capacidad si tus costes de Esfuerzo en Velocidad están reducidos por llevar armadura. Capacitador.

Luchador sin armadura [Unarmored Fighter]: Mientras no tienes armadura, eres competente en tareas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Luchador sucio [Dirty Fighter] (2 puntos de Velocidad): Distraes, ciegas, molestan, entorpecen o interfieren de alguna manera con un enemigo, obstaculizando sus ataques y defensas durante un minuto. Acción.

Luchar contra el azar [Wrest From Chance]: Si sacas un 1 natural en un d20, puedes volver a lanzar el dado. Si vuelves a lanzar el dado, evitas una intromisión del DJ -a menos que saques un segundo 1- y puedes tener éxito en tu tarea. Una vez que usas esta capacidad, no está disponible de nuevo hasta que hagas una Tirada de Recuperación de diez horas. Capacitador.

Luz ardiente [Burning Light] (3 puntos de Intelecto): Envías un rayo de luz a una criatura a largo alcance y luego intensificas el rayo hasta que arde, infligiendo 5 puntos de daño. Acción.

Luz cortante [Cutting Light] (2 puntos de Intelecto): Emites un fino rayo de luz energizada desde tu mano. Este rayo infinge 5 puntos de daño a un solo enemigo en el alcance inmediato. El rayo es aún más efectivo contra objetivos inmóviles y no vivos, cortando hasta 30 cm [1 pie] de cualquier material de nivel 6 o inferior. El material puede tener un grosor de hasta 30 cm [1 pie]. Acción.

Luz más dura [Harder Light]: Cuando creas un objeto con luz dura, el objeto tiene un nivel más alto de lo normal. Capacitador.

Luz solar [Sunlight] (3 puntos de Intelecto): Una mota de luz viaja desde ti hasta un punto que elijas dentro de un largo alcance. Cuando la mota llega a ese punto, se enciende y arroja una luz brillante en un radio de 60 m [200 pies], y la oscuridad en un radio de 300 m [1000 pies] de la mota se convierte en luz tenue. La luz dura una hora o hasta que uses una acción para desecharla. Acción.

Luz temporal [Temporary Light] (2 puntos de Intelecto): Creas un objeto de luz sólida con cualquier forma que puedas imaginar que sea de tu tamaño o menor, y

que persiste durante aproximadamente un minuto (o más, si te concentras en él después de ese tiempo). El objeto aparece en un área adyacente a ti, pero después puedes moverlo hasta una distancia corta cada ronda como parte de otra acción. Es tosco y no puede tener partes móviles, por lo que puedes hacer una espada, un escudo, una escalera corta, etc. El objeto tiene la masa aproximada del objeto real y es de nivel 2. Acción.

Luz viva [Living Light] (6+ puntos de Intelecto): Tu cuerpo se disuelve en una nube de fotones que viajan instantáneamente a un lugar que elijas y luego se reforma. Puedes elegir cualquier espacio abierto lo suficientemente grande como para contenerete y que puedas ver a muy larga distancia, o cualquier lugar que hayas iluminado con [Toque iluminador](#) y que siga brillando. Desapareces y vuelves a aparecer casi instantáneamente en el espacio que has elegido. Tu cuerpo tarda en volverse completamente sólido hasta el final de la ronda, por lo que hasta el comienzo de la siguiente ronda, recibes un máximo de 1 punto de daño de cualquier ataque o fuente de daño. Cada nivel de Esfuerzo que aplicas te permite llevar a una persona adicional, además de a ti, siempre que esté dentro del alcance inmediato cuando partas. Acción.

CAPACIDADES M

Maestría defensiva [Mastery With Defense]: Elegir un tipo de tarea de defensa en la que seas competente: Vigor, Velocidad o Intelecto. Eres especialista en tareas de defensa de ese tipo. Puedes seleccionar esta capacidad hasta tres veces. Cada vez que la selecciones, debes elegir un tipo diferente de tarea de defensa. Capacitador.

Maestría en armaduras [Mastery in Armor]: mejora la reducción de costes de tu capacidad [Práctica en armaduras](#). Ahora reduce el coste de Esfuerzo de Velocidad por llevar armadura a 0. Capacitador.

Maestría en atadura con objeto [Object Bond Mastery] (7 puntos de Intelecto): Cuando manifiestas el aliado mágico de tu capacidad [Criatura mágica atada](#), ahora es una criatura de nivel 7. Sólo puede permanecer manifestado durante tres minutos, tras los cuales debe volver a su objeto y descansar durante tres días antes de que puedas volver a manifestarlo.

El aliado mágico puede realizar sus propios ataques de toque mágico (cuando lo hace, tiras por él). Si utiliza su ataque de pulso de [Atadura con objeto mejorada](#), en lugar de desactivar objetos, puede tomar el control de un objeto a corto alcance durante un minuto, si procede.

Por último, el aliado mágico puede transformarse en humo y llamas como acción, le que le otorga +10 a la Armadura pero lo incapacita para el ataque. En esta forma, puede volar una larga distancia cada ronda, y la

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

primera vez al día que vuelve a encarnar (como acción), recupera 25 puntos de salud. Capacitador.

Maestría en herramientas [Tool Mastery]: Cuando tienes un recurso por usar una herramienta, el tiempo requerido para realizar la tarea se reduce a la mitad (mínimo una ronda). Capacitador.

Maestría extrema [Extreme Mastery] (6 puntos de Vigor o 6 de Velocidad): Al utilizar el arma elegida, puedes repetir cualquier tirada de ataque que desees y tomar el mejor de los dos resultados. Capacitador.

Maestría ofensiva [Mastery With Attacks]: Elige un tipo de ataque en el que seas competente: contundente ligero, cortante ligero, a distancia ligero, contundente medio, cortante medio, a distancia medio, contundente pesado, cortante pesado o a distancia pesado. Eres especialista en ese ataque. Capacitador. (Si no eres competente en un ataque, selecciona [Habilidad ofensiva](#) para ser competente en ese ataque).

Maestro artesano [Master Crafter]: Eres competente en la fabricación de dos tipos de objetos, o eres especialista en la fabricación de dos tipos de objetos en los que ya eres competente. Capacitador.

Maestro artista [Master Entertainer]: Tu capacidad de [Inspirar alivio](#) funciona con mayor eficacia, aliviando las tareas de tus amigos en dos grados en lugar de uno. Capacitador.

Maestro de armas [Weapon Master]: Infinges 1 punto de daño adicional con tu arma elegida. Capacitador.

Maestro de estilo de lucha sin armas [Master of Unarmed Fighting Style]: Eres especialista en ataques sin armas. Si ya eres especialista en ataques sin armas, en su lugar infinges 2 puntos de daño adicional con ataques sin armas. Capacitador.

Maestro de la defensa [Defense Master]: Cada vez que tengas éxito en una tarea de Defensa por Velocidad, puedes realizar un ataque inmediato contra tu enemigo. (Si tienes [Esquivar y responder](#), puedes cambiar esa capacidad por [Esquivar y resistir](#)). Tu ataque debe ser del mismo tipo (arma melé, arma a distancia o sin armas) que el ataque del que te defiendes. Si no tienes un tipo de arma apropiado preparado, no puedes usar esta capacidad. Capacitador.

Maestro del escudo [Shield Master]: Cuando usas un escudo, además de el recurso que te da (aliviando las tareas de Defensa por Velocidad), puedes actuar como si fueras competente en tareas de Defensa por Velocidad. Sin embargo, en cualquier ronda en la que utilices este beneficio, tus ataques son obstaculizados. Capacitador.

Maestro de máquina [Master Machine] (8 puntos de Intelecto): Puedes controlar las funciones de una máquina con la que te hayas vinculado usando [Vínculo con máquina](#), inteligente o no. Además, si utilizas una acción para concentrarte en una máquina, eres cons-

ciente de lo que ocurre a su alrededor (ves y oyes como si estuvieras junto a ella, sin importar lo lejos que estés). Debes tocar la máquina para crear el vínculo, pero después no hay limitación de alcance. Este vínculo dura una semana. Sólo puedes establecer un vínculo con una máquina a la vez. Acción para iniciar.

Maestro identificador [Master Identifier]: Eres competente en identificar la función de cualquier tipo de dispositivo. Capacitador.

Maestro ladrón [Master Thief]: Eres competente en escalar, escapar de las ataduras, deslizarte por lugares estrechos y otros movimientos de contorsionista. Capacitador.

Magia salvaje acelerada [Faster Wild Magic]: Si dedicas diez minutos a preparar tu magia, puedes llenar cualquiera de tus espacios de Cypher abiertos con Cyphers sutiles elegidos al azar por el DJ (este tiempo puede formar parte de una acción de recuperación de diez minutos, una hora o diez horas si estás despierto durante todo ese tiempo). No puedes volver a utilizar esta capacidad hasta después de haber realizado una acción de recuperación de diez horas. Puedes seguir utilizando [Repertorio mágico](#) para llenar tus espacios de Cypher. Acción para iniciar, diez minutos para completar.

Mando avanzado [Advanced Command] (7 puntos de Intelecto): Un objetivo a corto alcance obedece cualquier orden que le des siempre que pueda oírte y entenderse. Además, mientras sigas sin hacer nada más que emitir órdenes (sin realizar ninguna otra acción), puedes dar a ese mismo objetivo una nueva orden. Este efecto finaliza cuando dejas de emitir órdenes o cuando el objetivo esté fuera de alcance. Acción para iniciar.

Manipulador de artefactos [Artifact Tinkerer]: Si pasas al menos un día manipulando un artefacto que posees, éste funciona a un nivel superior al normal. Esto se aplica a todos los artefactos que poseas, pero sólo conservan esta bonificación para ti. Capacitador.

Mantener el rumbo [Stay the Course] (5 puntos de Intelecto): Cuando tus compañeros flaquean, puedes ayudar a inspirarlos con una o dos palabras oportunas. Cualquier aliado (excepto tú) que esté dentro del alcance inmediato puede hacer una Tirada de Recuperación que no es una acción y no cuenta para su límite diario. Acción.

Manto de llamas [Shroud of Flame] (1 punto de Intelecto): Cuando lo ordenas, todo tu cuerpo se envuelve en llamas que duran hasta diez minutos. El fuego no te quema, pero infinge automáticamente 2 puntos de daño a cualquiera que intente tocarte o golpearte con un ataque melé. Las llamas de otra fuente pueden seguir hiriéndote. Mientras el manto esté activo, ganas +2 de Armadura contra el daño del fuego de otra fuente. Capacitador.

Manto de oportunidad [Cloak of Opportunity] (5 puntos de Intelecto): Haces que pequeños objetos del entorno (rocas, objetos rotos, trozos de tierra, etc.) se arremolinan a tu alrededor durante un máximo de diez minutos, lo que te otorga +2 de Armadura. Acción para iniciar.

Manto espectral [Wraith Cloak]: Cuando lo ordenas, el espíritu de tu capacidad de [Espíritu cómplice](#) te envuelve durante un máximo de diez minutos. El espíritu infinge automáticamente 4 puntos de daño a cualquiera que intente tocarte o golpearte con un ataque melé. Mientras el manto espectral está activo, todas las tareas para evadir las percepciones de los demás se ven aliviadas. Capacitador.

Marinero [Sailor]: Eres competente en las tareas relacionadas con la navegación y en geografía de islas y costas. Capacitador.

Máscara [Mask] (5 puntos de Intelecto): Transformas tu cuerpo para convertirte en otra persona. Puedes cambiar cualquier característica física que deseas, incluyendo la coloración, la altura, el peso, el sexo y las marcas distintivas. También puedes cambiar la apariencia de cualquier cosa que lleves puesta o que sea de tu propiedad. Tus atributos, así como las de tus objetos, no cambian. Permanecerás en esta forma hasta un día o hasta que utilices una acción para retomar tu apariencia normal. Acción para iniciar.

Más fuertes juntos [Stronger Together]: Cuando tú y tu compañero de la capacidad [Compañero bestia](#) están a una distancia inmediata el uno del otro, infligen 2 puntos de daño adicional cuando atacan y ambos ganan un recurso a las acciones de defensa. Capacitador.

Más grande [Bigger]: Cuando usas [Agrandar](#), puedes elegir crecer hasta 4 m [12 pies] de altura, y añades 3 puntos temporales más a tu Reserva de Vigor. Capacitador.

Más pequeño [Smaller]: Cuando usas [Encogerse](#), puedes elegir encogerte hasta aproximadamente 1 cm [media pulgada] de altura, y añades 3 puntos temporales más a tu Reserva de Velocidad. Capacitador.

Más rápido que la mayoría [Quicker Than Most]: La experiencia ha perfeccionado tus tiempos de reacción, ya que los que actúan primero obtienen beneficios en la mayoría de las situaciones. Eres competente en las tareas relacionadas con la iniciativa, ver patrones subyacentes y resolver rompecabezas. Capacitador.

Matanza rápida [Fast Kill] (2 puntos de Velocidad): Sabes cómo matar rápidamente. Cuando golpeas con un ataque melé o a distancia, infinges 4 puntos de daño adicional. No puedes realizar este ataque en dos rondas consecutivas. Acción.

Matemáticas avanzadas [Further Mathematics]: Te especializas en matemáticas superiores. Si ya eres espe-

cialista, elige alguna otra esfera de conocimiento en la que formarte. Capacitador.

Matemáticas superiores [Higher Mathematics]: Eres competente en matemáticas estándar y superiores. Capacitador.

Maximizar Cypher [Maximize Cypher]: Elige un Cypher sutil que lleves. Su nivel se convierte en el nivel máximo posible para ese Cypher. Por ejemplo, una [Ayuda a la meditación](#) tiene un rango de nivel de 1d6 + 2, por lo que maximizar ese Cypher cambia su nivel a 8. Sólo puedes tener un Cypher sutil maximizado a la vez. No puedes volver a usar esta capacidad hasta que hayas realizado un acción de recuperación de 10 horas. Capacitador.

Mecánico pasante [Passing Mechanic]: Eres competente en las tareas relacionadas con la reparación y el mantenimiento de una nave estelar. Capacitador.

Mejora de máquina [Machine Enhancement]: Cada vez que uses Esfuerzo en una acción de Intelecto, añade una de las siguientes mejoras (a tu elección): 1 nivel de Esfuerzo gratis, efecto menor automático. Capacitador.

Mejora de robot [Robot Improvement]: Tu asistente robot de la capacidad [Asistente robot](#) aumenta al nivel 4. Capacitador.

Mejorar fuerza [Enhance Strength] (3 puntos de Intelecto): En los siguientes diez minutos, ganas un recurso en las tareas que dependen de la fuerza bruta, como mover objetos pesados, derribar puertas o golpear a alguien con un arma melé. Acción para iniciar.

Mejor vida gracias a la química [Better Living Through Chemistry] (4 puntos de Intelecto): Has desarrollado cócteles de drogas diseñados específicamente para funcionar con tu propia bioquímica. Dependiendo de cuál te inyectes, te hace más inteligente, más rápido o más fuerte, pero cuando se te pasa el efecto, el choque es terrible, así que sólo lo usas en situaciones desesperadas. Ganas 2 a tu Ventaja de Vigor, Ventaja de Velocidad o Ventaja de Intelecto durante un minuto, tras el cual no puedes volver a obtener el beneficio durante una hora. Durante esa hora siguiente, cada vez que gastes puntos de una Reserva, aumenta el coste en 1. Acción.

Memoria de poder [Power Memory]: Cuando usas [Copiar poder](#), sólo necesitas haber visto la capacidad usada en el último día (en vez de en la última hora), y al usar Esfuerzo se amplía hasta cuánto tiempo atrás puede llegar tu copiado en un día por nivel de Esfuerzo (en vez de una hora por nivel). Capacitador.

Mentalmente resistente [Mentally Tough]: Mirar la trama desnuda del hiperespacio, el espacio deformado o un efecto similar relacionado con los viajes más rápidos que la luz es duro para la mente, pero has desarrollado resistencia. Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto. Capacitador.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Mente abierta [Open Mind] (3 puntos de Intelecto): Abres tu mente para aumentar tu conciencia. Obtienes un recurso para cualquier tarea que implique percepción. Mientras tengas este recurso y estés consciente y puedas realizar acciones, los demás personajes no obtienen ningún beneficio por sorprenderte. El efecto dura una hora. Acción.

Mente ágil [Agile Wit]: Cuando intentas una tarea de Velocidad, puedes tirar (y gastar puntos) como si fuera una acción de Intelecto. Si aplicas Esfuerzo a esta tarea, puedes gastar puntos de tu Reserva de Intelecto en lugar de tu Reserva de Velocidad (en cuyo caso también utilizas tu Ventaja de Intelecto en lugar de tu Ventaja de Velocidad). Capacitador.

Mente cerrada [Closed Mind]: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto y tienes +2 de Armadura contra el daño que se dirige selectivamente a tu Reserva de Intelecto (que normalmente ignora la Armadura). Capacitador.

Mente de líder [Mind of a Leader] (6 puntos de Intelecto): Cuando desarrollas un curso de acción para lidiar con una situación futura, puedes hacer al DJ una pregunta muy general sobre lo que es probable que ocurra si llevas a cabo el plan, y obtendrás una respuesta simple y breve. Acción.

Mente perspicaz [Discerning Mind]: Tienes +3 de Armadura contra ataques dañinos y efectos dañinos que tengan como objetivo tu mente e Intelecto. Las tiradas de defensa que realices contra ataques que intenten confundirte, persuadirte, asustarte o influenciarte de algún modo se ven aliviadas. Capacitador.

Mente por vigor [Mind for Might]: Al realizar una tarea que normalmente requeriría gastar puntos de tu Reserva de Intelecto, puedes gastar puntos de tu Reserva de Vigor, y viceversa. Capacitador.

Mente versátil [Versatile Mind]: Cuando hagas una tirada de Defensa por Velocidad, puedes usar tu Intelecto en lugar de tu Velocidad. Capacitador.

Mirada aterradora [Terrifying Gaze] (6 puntos de Intelecto): Proyectas una mirada escalofriante a todas las criaturas vivas a corto alcance que puedan verte. Haz una tirada de ataque de Intelecto por separado para cada objetivo. El éxito significa que la criatura se congela de miedo, sin moverse ni realizar acciones durante un minuto o hasta que sea atacada. Algunas criaturas sin mente (como los robots) pueden ser inmunes a la [Mirada aterradora](#). Acción.

Mirar fijamente [Stare Them Down]: Uno no juega a la gallina con otros conductores maníacos sin ganar fuerza mental. Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto. Capacitador.

Modelo predictivo [Predictive Model] (2+ puntos de Intelecto): Si has usado [Ecuación predictiva](#) sobre una

criatura, objeto o lugar en los últimos días, puedes aprender un hecho aleatorio sobre el sujeto que sea pertinente a un tema que designes. Si también tienes la capacidad de aspecto mágico [Premonición](#), un uso de cualquiera de las dos capacidades te otorga dos hechos aleatorios pero relacionados con el tema. Además, puedes usar [Modelo predictivo](#) sobre el mismo tema varias veces (incluso si has aprendido el nivel de una criatura), pero cada vez que lo hagas, debes aplicar un nivel de Esfuerzo adicional que en tu uso anterior. Acción.

Modificar Cyphers [Modify Cyphers]: Puedes tomar dos Cyphers manifiestos cualesquiera e improvisar rápidamente un nuevo Cypher manifiesto del mismo nivel que el Cypher de nivel más bajo. Tú determinas la función del nuevo Cypher, pero debe ser el de un Cypher que hayas usado antes (pero no necesariamente uno que hayas construido). El nuevo Cypher es un Cypher temperamental, como los creados con [Siempre trasteando](#). Los dos Cypher originales se consumen en este proceso. Esta capacidad no funciona si una o más de los Cypher originales son Cypher temperamentales. Acción.

Modificación magistral de armadura [Masterful Armor Modification]: Elige una de las siguientes modificaciones para hacer a la armadura de tu capacidad [Armadura de poder](#). Si eliges hacer una modificación diferente más tarde, puedes hacerlo, pero debes gastar 2 PX cada vez y sustituir la modificación anterior por la modificación actualizada.

- **Cápsula de Cypher:** La armadura de poder proporciona una cápsula aislada en la que puedes llevar un Cypher manifiesto adicional más allá de lo que tu límite de Cyphers permite normalmente. Capacitador.

- **Dron (3 puntos de Intelecto):** Un dron de nivel 4 de no más de 30 cm [1 pie] de lado se lanza desde tu armadura durante una hora, volando hasta una larga distancia cada ronda. El dron te acompaña y sigue tus instrucciones. Tiene brazos manipuladores, lo que le permite intentar realizar tareas físicas. Probablemente harás tiradas por tu dron cuando realice acciones. Un dron en combate no suele hacer ataques por separado, pero ayuda con los tuyos. En tu acción, si el dron está junto a ti, sirve como recurso para un ataque que hagas en tu turno. Si el dron es destruido, debes gastar otros 2 PX para reconstruirlo o elegir otra Modificación magistral de armadura. Acción para iniciar.

- **Refuerzo de campo mejorado:** Ganas +1 a la Armadura mientras llevas tu armadura de poder. Capacitador.

- **Vuelo asistido por jet (3+ puntos de Vigor):** Modificas tu armadura de poder para permitirte despegar

del suelo y volar durante un minuto cada vez. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes aumentar la duración en un minuto adicional. Acción.

Modificar dispositivo [Modify Device] (4 puntos de Intelecto): Modificas una pieza de equipo mecánico o eléctrico para que funcione por encima de sus especificaciones durante un tiempo muy limitado. Para ello, debes utilizar piezas de repuesto iguales a las de un objeto caro, tener un equipo científico de campo (o un laboratorio permanente, si tienes acceso a uno) y tener éxito en una tarea de dificultad 3 basada en Intelecto. Una vez completada, el uso del dispositivo alivia todas las tareas que se realicen junto con él, hasta que el dispositivo se dañe inevitablemente. Por ejemplo, se puede overclockear un ordenador para que las tareas de investigación que se realicen con él sean más fáciles, modificar una cafetera para que cada taza de café que se haga con ella sea mejor, modificar el motor de un automóvil para que vaya más rápido (o modificar su dirección para que se maneje mejor), etc. Cada uso del aparato modificado requiere una tirada de agotamiento de 1-5 en un d20. Acción para iniciar, una hora para completar.

Modificar poder de artefacto [Modify Artifact Power] (6 puntos de Intelecto): Añades permanentemente +1 al nivel de un artefacto de hasta nivel 5. La dificultad de esta tarea es igual al nivel superior modificado del artefacto. Si se falla la tarea, el artefacto hace una tirada de agotamiento y no aumenta de nivel. Una vez modificado, el artefacto no puede volver a ser aumentado de forma similar. Acción.

Moldear [Reshape] (5 puntos de Intelecto): Reformas la materia a corta distancia en un área no mayor que un cubo de 1,5 m [5 pies]. Si utilizas una sola acción para esta capacidad, los cambios que realizas son burdos en el mejor de los casos. Si inviertes al menos diez minutos y tienes éxito en una tarea obstaculizada de fabricación adecuada, puedes realizar cambios complejos en el material. No puedes cambiar la naturaleza del material, sólo su forma. Así, puedes hacer un agujero en una pared o en el suelo, o puedes sellar uno. Puedes fabricar una espada rudimentaria a partir de un gran trozo de hierro. Puedes romper o reparar una cadena. Con múltiples usos de esta capacidad, podrías realizar grandes cambios, haciendo un puente, un muro o una estructura similar. Acción.

Momento magnífico [Magnificent Moment]: Si realizas un ataque o intentas una tarea con la acción inmediata que obtienes al usar [Aprovechar el momento](#), el ataque o la tarea se alivian. Capacitador.

Montura [Mount]: Una criatura de nivel 3 te sirve de montura y sigue tus instrucciones. Mientras estés montado en ella, la criatura puede moverse y tú puedes atacar en tu turno, lo que proporciona un recurso a tu ata-

que. Tú y el DJ deben resolver los detalles de la criatura, y probablemente harás tiradas por ella cuando realice acciones de no combate. La montura actúa en tu turno. Si tu montura muere, puedes buscar en la naturaleza durante 3d6 días para encontrar una nueva. Capacitador.

Mortaja de materia oscura [Dark Matter Shroud] (4 puntos de Intelecto): Cintas de materia oscura se condensan y arremolinan a tu alrededor durante un minuto. Este sudario alivia tus tareas de Defensa por Velocidad, infinge 2 puntos de daño a cualquiera que intente tocarte o golpearte con un ataque melé, y te da +1 en Armadura. Acción para iniciar.

Mover metal [Move Metal] (1 punto de Intelecto): Puedes ejercer fuerza sobre objetos metálicos a corta distancia durante una ronda. Una vez activado, tu poder tiene una Reserva de Vigor efectiva de 10, un Ventaja de Vigor de 1 y un Esfuerzo de 2 (aproximadamente igual a la fuerza de un humano adulto en forma), y puedes utilizarlo para mover objetos metálicos, empujar contra objetos metálicos, etc. Por ejemplo, en tu ronda, podrías levantar y tirar de un objeto metálico ligero en cualquier lugar dentro de tu alcance o mover un objeto pesado (como un mueble) unos 3 metros. Este poder carece del control fino para empuñar un arma o mover objetos con mucha velocidad, por lo que en la mayoría de las situaciones no es un medio de ataque. No puedes utilizar esta capacidad en tu propio cuerpo. El poder dura una hora o hasta que se agote su Reserva de Vigor, lo que ocurre primero. Acción.

Mover montañas [Move Mountains] (9 puntos de Intelecto): Ejerces una enorme cantidad de fuerza física en un radio de 75 m [250 pies]. Puedes empujar hasta 10 toneladas [9 t] de material hasta 15 m [50 pies]. Esta fuerza puede derrumbar edificios, redirigir pequeños ríos o realizar otros efectos dramáticos. Acción.

Moverse como el agua [Moving Like Water] (3 puntos de Velocidad): Giras y te mueves de forma que tu defensa y tus ataques se ven favorecidos por tu movimiento fluido. Durante un minuto, todos tus ataques y tareas de Defensa por Velocidad ganan un recurso. Capacitador.

Movimiento encantado [Enchanted Movement] (4+ puntos de Intelecto): Utilizas tu arma encantada para moverte a cualquier lugar dentro de una distancia larga que puedas ver, siempre que no haya obstáculos o barreras en tu camino. El modo exacto en que esto ocurre depende de tu arma; puedes lanzar tu martillo mágico y ser arrastrado tras él, disparar una flecha de tu arco que te arrastre hacia delante como una cuerda de arrastre, y así sucesivamente. Además de las opciones normales para utilizar el Esfuerzo, puedes elegir utilizar el Esfuerzo para aumentar la distancia recorrida; cada nivel de Esfuerzo utilizado de esta forma aumenta el alcance en

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

otros 30 m [100 pies]. Si tienes otra capacidad (por ejemplo de tu tipo) que te permita atravesar una distancia larga, el alcance de dicha capacidad y de ésta aumenta a muy largo. Acción.

Movimientos de voltereta [Tumbling Moves] (5 puntos de Velocidad): Cuando usas una acción para moverte, las tiradas de Defensa por Velocidad se alivian hasta el final de tu siguiente turno. Capacitador.

Muerte rápida [Quick Death] (2 puntos de Velocidad): Sabes cómo matar rápidamente. Cuando golpeas con un ataque melé o a distancia, infinges 4 puntos de daño adicional. No puedes realizar este ataque en dos rondas consecutivas. Acción.

Muéstrales el camino [Show Them the Way] (6+ puntos de Intelecto): Tu presencia abruma a una criatura a la que tocas y le pides que te ayude. Básicamente, si la criatura no se defiende de tu presencia, controlas sus acciones durante un máximo de diez minutos. El objetivo debe ser de nivel 3 o inferior. Una vez establecido el control, lo mantienes mediante instrucciones verbales. Puedes permitir que el objetivo actúe libremente o anular el control según el caso. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para afectar a un objetivo de nivel 5 (dos niveles por encima del límite normal), debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Cuando el efecto termina, la criatura recuerda vagamente haber hecho tu voluntad, pero es tan borrosa como un sueño. Acción para iniciar.

Multi-desvanecer [Multi-Vanish] (4+ puntos de Intelecto): Haces invisibles hasta cinco criaturas u objetos de tamaño humano durante un breve periodo de tiempo. Los objetivos que elijas deben estar dentro de un área inmediata y a corta distancia de ti (si estás en el área, puedes hacerte invisible y no cuentas para el límite de cinco objetivos invisibles). Cualquier cosa invisible tiene un recurso en las tareas de sigilo y defensa de Velocidad. Las criaturas afectadas pueden verse entre sí de forma limitada, y tú puedes verlas claramente.

La invisibilidad termina al final de tu siguiente turno. Si una de las criaturas afectadas hace algo que revele su presencia o posición -atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc.- la invisibilidad termina antes para esa criatura. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la duración; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera aumenta la duración en una ronda (pero las criaturas aún pueden terminarla antes para sí mismas). Acción.

Múltiples presas [Multiple Quarry] (6 puntos de Intelecto): Esta capacidad funciona como la capacidad de Presa excepto que puedes seleccionar hasta tres criaturas como presa. Debes ser capaz de ver a las tres criatu-

ras cuando inicies esta capacidad. Si tienes Instinto de cazador, se aplica a las tres criaturas. Acción para iniciar.

Multiplicidad [Multiplicity] (6 puntos de Vigor): Esta capacidad funciona como Duplicado, excepto que puedes crear dos duplicados. Acción para iniciar.

Muro con dientes [Wall With Teeth]: Infinges 2 puntos de daño adicional con todos los ataques al usar tu capacidad Muro viviente. Capacitador.

Muro de fuerza [Force Wall] (5 puntos de Intelecto): Puedes hacer que la energía de tu Escudo de campo de fuerza se expanda hacia afuera en todas las direcciones para crear un plano inmóvil de fuerza sólida de hasta 6 m por 6 m [20 pies por 20 pies] durante un máximo de una hora o hasta que retires el escudo. (El escudo de fuerza se convierte en el muro de fuerza.) El plano del muro de fuerza se ajusta al espacio disponible. Mientras el muro de fuerza permanezca en su lugar, no puedes utilizar ninguna de tus otras capacidades que requieran el Escudo de campo de fuerza. Acción para iniciar.

Muro de granito [Granite Wall] (7+ puntos de Intelecto): Creas un muro de granito de nivel 6 a corto alcance. El muro tiene 30 cm [1 pie] de grosor y un tamaño de hasta 6 m por 6 m [20 pies por 20 pies]. Aparece apoyado sobre una base sólida y dura unas diez horas. Si aplicas tres niveles de Esfuerzo, el muro es permanente hasta que se destruya de forma natural. Acción para iniciar.

Muro de relámpagos [Wall of Lightning] (6 puntos de Intelecto): Creas una barrera de electricidad crepitante de hasta 230 metros cuadrados [2500 pies cuadrados], con la forma que deseas. El muro es una barrera de nivel 7. Cualquiera que se encuentre a una distancia inmediata del muro recibe automáticamente 10 puntos de daño. El muro dura una hora. Acción de creación.

Muro protector [Protective Wall] (6+ puntos de Vigor): Cuando participas en un combate relacionado directamente con la defensa de una comunidad a la que estás asociado, puedes atacar hasta a cinco enemigos diferentes en una sola acción, siempre que estén todos dentro del alcance inmediato. Si golpeas a un atacante, éste retrocede una distancia inmediata. Todos los ataques tienen que ser del mismo tipo (melé o a distancia). Haz una tirada de ataque distinta para cada enemigo. Sigues estando limitado por la cantidad de Esfuerzo que puedes aplicar en una acción. Cualquier cosa que modifique tu ataque o daño se aplica a todos estos ataques. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el número de enemigos que puedes atacar con esta capacidad, un enemigo adicional por nivel de Esfuerzo. Capacitador.

Muro viviente [Living Wall] (3 puntos de Vigor): Especificas un área confinada -como una puerta abierta, un pasillo o un espacio entre dos árboles- en la que te

encuentras. Durante los siguientes diez minutos, si alguien intenta entrar o pasar por esa zona y tú no lo deseas, realizas un ataque automático contra él. Si aciertas, no sólo le infinges daño, sino que debe detener su movimiento. Capacitador.

Músculos de hierro [Muscles of Iron] (2 puntos de Vigor): Durante los siguientes diez minutos, todas las acciones basadas en Vigor que no sean tiradas de ataque que intentes se ven aliviadas. Si ya tienes esta capacidad de otra fuente, el efecto de esta capacidad dura una hora en lugar de diez minutos. Capacitador.

CAPACIDADES N

Nadador ágil [Nimble Swimmer]: Eres competente en todas las acciones de defensa mientras estás bajo el agua. Capacitador.

Nadador entrenado [Trained Swimmer]: Mientras estás bajo el agua, eres competente en las tareas de huida, percepción, escabullida y natación, así como en las tareas de identificación de criaturas acuáticas y geografía. Capacitador.

Nadar [Swim] (1+ puntos de Intelecto): Puedes nadar como un pez por el agua y líquidos similares durante una hora. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes prolongar la duración una hora más. Nadas unos 16 km [10 millas] por hora, y no te afectan las corrientes de agua. Acción para iniciar.

Nada salvo defender [Nothing but Defend]: Si no haces nada en tu turno más que defender, te haces especialista en todas las tareas de defensa durante una ronda. Acción.

Nadie sabe más [No One Knows Better]: Eres competente en dos de: persuasión, engaño, intimidación, investigación, conocimiento en un área o ver a través del engaño. Si eliges una habilidad en la que ya eres competente, te haces especialista en esa habilidad en su lugar. Capacitador.

Narración [Telling] (2 puntos de Intelecto): Esta capacidad proporciona un recurso a cualquier tarea para intentar engañar, persuadir o intimidar. Cada uso dura hasta un minuto; un nuevo uso (para cambiar de tarea) sustituye al anterior. Acción para iniciar.

Naveparlar [Shipspeak]: Puedes realizar maniobras básicas desde una distancia planetaria con una nave estelar con la que te hayas vinculado mediante el Vínculo con máquina. Puedes enviarla a un lugar designado, llamarla, hacer que aterrice, permitir o denegar la entrada, etc., aunque no estés a bordo. La vinculación es un proceso que requiere un día de meditación mientras estás conectado a la nave. Acción.

Negar el peligro [Negate Danger] (7 puntos de Intelecto): Anulas permanentemente una fuente de peligro potencial relacionada a una criatura u objeto en una dis-

tancia inmediata. Esto podría ser un arma o dispositivo sostenido por alguien, la habilidad natural de una criatura, o una trampa activada por presión. Acción.

Negociar [Negotiate] (3 puntos de Intelecto): En cualquier reunión en la que dos o más personas intenten establecer la verdad o llegar a una decisión, puedes influir en el veredicto con una retórica magistral. Si se te conceden unas cuantas rondas o más para argumentar tu punto de vista, o bien la decisión va a tu favor o, si otra persona argumenta eficazmente un punto de la competencia, cualquier tarea de persuasión o engaño asociada se alivia en dos grados. Acción para iniciar, una o más rondas para completar.

Nigromancia [Necromancy] (3+ puntos de Intelecto): Animas el cuerpo de una criatura muerta de aproximadamente tu tamaño o menor, creando una criatura de nivel 1. No tiene la inteligencia, ni los recuerdos, ni las capacidades especiales que tenía en vida. La criatura sigue tus órdenes verbales durante una hora, tras la cual se convierte en un cadáver inerte. A menos que la criatura muera por daño, puedes reanimarla de nuevo cuando su tiempo expire, pero cualquier daño que tuviera cuando se volvió inerte se aplica a su nuevo estado reanimado. Si tienes acceso a varios cuerpos, puedes crear una criatura no muerta adicional por cada punto de Intelecto adicional que gastes al activar la capacidad. Acción para animar.

Nigromancia mayor [Greater Necromancy] (5+ puntos de Intelecto): Esta capacidad funciona como la de Nigromancia, excepto que crea una criatura de nivel 3. Acción para animar.

Nigromancia verdadera [True Necromancy] (8+ puntos de Intelecto): Esta capacidad funciona como la capacidad de Nigromancia, excepto que crea una criatura de nivel 5. Acción para animar.

Nobleza privilegiada [Privileged Nobility]: Eres experto en obtener los beneficios que puede generar un origen noble. Cuando se te reconoce, puedes sentarte en cualquier establecimiento de comidas por muy lleno que esté, conseguir una habitación en una posada aunque eso signifique que otros se queden por fuera, que te dejen entrar en cualquier tribunal u otra estructura donde se decidan las leyes o gobierne la nobleza, que te inviten a cualquier gala y que te den un asiento en una función privada de cualquier tipo. Además, eres competente en persuasión. Capacitador.

Noquear [Knock Out] (5+ puntos de Vigor): Realizas un ataque melé que no inflige daño. En cambio, si el ataque impacta, realiza una segunda tirada basada en Vigor. Si tienes éxito, un enemigo de nivel 3 o inferior queda inconsciente durante un minuto. Por cada nivel de Esfuerzo utilizado, puedes afectar a un enemigo de nivel

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

superior, o puedes extender la duración durante un minuto adicional. Acción.

Nube de materia [Matter Cloud] (5 puntos de Intelecto): Los guijarros, la tierra, la arena y los escombros se elevan en el aire a tu alrededor para formar una nube arremolinada. La nube se extiende hasta un alcance inmediato, se mueve contigo y dura un minuto. Cuando termina, todos los materiales caen al suelo a tu alrededor. La nube hace más difícil que otras criaturas te ataquen, lo que te da un recurso en las tiradas de Defensa por Velocidad. Además, mientras la nube esté a tu alrededor, puedes usar una acción para azotar el material de modo que abrase todo lo que esté a tu alcance inmediato, infligiendo 1 punto de daño a cada criatura y objeto en la zona. Acción para iniciar.

Nube de Niebla [Mist Cloud] (1+ puntos de Intelecto): Creas una zona de niebla a una distancia inmediata. La nube dura aproximadamente un minuto, a menos que las condiciones (como el viento o temperaturas bajo cero) dicten lo contrario. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el área (un nivel de Esfuerzo para llenar un área cercana, dos para llenar un área grande, o tres para llenar un área muy grande). Acción.

Nublar recuerdos personales [Cloud Personal Memories] (3 puntos de Intelecto): Si interactúas o estudias a un objetivo durante al menos una ronda, obtienes una idea de cómo funciona su mente, que puedes utilizar contra él de la forma más contundente posible. Puedes intentar confundirlo y hacer que olvide lo que acaba de ocurrir. Si tienes éxito, borras hasta los últimos cinco minutos de su memoria. Acción para preparar; Acción para iniciar.

Nunca pifiar [Never Pifia]: Si sacas un 1 natural al atacar con tu arma elegida, puedes ignorar o anular la introducción del DJ en esa tirada. Nunca puedes ser desarmado de tu arma elegida, ni se te caerá accidentalmente. Capacitador.

CAPACIDADES O

Objetivo difícil [Hard Target]: Si te mueves una distancia corta o más en tu turno, todas las tiradas de Defensa por Velocidad se alivian. Capacitador.

Ofensiva cognitiva [Cognizant Offense]: Durante el combate, tu cerebro pasa a una especie de modo de batalla en el que todos los posibles ataques que podrías hacer se trazan en gráficos vectoriales en tu mente, que siempre ofrece la mejor opción. Tus ataques se ven aliados. Capacitador.

Ojo de puntería [Targeting Eye]: Eres competente en cualquier ataque físico a distancia que sea una capacidad del personaje o provenga de un dispositivo. Por ejemplo, eres competente cuando usas [Arremetida](#) como ráfaga

de fuerza porque es un ataque físico, pero no cuando usas [Arremetida](#) como corte mental porque es un ataque mental. Capacitador.

Ojo mano [Hand to Eye] (2 puntos de Velocidad): Esta capacidad proporciona un recurso para cualquier tarea que implique destreza manual, como carterismo, forzar cerraduras, juegos que impliquen agilidad, etc. Cada uso dura hasta un minuto; un nuevo uso (para cambiar de tarea) sustituye al anterior. Acción para iniciar.

Ojo para el detalle [Eye for Detail] (2 puntos de Intelecto): Cuando pasas cinco minutos más o menos explorando a fondo un área no mayor que una corta distancia de diámetro, puedes hacer al DJ una pregunta sobre el área. El DJ debe responderte con la verdad. No puedes usar esto más de una vez por área cada 24 horas. Acción para iniciar, cinco minutos para completar.

Ojos adaptados [Eyes Adjusted]: Puedes ver en una luz extremadamente tenue como si fuera una luz brillante. Puedes ver en la oscuridad total como si fuera una luz extremadamente tenue. Capacitador.

Ojos cero oscuro [Zero Dark Eyes]: Los ojos de algunas personas se degradan por jugar juegos constantemente. Y puede que eso te ocurra a ti, pero no todavía. Aún eres joven y en lugar de degradarse, tu visión es mejor gracias a toda tu práctica. Puedes ver con luz muy tenue como si fuera luz brillante. Puedes ver en la oscuridad total como si fuera una luz muy tenue. Capacitador.

Ojos de la bestia [Beast Eyes] (3 puntos de Intelecto): Al vincularte con la criatura desde tu capacidad de [Compañero bestia](#), puedes percibir a través de sus sentidos si se encuentra a menos de 1,6 km [1 milla] de ti. Este efecto dura hasta diez minutos. Acción para establecer.

Onirismo [Dreamcraft] (1 punto de Intelecto): Sacas una imagen de un sueño al mundo de la vigilia y la colocas en algún lugar a larga distancia. El sueño dura hasta un minuto, y puede ser diminuto o llenar un área de un diámetro inmediato. Aunque parece sólido, el sueño es intangible. El sueño (una escena, una criatura o un objeto) es estático a menos que utilices tu acción cada ronda para animarlo. Como parte de esa animación, puedes mover el sueño hasta una distancia corta cada ronda, siempre que permanezca a largo alcance. Si animas el sueño, puede emitir sonidos pero no produce olores. La interacción física directa o la interacción sostenida con el sueño lo rompe en niebla dispersa. Por ejemplo, atacar al sueño lo destroza, al igual que el esfuerzo de mantener las apariencias cuando un PNJ se mueve por una escena de sueño o entabla una conversación con una criatura del sueño durante más de un par de rondas. Acción para iniciar; acción para animar.

Oniroquímica [Oneirochemistry]: Eres competente en las tareas relacionadas con el sueño y la mezcla de elixires

naturales para ayudar a las criaturas a conciliar el sueño. Capacitador.

Oportunista [Opportunist]: Tienes un recurso en cualquier tirada de ataque que realices contra una criatura que ya haya sido atacada en algún momento de la ronda y que esté dentro de tu alcance inmediato. Capacitador.

Oratoria [Oratory] (4 puntos de Intelecto): Cuando hablas con un grupo de criaturas inteligentes que pueden entenderte y no son hostiles, les convences de que realicen una acción razonable en la siguiente ronda. Una acción razonable no debe poner a las criaturas o a sus aliados en un peligro obvio o estar fuera de su carácter. Acción.

Orden [Command] (3 puntos de Intelecto): Mediante la fuerza de voluntad, puedes emitir una simple orden imperativa a una sola criatura viva, que intentará llevar a cabo tu orden como su siguiente acción. La criatura debe estar a corta distancia y ser capaz de entenderte. La orden no puede infiligr daño directo a la criatura o a sus aliados, por lo que "Suicidarse" no funcionará, pero "Huir" sí. Además, la orden requiere que la criatura realice sólo una acción, por lo que "Desbloquear la puerta" podría funcionar, pero "Desbloquear la puerta y correr a través de ella" no. Una criatura comandada puede seguir defendiéndose normalmente y devolver un ataque si se le hace uno. Si posees otra capacidad que te permita comandar a una criatura, puedes apuntar a dos criaturas a la vez como tu efecto base si usas cualquiera de las dos capacidades. Acción.

CAPACIDADES P

Palabra de mando [Word of Command] (6 puntos de Intelecto + Cypher de nivel 6): Pronuncias una palabra tan poderosa que, para invertirla completamente, sacrifcas un Cypher en tu poder que sea de nivel 6 o superior. Emites la palabra a una criatura a largo alcance que puedes ver. El objetivo afectado debe obedecer la orden durante varias horas antes de ser libre de actuar como desee. Los objetivos que son atacados mientras están bajo el efecto de la orden pueden defenderse. Las órdenes típicas incluyen "retirada", "calma", "ven" y "quédate". El DJ decide cómo actúa el objetivo una vez que se da una orden. Acción.

Palabra de muerte [Word of Death] (5+ puntos de Intelecto): Tu ataque consiste en pronunciar una palabra mágica tan terrible que apaga la vida de un objetivo vivo a corto alcance. El objetivo debe ser de nivel 1. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para matar a un objetivo de nivel 5 (cuatro niveles por encima del límite normal), debes aplicar cuatro niveles de Esfuerzo. Acción.

Pantalla de información [Heads-Up Display] (2+ puntos de Intelecto): La armadura de tu capacidad Armadura de poder viene con sistemas que te ayudan a entender, analizar y utilizar tus armas en tu entorno. Cuando activas esta capacidad, obtienes un recurso en una tirada de ataque, ya que el traje perfila a los enemigos y estabiliza tu puntería, sin importar si estás realizando un ataque melé o a distancia.

Alternativamente, puedes usar la pantalla de información para ampliar tu visión, aumentando tu alcance de visión a 8 km [5 millas] durante dos rondas. Si aplicas un nivel de Esfuerzo, también puedes ver a través de materiales mundanos (como madera, hormigón, plástico y piedra) hasta una distancia corta en imágenes de color falso. Si aplicas dos niveles de Esfuerzo, puedes ver a través de materiales especiales (como plomo sólido u otras sustancias) a una distancia inmediata en imágenes de color falso; sin embargo, el DJ podría requerir que tengas éxito en una tarea basada en Intelecto primero, dependiendo del material que bloquea los sensores de tu armadura. Capacitador.

Paquete de sensores [Sensing Package]: Puedes ver en la luz tenue y en la oscuridad como si fuera luz brillante, y puedes ver hasta una corta distancia a través de la niebla, el humo y otros fenómenos que afecten la visibilidad. Además, si aplicas un nivel de Esfuerzo a tareas de percepción o búsqueda, obtienes un nivel de Esfuerzo gratuito en esa tarea. Capacitador.

Parada [Parry] (5 puntos de Velocidad): Puedes desviar rápidamente los ataques entrantes. Cuando activas esta capacidad, en las siguientes diez rondas alivias todas las tiradas de Defensa por Velocidad. Capacitador.

Parpadeo defensivo [Defensive Blinking] (4 puntos de Intelecto): Entras en un estado de reacción exacerbada, de modo que cuando recibes un golpe lo bastante fuerte como para recibir daño, te teletransportas una distancia inmediata en una dirección aleatoria (no hacia arriba ni hacia abajo) para ayudar a evadir la peor parte del ataque. Tus tiradas de defensa por Velocidad se alivian durante un minuto. Acción.

Pasajero psíquico [Psychic Passenger] (6 puntos de Intelecto): Colocas tu mente en el cuerpo de una criatura dispuesta que elijas dentro de un corto alcance y permaneces en ese cuerpo hasta una hora. Tu propio cuerpo cae y se vuelve insensible hasta que esta capacidad termina. Ves, oyés, hueles, tocas y saboreas utilizando los sentidos de la criatura en cuyo cuerpo habitas. Cuando hablas, las palabras salen de tu cuerpo indefenso, y la criatura en la que habitas escucha esas palabras en su mente. La criatura en la que habitas puede utilizar tu Ventaja de Intelecto en lugar del suyo propio. Además, tú y la criatura tienen un recurso en cualquier tarea que implique percepción. Si realizas una acción,

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

utilizas el cuerpo de la criatura para llevar a cabo esa acción si te lo permite. Acción para iniciar.

(Un personaje que use [Pasajero psíquico](#) debe considerar la posibilidad de ocultar su cuerpo real en algún lugar lejos de las miradas indiscretas y las bestias salvajes, o cuando regrese encontrarse en una situación desafortunada).

Pasante jurídico [Legal Intern]: Ganas un seguidor de nivel 4 que está interesado sobre todo en ayudar en tus tareas relacionadas con el derecho, pero que también podría ayudarte en otras áreas. Capacitador.

Pasar desapercibido [Blend In] (4 puntos de Intelecto): Cuando pasas desapercibido, las criaturas siguen viéndote, pero no dan importancia a tu presencia durante un minuto. Mientras te mezclas, te haces especialista en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Este efecto finaliza si haces algo que revele tu presencia o posición: atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puedes recuperar el periodo restante del efecto realizando una acción para concentrarte en parecer inocuo y como si pertenecieras. Acción para iniciar o reiniciar.

Paseo [Jaunt] (5+ puntos de Intelecto): Te teletransportas instantáneamente a cualquier lugar a larga distancia que puedas ver. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la distancia que puedes viajar; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera aumenta el alcance en otros 30 m [100 pies]. Acción.

Paso lejano [Far Step] (2 puntos de Intelecto): Saltas por el aire y aterrizas a cierta distancia. Puedes saltar hacia arriba, hacia abajo o a través de cualquier lugar que elijas dentro de un largo alcance si tienes un camino claro y sin obstáculos hacia ese lugar. Aterrizas con seguridad. Acción.

Pasos sutiles [Subtle Steps]: Cuando se desplaza no más que una corta distancia, puede moverse sin hacer ruido, independientemente de la superficie por la que se mueva. Capacitador.

Pelea espacial [Space Fighting]: Aprovechando las condiciones de microgravedad, puedes utilizar la inercia y la masa en tu beneficio. Si dedicas una ronda a preparar un ataque melé (o un ataque de un objeto arrojado o de un objeto lanzado) mientras estás en condiciones de gravedad cero o de baja gravedad, el ataque infinge 6 puntos de daño adicional. Capacitador.

Pensar por adelantado [Thinking Ahead] (puntos de Intelecto variables): Produce un remedio que elimina una condición negativa porque previamente dedicaste un tiempo considerable pensando en el futuro y preparándote para la situación actual. Por ejemplo, si otro personaje está envenenado, produce un antídoto, o si se ha quedado ciego, produce un bálsamo que le devuelve

la vista (suponiendo que no quedara ciego por habérsela destruido los ojos). El coste de Intelecto para usar esta capacidad es igual al nivel del efecto o de la criatura que causó la condición negativa. Acción.

Pequeño Vuelo [Small Flight] (3+ puntos de Intelecto): Durante la siguiente hora, cuando uses [Encogerse](#), puedes volar por los aires. Puedes realizar este vuelo haciendo crecer alas de tu cuerpo, extendiendo alas de tu traje, llamando a una criatura diminuta para que te transporte o "surfeando" las corrientes de aire. Al volar, puedes moverte hasta una distancia corta como parte de otra acción o una distancia larga si todo lo que haces en tu turno es moverte. Acción para iniciar.

Percibir actitudes [Sense Attitudes]: Eres competente en percibir mentiras y saber si una persona puede creer (o ya cree) tus mentiras. Capacitador.

Perdido en el caos [Lost in the Chaos]: Cuando te enfrentas a varios enemigos a la vez, has desarrollado tácticas para utilizar su número en su contra. Cuando dos o más enemigos te atacan a la vez melé, logras que se estorben entre ellos. Las tiradas de Defensa por Velocidad o las tiradas de ataque (a tu elección) contra ellos se alivian. Capacitador.

Perfecto desconocido [Perfect Stranger] (3 puntos de Intelecto): Modificas tu postura y tu forma de hablar y haces una pequeña pero real alteración en un atuendo (como ponerte o quitarte un sombrero, invertir una capa, etc.). Durante la siguiente hora (o mientras mantengas la alteración), incluso las criaturas que te conocen bien no te reconocen. Todas las tareas relacionadas con la ocultación de tu verdadera identidad durante este periodo ganan un nivel de Esfuerzo gratuito. Acción para iniciar.

Perforar [Pierce] (1 punto de Velocidad): Se trata de un ataque a distancia penetrante y bien apuntado. Haces un ataque e infinges 1 punto de daño adicional si tu arma tiene una punta afilada. Acción.

Perspicacia [Insight]: Eres competente en las tareas de discernir los motivos de los demás y de averiguar su naturaleza general. Tienes un don para percibir si alguien es realmente inocente o no. Capacitador.

Pesadilla [Nightmare] (5 puntos de Intelecto): Sacas una criatura horripilante de tu peor pesadilla al mundo de la vigilia y la lanzas contra tus enemigos. La pesadilla (nivel 5) persiste cada ronda mientras usas tu acción de concentración en ella (o hasta que la disperses o sea destruida). Tiene una de las siguientes capacidades, que eliges cuando la invocas.

- **Confusión:** En lugar de realizar un ataque normal, el ataque de la pesadilla confunde al objetivo durante una ronda. En su siguiente acción, el objetivo ataca a un aliado.

- **Horrorizar:** En lugar de realizar un ataque normal, el ataque de la pesadilla horroriza al objetivo, que cae de rodillas (o apéndices similares). El objetivo recibe 3 puntos de daño que ignoran la Armadura y queda aturdido durante una ronda, durante la cual todas sus tareas se ven obstaculizadas.
- **Erupción de pústulas:** En lugar de realizar un ataque normal, el ataque de la pesadilla hace que surjan pústulas rancias y dolorosas por toda la piel del objetivo durante un minuto. Si el objetivo realiza una acción de fuerza (como atacar a otra criatura o moverse más allá de una distancia inmediata), las pústulas estallan, infligiendo 5 puntos de daño que ignoran la Armadura. Acción para iniciar, acción cada ronda para concentrarse.

Piel de batalla [War Flesh]: Puedes transformar instantáneamente tus manos y pies en garras, y tus dientes humanos en colmillos, o volver a tu apariencia humana normal. Cuando realizas ataques con tus garras o colmillos, cuentan como armas medias en lugar de ligeras. Capacitador.

Piensa tu salida [Think Your Way Out]: Cuando lo deseas, puedes usar puntos de tu Reserva de Intelecto en lugar de tu Reserva de Vigor o Velocidad en cualquier acción que no sea de combate. Capacitador.

Piernas de mar [Sea Legs]: Te has acostumbrado a los mares agitados y a las marejadas inesperadas. Eres competente en equilibrio. Cualquier tarea de movimiento que se vería obstaculizada por el cabeceo de la cubierta, el movimiento a través de los aparejos, etc., es una tarea rutinaria para ti. Capacitador.

Pies de nave [Ship Footing] (3 puntos de Velocidad): Durante diez minutos, todas las tareas que intentes mientras estés en una nave espacial se alivian. Acción para iniciar.

Piloto [Pilot]: Eres competente en todas las tareas relacionadas con el pilotaje de una nave estelar. En general, las tareas de pilotaje se basan en Velocidad, aunque el uso de sensores e instrumentos de comunicación se basa en Intelecto. Capacitador.

Piloto experto [Expert Pilot]: Eres especialista en todas las tareas relacionadas con el pilotaje de una nave estelar. Capacitador.

Piloto incomparable [Incomparable Pilot]: Mientras estés en una nave estelar que poseas o con la que tengas una conexión directa, tu Ventaja de Vigor, Ventaja de Velocidad y Ventaja de Intelecto aumentan en 1. Cuando hagas una Tirada de Recuperación en una nave estelar con la que estés familiarizado, recuperas 5 puntos adicionales. Capacitador.

Pinchar la red [Network Tap] (4 puntos de Intelecto): Puedes hacer una pregunta al DJ y obtener una respuesta muy corta si tienes éxito en una tirada de Inte-

lecto contra una dificultad asignada por el DJ. Cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. En una tirada fallida, un feedback o quizás alguna defensa de la red a la que estás accediendo te infinge 4 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura). Acción. (Generalmente, el conocimiento que podrías encontrar buscando en otro lugar que no sea tu ubicación actual es de nivel 1, mientras que el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. Obtener conocimiento del futuro es imposible).

Pisotón de golem [Golem Stomp] (4 puntos de Vigor): Pisás el suelo con toda tu fuerza, creando una onda de choque que ataca a todas las criaturas en el alcance inmediato. Las criaturas afectadas reciben 3 puntos de daño y son empujadas fuera del alcance inmediato o caen (a tu elección). Acción.

Plan de escape [Escape Plan]: Cuando matas a un enemigo, puedes intentar una tarea de sigilo para esconderte inmediatamente de cualquiera que esté cerca, suponiendo que haya un escondite adecuado. Capacitador.

Planificador meticuloso [Meticulous Planner]: Si dedicas buen tiempo a planificar una acción, ganas un recurso al realizarla. El tiempo de estudio y planificación de la acción es diez veces mayor que el que se necesita para realizarla. Por ejemplo, si quieras saltar sobre un agujero en el suelo (una acción), puedes estudiar la zona durante diez rondas (aproximadamente un minuto), y cuando intentes saltar sobre el agujero, tendrás un recurso en el salto. Este beneficio sólo se aplica a una tirada; si quieres volver a realizar la tarea con el beneficio de un recurso, tienes que estudiar y planificar de nuevo. Capacitador.

Poder innato [Innate Power]: Elige tu Reserva de Vigor o tu Reserva de Velocidad. Cuando gastes puntos para activar tus capacidades de rasgo, puedes gastar puntos de esta Reserva en lugar de tu Reserva de Intelecto (en cuyo caso utilizas tu Ventaja de Vigor o tu Ventaja de Velocidad en lugar de tu Ventaja de Intelecto, según corresponda). Capacitador.

Poderes comodín [Wildcard Powers]: Tienes un don para usar poderes copiados de formas inusuales. Siempre que intentes una proeza de poder y uses un nivel de Esfuerzo en la tirada especial para modificar la capacidad, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis en esa tirada. Capacitador.

Polvo al polvo [Dust to Dust] (7 puntos de Intelecto): Desintegras un objeto que es más pequeño que tú y cuyo nivel es menor o igual a tu rango. Debes tocar el objeto para afectarlo. Si el DJ lo considera apropiado a las circunstancias, puedes desintegrar una porción de un objeto (cuyo volumen total sea menor que el tuyo) en lugar de la cosa entera. Acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ponérsela bien [Wear It Well]: Cuando llevas una armadura de cualquier tipo, ganas un +1 adicional a la Armadura. Capacitador.

Portavoz de los muertos [Speaker for the Dead] (2+ puntos de Intelecto): Puedes hacer una pregunta a un ser muerto cuyo cadáver estás tocando. Como la respuesta pasa por el filtro del entendimiento y la personalidad del ser, no puede responder preguntas que no habría entendido en vida, y no puede proporcionar respuestas que no habría conocido en vida. De hecho, el ser no está obligado a responder en absoluto, por lo que es posible que tengas que interactuar con él de una manera que le hubiera convencido de responder mientras estaba vivo. Por cada punto de Intelecto adicional que gastes al activar la capacidad, puedes hacer una pregunta adicional al ser. Acción.

Posición fortificada [Fortified Position] (2 puntos de Vigor): En el siguiente minuto, obtienes +1 de Armadura y un recurso en tus tareas de Defensa por Vigor, siempre que no te hayas movido más que una distancia inmediata desde tu último turno. Acción para iniciar.

Potencial mejorado [Enhanced Potential]: Ganas 3 puntos para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras. Capacitador.

Potencial mejorado mayor [Greater Enhanced Potential]: Ganas 6 puntos para repartir entre tus Reservas de atributo como quieras. Capacitador.

Potenciar Cypher manifiesto [Boost Manifest Cypher] (2 puntos de Intelecto): El Cypher manifiesto que activas con tu siguiente acción funciona como si fuera 2 niveles superior. Acción.

Potenciar función de Cypher manifiesto [Boost Manifest Cypher Function] (4 puntos de Intelecto): Añade 3 al nivel de funcionamiento de un Cypher manifiesto que actives con tu siguiente acción, o cambia un aspecto de sus parámetros (alcance, duración, área, etc.) hasta el doble o hasta una décima parte. Acción.

Práctica en armaduras [Practiced in Armor]: Puedes llevar armadura durante largos períodos de tiempo sin cansarte y puedes compensar la ralentización de las reacciones por llevar armadura. Reduces el coste de Esfuerzo de Velocidad por llevar armadura en 1. Empiezas el juego con un tipo de armadura a tu elección. Capacitador.

Práctica en armas de fuego [Practiced With Guns]: Tienes práctica con armas de fuego y no sufres ninguna penalización al usar una. Capacitador.

Práctica en armas medianas [Practiced With Medium Weapons]: Tienes práctica con armas ligeras y medianas y las usas sin penalización. Tus ataques con armas pesadas se ven obstaculizados. Capacitador.

Práctica en espadas [Practiced With Swords]: Tienes práctica con las espadas y puedes usarlas sin penalización. Capacitador.

Práctica en todas las armas [Practiced With All Weapons]: Tienes práctica con las armas ligeras, medianas y pesadas y no sufres ninguna penalización al usar ningún arma. Capacitador.

Práctico [Handy]: Trabajas para ganarte la vida y eres competente en las tareas relacionadas con carpintería, fontanería y reparación eléctrica. Tus conocimientos en estos campos también te otorgan un recurso para crear objetos totalmente nuevos dentro de tus conocimientos y de los límites de lo posible en el entorno. Capacitador.

Precisión [Precision]: Infinges 2 puntos de daño adicional con ataques con armas que arrojan. Capacitador.

Precognición [Precognition] (6 puntos de Intelecto): Percibes vagamente el futuro durante los próximos diez minutos. Esto tiene los siguientes efectos hasta que la duración expire:

- Tus tareas de defensa ganan un recurso.
- Puedes predecir las acciones de los que te rodean. Obtiene un recurso para ver los engaños e intentos de traición, y para evitar trampas y emboscadas.
- Precientes lo que la gente piensa y lo que dirán antes de que lo digan, lo que te da un recurso. Ganas un recurso en todas las habilidades de interacción.

Capacitador.

Premonición [Predictive Model] (2 puntos de Intelecto): Aprendes un hecho al azar sobre una criatura o lugar que sea pertinente a un tema que designes. Alternativamente, puedes elegir aprender el nivel de una criatura; sin embargo, si lo haces, no puedes aprender nada más sobre ella después con esta capacidad. Acción.

Presa [Quarry] (2 puntos de Intelecto): Elegis una presa (una única criatura individual que puedas ver). Eres competente en todas las tareas que impliquen seguir, comprender, interactuar o luchar con esa criatura. Sólo puedes tener una presa a la vez. Acción para iniciar.

Presencia alejadora [Encouraging Presence] (2 puntos de Intelecto): Durante un minuto, los aliados a corto alcance ganan un recurso en las tiradas de defensa. Acción.

Presencia aterradora [Terrifying Presence] (2+ puntos de Intelecto): Convences a un objetivo inteligente de nivel 3 o inferior de que eres su peor pesadilla. Éste debe estar a corta distancia y ser capaz de entenderte. Mientras no hagas nada más que hablar (no puedes ni moverte), el objetivo se paraliza por el miedo, huye o realiza alguna otra acción adecuada a las circunstancias. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para aterrorizar a un objetivo

de nivel 5 (dos niveles por encima del límite normal), debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Acción.

Presencia relajante [Restful Presence]: Las criaturas que hacen una Tirada de Recuperación a corta distancia de ti suman +1 a su tirada. Capacitador.

Prestar forma animal [Lend Animal Shape] (6+ puntos de Intelecto): Te transformas en un animal, y una criatura dispuesta dentro del alcance inmediato también se transforma en un animal de ese tipo (oso, tigre, lobo, etc.) durante diez minutos, como si estuviera usando tu capacidad Forma animal. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes afectar a una criatura adicional. Todas las criaturas que se transformen contigo deben ser de tu tamaño o más pequeñas. Una criatura puede volver a su forma normal como acción, pero no puede volver a transformarse en la Forma animal. Una criatura (ya seas tú u otra persona) que cambie de forma no afecta a ninguna otra criatura afectada con esta capacidad. Acción. Una criatura que toma Forma animal con Prestar forma animal cuenta como un animal para el uso de Clarividencia animal.

Un personaje podría ser capaz de tomar la forma de una criatura que es similar a un animal común, como un unicornio en lugar de un caballo o un basilisco en lugar de un lagarto, pero hacerlo requeriría aplicar al menos un nivel de Esfuerzo al cambio, y el personaje no ganaría ninguna de las capacidades mágicas de la criatura.

Prestidigitación [Legerdemain] (1 punto de Velocidad): Puedes realizar trucos pequeños pero aparentemente imposibles. Por ejemplo, puedes hacer que un pequeño objeto en tus manos desaparezca y se mueva a un lugar deseado al alcance de la mano (como tu bolsillo). Puedes hacer creer a alguien que tiene en su poder algo que no tiene (o viceversa). Puedes cambiar objetos similares delante de los ojos de alguien. Acción.

Procesador de acciones [Action Processor] (4 puntos de Intelecto): Aprovechando la información almacenada y la capacidad de procesar los datos entrantes a velocidades asombrosas, te haces competente en una tarea física de tu elección durante diez minutos. Por ejemplo, puedes elegir correr, escalar, nadar, Defensa por Velocidad o ataques con un arma específica. Acción para iniciar.

Procesamiento rápido [Rapid Processing] (6 puntos de Intelecto): Tú o un objetivo al que toques experimentan un mayor nivel de tiempo de reacción mental y físico durante aproximadamente un minuto. Durante ese periodo, todas las tareas de Velocidad (incluidas las tiradas de Defensa por Velocidad) se alivian. Además, el objetivo puede realizar una acción extra en cualquier momento antes de que la duración de la capacidad expire. Acción.

Programación informática [Computer Programming]: Eres competente en utilizar (y explotar) programas informáticos, conoce uno o varios lenguajes informáticos lo suficientemente bien como para escribir programas básicos y dominas el protocolo de Internet. Capacitador.

Protección [Ward]: Tienes un escudo de energía a tu alrededor que te ayuda a desviar los ataques. Ganas +1 a la Armadura. Capacitador.

Protección contra energía [Energy Protection] (3+ puntos de Intelecto): Elige un tipo discreto de energía con el que tengas experiencia (como calor, sonido, electricidad, etc.). Obtienes +10 a la Armadura contra el daño de ese tipo de energía durante diez minutos. Alternativamente, obtienes +1 a la Armadura contra el daño de esa energía durante 24 horas. Debes estar familiarizado con el tipo de energía; por ejemplo, si no tienes experiencia con cierto tipo de energía extradimensional, no puedes protegerte contra ella. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para proteger a más objetivos; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera afecta hasta a dos objetivos adicionales. Debes tocar los objetivos adicionales para protegerlos. Acción para iniciar.

Protección elemental [Elemental Protection] (4+ puntos de Intelecto): Tú y todos los objetivos que designes dentro del alcance inmediato ganan +5 de Armadura contra un tipo de daño elemental directo (como el fuego, el rayo, las sombras o las espinas) durante una hora, o hasta que vuelvas a lanzar este conjuro. Cada nivel de Esfuerzo aplicado aumenta la protección elemental en +2. Acción para iniciar.

Protector [Protector]: Designas a un único personaje para que sea tu protegido. Puedes cambiarlo libremente cada ronda, pero sólo puedes tener un protegido a la vez. Mientras ese protegido esté dentro del alcance inmediato, él gana un recurso para las tareas de Defensa por Velocidad porque tú le cubres las espaldas. Capacitador.

Provocar al enemigo [Taunt Foe] (4 puntos de Vigor o Intelecto): Puedes realizar un ataque contra un enemigo como parte de atraer un ataque (algo que no puedes hacer normalmente cuando intentas atraer un ataque). En los casos en los que un enemigo inteligente o decidido no es atraído hacia ti, puedes intentar una acción de Intelecto como parte del ataque. Si esa acción de Intelecto tiene éxito, el enemigo te ataca. Tus defensas contra ese ataque se ven obstaculizadas en un grado, en lugar de ser obstaculizadas en dos grados como es normal cuando se atrae un ataque. Capacitador.

Proyección [Projection] (4 puntos de Intelecto): Proyectas una imagen tuya a cualquier lugar que hayas visto o visitado previamente. La distancia no importa siempre que el lugar esté en el mismo mundo que tú. La proyec-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

ción copia tu aspecto, tus movimientos y cualquier sonido que hagas durante los siguientes diez minutos. Cualquier persona presente en el lugar puede verte y oírte como si estuvieras allí. Sin embargo, no percibes a través de tu proyección. Acción para iniciar.

Proyección mental [Mental Projection] (6+ puntos de Intelecto): Tu mente abandona por completo tu cuerpo y se manifiesta en cualquier lugar que elijas dentro del alcance inmediato. Tu mente proyectada puede permanecer separada de tu cuerpo hasta 24 horas. Este efecto termina antes de tiempo si tu Reserva de Intelecto se reduce a 0 o si tu proyección toca tu cuerpo en reposo.

Tu mente incorpórea es una construcción psíquica que se parece a ti, aunque sus bordes difusos se pierden en la nada. Controlas este cuerpo como si fuera tu cuerpo normal y puedes actuar y moverte como lo harías normalmente, con algunas excepciones. Puedes moverte a través de objetos sólidos como si estuvieras en fase, e ignoras cualquier característica del terreno que pudiera impedir tu movimiento.

Tus ataques infligen 3 puntos de daño menos (hasta un mínimo de 1) y recibes 3 puntos de daño menos (hasta un mínimo de 1) de los ataques físicos, a menos que puedan afectar a seres transdimensionales o en fase, en cuyo caso recibes todo el daño. Independientemente de la fuente, recibes todo el daño como daño de Intelecto primero.

Tu mente puede viajar hasta 1,6 km [1 milla] desde tu cuerpo. Cada nivel de Esfuerzo adicional aplicado amplía el alcance que puedes recorrer en 1,6 km [1 milla].

Tu cuerpo físico está indefenso hasta que este efecto termine. No puedes utilizar tus sentidos físicos para percibir nada. Por ejemplo, tu cuerpo podría sufrir una herida importante y no lo sabrías.

Tu cuerpo no puede recibir daño de Intelecto, así que si tu cuerpo recibe suficiente daño como para reducir tanto tu Reserva de Vigor como tu Reserva de Velocidad a 0, tu mente vuelve a tu cuerpo, y quedas aturdido hasta el final de la siguiente ronda mientras intentas reorientarte en tu situación. Acción para iniciar.

(Los personajes que se proyectan mentalmente pueden atraer entidades psíquicas y depredadores con los que los PJs normalmente no tienen que lidiar, toparse con fenómenos psíquicos meteorológicos que corren el riesgo de cortar su conexión, y posiblemente incluso perderse en un plano metafísico diferente).

Psicosis [Psychosis] (4 puntos de Intelecto): Tus palabras infligen una psicosis destructiva en la mente de un objetivo a largo alcance que pueda entenderte, infligiendo 6 puntos de daño de Intelecto (ignora Armadura) por ronda. La psicosis puede dispersarse si el objetivo utiliza una acción que no haga otra cosa que calmarse y centrarse. Acción para iniciar.

Puerta de fase [Phase Door] (4 puntos de Intelecto): Puedes entrar en fase en la superficie de un objeto sólido y luego salir en fase de cualquier otro objeto sólido que esté a distancia larga del primero, incluso si los dos objetos no están conectados. No debe haber ninguna barrera interponiéndose entre los dos objetos, y debes ser consciente o capaz de ver el objeto de destino. Acción.

Pulso sanador [Healing Pulse] (3 puntos de Intelecto): Tú y todos los objetivos que elijas dentro del alcance inmediato ganan los beneficios inmediatos de usar una de sus Tiradas de Recuperación (siempre que no sea su Tirada de Recuperación de diez horas) sin tener que gastar una acción, diez minutos o una hora. Los objetivos recuperan puntos a sus Reservas inmediatamente pero marcan ese uso de recuperación. Los PJs que ya han utilizado sus Tiradas de Recuperación de una acción, diez minutos y una hora para el día no obtienen ningún beneficio de esta capacidad. Los PNJs a los que se dirige esta capacidad recuperan un número de puntos de salud igual a su nivel. Acción.

Puntería de francotirador [Sniper's Aim]: A fuerza de practicar casi constantemente con juegos que simulan ataques a distancia, tu coordinación ojo-mano es extraordinaria. Tienes un recurso en todos los ataques a distancia. Capacitador.

Puntería letal [Deadly Aim] (3 puntos de Velocidad): Durante el siguiente minuto, todos los ataques a distancia que realices infligen 2 puntos de daño adicional. Acción para iniciar.

Puntería meticulosa [Careful Aim]: Eres competente en los ataques con todas las armas que arrojas. Capacitador.

Puño de hierro [Iron Fist]: Tus ataques sin armas infligen 4 puntos de daño. Capacitador.

Puños de furia [Fists of Fury]: Infinges 2 puntos de daño adicional con ataques sin armas. Capacitador.

CAPACIDADES R

Ráfaga [Arc Spray] (3 puntos de Velocidad): Si un arma tiene la capacidad de realizar disparos rápidos sin recargar (lo que se suele llamar un arma de disparo rápido, como una ballesta de manivela), puedes disparar tu arma contra hasta tres objetivos (todos juntos) a la vez. Haz una tirada de ataque distinta contra cada objetivo. Cada ataque se ve obstaculizado. Acción.

Ráfaga de escape [Burst of Escape] (5 puntos de Velocidad): Puedes realizar dos acciones distintas esta ronda, siempre que una de ellas sea esconderte o moverte en una dirección que no sea hacia un enemigo. Capacitador.

Ráfaga de escudo [Shield Burst]: Cuando realizas un ataque melé o a distancia y golpeas con tu [Escudo de campo de fuerza](#), éste libera una explosión de energía

que infinge 2 puntos de daño adicional al objetivo y a todo lo que esté dentro del alcance inmediato del objetivo. Si aplicaste Esfuerzo para infligir daño adicional como parte del ataque, cada nivel de Esfuerzo infinge sólo 2 puntos adicionales a todos los objetivos en lugar de 3 puntos. Si utilizas [Ráfaga de escudo](#) con un ataque melé, tú y las criaturas que están detrás de ti no se ven afectadas por esta explosión. Si usas [Ráfaga de escudo](#) con un ataque a distancia, el escudo se disipa tras el ataque y luego se vuelve a formar en tu poder. Capacitador.

Ráfaga de fuerza [Force Blast]: Descubres cómo proyectar ráfagas de fuerza pura desde los guanteletes de la armadura de poder de tu capacidad [Armadura de poder](#). Esto te permite disparar una ráfaga de fuerza que infinge 5 puntos de daño con un alcance de 60 m [200 pies]. Acción.

Ráfaga de teletransporte [Teleportation Burst] (3 puntos de Intelecto): Te teletransportas rápidamente varias veces en un área inmediata, confundiendo a tus oponentes y permitiéndote realizar un ataque cuerpo a cuerpo adicional esta ronda. Puedes utilizar esta capacidad una vez por ronda. Capacitador.

Ráfaga de velocidad [Speed Burst] (4 puntos de Velocidad): Puedes realizar dos acciones distintas en esta ronda. En la siguiente ronda, todas las acciones se ven obstaculizadas. No puedes usar esta capacidad dos rondas seguidas. Capacitador.

Ráfaga de velocidad perfecta [Perfect Speed Burst] (6 puntos de Velocidad): Puedes realizar dos acciones distintas esta ronda. Capacitador.

Rápido para huir [Quick to Flee]: Eres competente en las tareas de sigilo y movimiento. Capacitador.

Rastreador [Tracker]: Eres competente en seguir e identificar pistas. Capacitador.

Rata callejera [Alley Rat] (6 puntos de Intelecto): Mientras estás en una ciudad, encuentras o creas un atajo importante, una entrada secreta o una ruta de escape de emergencia donde parecía que no existía. Para ello, debes tener éxito en una acción de Intelecto cuya dificultad será fijada por el DJ en función de la situación. Tú y el DJ deben acordar los detalles. Acción.

Rayo de confusión [Ray of Confusion] (2 puntos de Intelecto): Proyectas un rayo gris de confusión a una criatura a corto alcance, infligiendo 1 punto de daño que ignora la Armadura. Además, hasta el final de la siguiente ronda, todas las tareas, ataques y defensas que el objetivo intente se ven obstaculizadas. Acción.

Rayo de trueno [Thunder Beam] (2 puntos de Vigor): Diriges un rayo de sonido concentrado sobre un objetivo a largo alcance, infligiendo 2 puntos de daño e induciendo una onda destructiva resonante en su cuerpo. Cada ronda después de este ataque inicial, puedes hacer otra tirada para que la onda destructiva inflja 1 punto de

daño adicional al objetivo. Si fallas esta tirada, la onda destructiva termina. A diferencia del ataque inicial, la onda destructiva ignora la Armadura.

Alternativamente, puedes establecer una resonancia destructiva en un arma física melé durante un minuto o hasta que la sueltes. Todos los ataques realizados con el arma objetivo infingen 1 punto de daño adicional. Acción para iniciar.

Rayos de energía [Bolts of Power] (5+ puntos de Intelecto): Lanzas un abanico de rayos a corta distancia en un arco de aproximadamente 15 m [50 pies] de ancho en su extremo. Esta descarga infinge 4 puntos de daño. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño en lugar de aliviar la tarea, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos en el área reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción.

Reacción [Reaction]: Si una criatura a la que has atacado en tu último turno con un ataque melé utiliza su acción para salir del alcance inmediato, ganas una acción para atacar a la criatura como golpe de despedida, incluso si ya has realizado un turno en la ronda. Capacitador.

Rebanar [Slice] (2 puntos de Velocidad): Se trata de un ataque rápido con un arma de hoja o puntiaguda del que es difícil defenderse. Eres competente en esta tarea. Si el ataque tiene éxito, infinge 1 punto de daño menos de lo normal. Acción.

Recabar información [Information Gathering] (5 puntos de Intelecto): Hablas telepáticamente con cualquiera o con todas las máquinas en un radio de 1,6 km [1 milla]. Puedes hacer una pregunta básica sobre ellas o sobre cualquier cosa que ocurra cerca de ellas y recibir una respuesta sencilla. Por ejemplo, estando en una zona con muchas máquinas, puedes preguntar por la ubicación de una criatura o individuo específico, y si están en un radio de 1,6 km [1 milla] de ti, una o más máquinas probablemente te darán la respuesta. Acción.

Recarga [Reload] (1 punto de Velocidad): Al usar un arma que normalmente requiere una acción para recargar, como una ballesta pesada, puedes recargar y disparar (o disparar y recargar) en la misma acción. Capacitador.

Reclutar representante [Recruit Deputy]: Ganas un seguidor de nivel 4. No está restringido en sus ajustes. Alternativamente, puedes elegir avanzar un seguidor de nivel 3 que ya tengas hasta el nivel 4 y luego ganar un nuevo seguidor de nivel 3. Capacitador.

Recuperación acelerada [Speedy Recovery] (3 puntos de Intelecto): Tus palabras aumentan la capacidad normal de regeneración de un personaje a corto alcance que sea capaz de entenderte. Cuando realice una Tirada de Recuperación, deberá emplear sólo la mitad del

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

tiempo normal requerido para hacerlo (mínimo una acción). Acción.

Recuperación ágil [Quick Recovery]: Tu segunda Tirada de Recuperación (que suele requerir diez minutos) es de una sola acción. Capacitador.

Recuperación con paciencia [Patient Recovery]: Ganas una tirada extra de recuperación de diez minutos cada día. Capacitador.

Recuperación extra [Extra Recovery]: Ganas una recuperación adicional de una acción de cada día. Capacitador.

Recuperación increíble [Incredible Recovery] (6 puntos de Vigor): Subes un grado en el Registro de Daño o te libras de cualquier condición en curso no deseada. Acción.

Recuperación mejorada [Improved Recovery]: Tu Tirada de Recuperación de diez minutos sólo requiere una acción en su lugar, de modo que tus dos primeras Tiradas de Recuperación son de una acción, la tercera de una hora y la cuarta de diez horas. Capacitador.

Recuperación rápida [Rapid Recovery]: Puedes hacer la mayoría de las Tiradas de Recuperación más rápido de lo normal. Puedes hacer tu Tiradas de Recuperación de una acción como parte de otra acción o cuando no es tu turno, tu Tiradas de Recuperación de diez minutos sólo te lleva una acción, y tu Tiradas de Recuperación de una hora sólo te lleva diez minutos (tu descanso de diez horas no cambia). Si realizas una Tiradas de Recuperación cuando no es tu turno, hasta el final de tu siguiente turno todas tus tareas se ven obstaculizadas.

Recuperar recuerdos [Retrieve Memories] (3 puntos de Intelecto): Tocas los restos de una criatura recién muerta y haces una tirada basada en Intelecto para devolver su mente a la vida el tiempo suficiente para conseguir información de ella. El DJ establece la dificultad en función del tiempo desde la muerte de la criatura. Si ha estado muerta durante sólo unos minutos es una tarea de dificultad 2, si ha estado muerta durante una hora es una tarea de dificultad 4, y si ha estado muerta durante unos días es una tarea de dificultad 9. Si tienes éxito, despiertas al cadáver, haciendo que su cabeza se anime y perciba cosas como si estuviera vivo. Esto permite la comunicación durante aproximadamente un minuto, que es lo que tarda la criatura en darse cuenta de que está muerta. La criatura se limita a lo que conocía en vida, aunque no puede recordar cosas menores, sólo los grandes acontecimientos de importancia para ella. Cuando el efecto termina, o si fallas la tirada, el cerebro de la criatura se disuelve en papilla y no puede ser despertado de nuevo. Acción.

Recursos profundos [Deep Resources]: Ganas 6 puntos adicionales en tu Reserva de Velocidad. Capacitador.

Red telepática [Telepathic Network] (0+ puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, puedes contactar con hasta diez criaturas conocidas por ti, sin importar dónde estén. Todos los objetivos deben estar dispuestos y ser capaces de comunicarse. Tienes éxito automáticamente al establecer una red telepática; no se requiere ninguna tirada. Todas las criaturas de la red están vinculadas y pueden comunicarse telepáticamente entre sí. También pueden "escuchar" cualquier cosa que se diga en la red, si lo desean. Activar esta capacidad no requiere ninguna acción y no cuesta puntos de Intelecto; para ti es tan fácil como hablar en voz alta. La red dura hasta que decides terminarla. Si gastas 5 puntos de Intelecto, puedes contactar con veinte criaturas a la vez, y por cada 1 punto de Intelecto que gastes por encima de eso, puedes añadir diez criaturas más a la red. Estas redes más grandes duran diez minutos. Crear una red de veinte o más criaturas requiere una acción para establecer el contacto. Capacitador.

Reforzar ilusión [Blossom Illusion] (2+ puntos de Intelecto): Otorgas a una de tus ilusiones visuales una realidad física limitada que los espectadores pueden oler, saborear, oír y sentir. Este efecto está ligado a esa ilusión y actúa de forma apropiada a la ilusión misma. Por ejemplo, puedes hacer que la ilusión de una pared de ladrillo se sienta como ladrillo, la ilusión de una persona huele a perfume y pueda abrir una puerta, y la ilusión de una chimenea caliente al tacto.

La realidad física proporcionada a su ilusión es un efecto de nivel 1 con 3 de salud. Si la ilusión se utiliza para realizar ataques, sólo infinge 1 punto de daño (ya sea daño normal, como un puñetazo o una patada ilusorios, o daño ambiental, como la caída de un muro de ladrillos o las llamas de una chimenea). Puedes aumentar el nivel del efecto creado aplicando niveles de Esfuerzo a esta capacidad, cada nivel de Esfuerzo aumenta en 1 el nivel del efecto.

Puedes activar esta capacidad como parte de la acción de crear una ilusión (utilizando cualquier capacidad que utilices para crear ilusiones, como [Ilusión menor](#)), o utilizar una acción separada para aplicarla a una de tus ilusiones existentes. El efecto termina si la ilusión se destruye, si dejas que la ilusión caduque, si la salud del efecto se reduce a 0 o si pasan diez minutos. Capacitador.

Regeneración [Regeneration] (6 puntos de Intelecto): Restableces los puntos de la Reserva de Vigor o Velocidad de un objetivo de una de las dos maneras siguientes: o bien la Reserva elegida recupera hasta 6 puntos, o bien se restablece hasta un valor total de 12. Tomas esta decisión cuando inicias esta capacidad. Los puntos se regeneran a un ritmo de 1 punto cada ronda. Debes permanecer dentro del alcance inmediato del objetivo todo el

tiempo, ya sea tocándolo o conversando con él. En ningún caso se puede aumentar una Reserva por encima de su máximo. Acción.

Regenerar [Regenerate]: Tu capacidad de curar (ya sea por un potente hechizo, una mutación única o un injerto cibernético) sigue funcionando aunque mueras de forma violenta, siempre que tu cuerpo esté intacto en su mayor parte. Un minuto después de tu muerte, esta capacidad se activa y te devuelve a la vida; sin embargo, vuelves con una deducción permanente de 2 puntos de tu Reserva de Intelecto. Capacitador. (Un personaje puede descubrir que [Regenerar](#) es a la vez una bendición y una maldición, porque depender demasiado de ella conduce a una especie de malestar que la vitalidad por sí sola no puede arreglar).

Regenerar a otro [Regenerate Other] (9 puntos de Vigor): Puedes conferir tu capacidad [Regenerar](#) a otra criatura que toques e intentar devolverle la vida, siempre que su cuerpo esté casi intacto. (Si no tienes la capacidad [Regenerar](#), la obtienes, pero sólo puedes usarla contigo mismo). La dificultad de la tarea es igual a 3 más el número de días que el objetivo ha estado muerto. (Si el cuerpo se ha conservado perfectamente en estasis o mediante algún otro mecanismo de conservación no dañino, no se aplica ningún límite de tiempo). Capacitador.

Regresar al remitente [Return to Sender] (3 puntos de Velocidad): Si tienes éxito en una tarea de Defensa por Velocidad contra un ataque melé, puedes realizar un ataque melé inmediato contra tu enemigo. puedes usar esta capacidad sólo una vez por ronda. Capacitador.

Reparar carne [Repair Flesh] (3 puntos de Intelecto): Cuando tocas a un personaje lesionado o incapacitado, puedes subirlo un grado en el Registro de Daño (por ejemplo, un PJ incapacitado se convierte en lesionado, y uno lesionado se convierte en ilesos). Alternativamente, si usas esta capacidad en un PJ durante un descanso, le concedes un bono de +2 a su Tirada de Recuperación. Acción.

Repartidor de daño [Damage Dealer]: Infinges 3 puntos de daño adicional con tu arma elegida. Capacitador.

Repeler metal [Repel Metal]: Al manipular el magnetismo, eres competente en tareas de Defensa por Velocidad contra cualquier ataque entrante que utilice metal. Capacitador.

Repertorio expandido [Expanded Repertoire]: el número de Cyphers sutiles que puedes llevar al mismo tiempo aumenta en uno. Capacitador.

Repertorio mágico [Magical Repertoire]: El número de Cyphers sutiles que puedes llevar al mismo tiempo aumenta en dos. Si dedicas una hora a preparar tu magia, puedes llenar cualquiera de tus espacios de Cypher libres con Cypher sutiles elegidos al azar por el DJ

(esta hora puede formar parte de una acción de recuperación de una o diez horas si estás despierto durante todo ese tiempo). Como parte de este proceso de preparación, puedes descartar cualquier número de Cypher sutiles que lleves para abrir espacio para más Cypher sutiles. Capacitador.

Si un personaje tiene [Repertorio mágico](#), el DJ debe dar al PJ oportunidades frecuentes de ganar nuevos Cypher sutiles, ya sea por preparación o ganándolos automáticamente como se explica en el capítulo de [Cyphers](#).

Reputación de forajido [Outlaw Reputation] (3 puntos de Intelecto): La gente conoce tus notorias hazañas, que se han contado y recontado tantas veces que apenas se parecen a la realidad. Pero la gente teme tu nombre cuando te reconocen (o te anuncias tu mismo). Se asustan tanto que todos los ataques que te hagan los objetivos afectados que estén al alcance del oído se ven obstaculizados hasta que uno o varios de ellos te infligen daño a ti o a uno de tus aliados, momento en el que su miedo disminuye. Capacitador.

Reputación temible [Fearsome Reputation] (3 puntos de Intelecto): Tú y aquellos con los que viajas se han ganado una reputación temible en algunos lugares. Si tus enemigos han oído hablar de ti, los objetivos afectados que estén al alcance del oído se asustan, y todos los ataques que realicen contra ti se ven obstaculizados hasta que uno o más de ellos te infligan daño a ti o a uno de tus aliados, momento en el que su miedo disminuye. Acción.

Reservas ocultas [Hidden Reserves]: Cuando usas una acción para hacer una Tirada de Recuperación, ganas +1 a tu Ventaja de Vigor y a tu Ventaja de Velocidad durante los diez minutos siguientes. Capacitador.

Reservas profundas [Deep Reserves]: Cuando los demás están agotados, tú puedes seguir adelante. Una vez al día, puedes transferir hasta 5 puntos entre tus Reservas en cualquier combinación, a razón de 1 punto por ronda. Por ejemplo, puedes transferir 3 puntos de Vigor a Velocidad y 2 puntos de Intelecto a Velocidad, lo que te llevaría un total de cinco rondas. Acción.

Resiliencia [Resilience]: Tienes 1 punto de Armadura contra cualquier tipo de daño físico, incluso el daño físico que normalmente ignora la Armadura. Capacitador.

Resiliencia ganada a pulso [Hard-Won Resilience]: En tus exploraciones de lugares oscuros, has estado expuesto a todo tipo de cosas terribles y estás desarrollando una resistencia general. Ganas +1 a la Armadura y eres competente en tareas de Defensa por Vigor. Capacitador.

Resistencia [Endurance]: Cualquier duración relacionada con acciones físicas se duplica o se reduce a la mitad, lo que sea mejor para ti. Por ejemplo, si una persona típica puede aguantar la respiración durante treinta

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

segundos tu puedes aguantar un minuto. Si la persona típica puede marchar durante cuatro horas sin parar, tú puedes hacerlo durante ocho horas. En cuanto a los efectos nocivos, si un veneno paraliza a sus víctimas durante un minuto, tú estarás paralizado durante treinta segundos. La duración mínima es siempre de una ronda. Capacitador.

Resistencia al veneno [Poison Resistance]: Gracias a una inyección de agentes biológicos, un sorbo de elixir mágico, un anillo de un alienígena moribundo o algo igual de extremo, ahora eres inmune a los venenos, las toxinas o cualquier tipo de amenaza en forma de partículas. No eres inmune a los virus, las bacterias o la radiación. Capacitador.

Resistencia contra energía [Energy Resistance]: Elige un tipo discreto de energía con el que tengas experiencia (como calor, sónico, electricidad, etc.). Ganas +5 a la Armadura contra el daño de ese tipo de energía. Debes estar familiarizado con el tipo de energía; por ejemplo, si no tienes experiencia con un determinado tipo de energía extradimensional, no puedes protegerte contra ella. Puedes seleccionar esta capacidad más de una vez. Cada vez que la selecciones, debes elegir un tipo de energía diferente. Capacitador.

Resistir a los elementos [Resist the Elements]: Resistes el calor, el frío y otros extremos similares. Tienes un +2 especial a la Armadura contra el daño ambiental u otro daño que normalmente ignoraría la Armadura. Capacitador.

Resistir a peligros subacuáticos [Resist Underwater Hazards]: Ya sea para resistir a las aguas aplastantes mientras exploras las profundidades o a la picadura de un pez venenoso, todas las tareas de defensa mientras estás sumergido en el agua se ven aliviadas. Capacitador.

Resistir trucos [Resist Tricks]: Eres competente en la resolución de puzzles y en el reconocimiento de trucos gracias a años de juego. Capacitador.

Resplandor automático [Automatic Glow]: Los objetos de luz dura que creas con tus capacidades de tipo y rasgo arrojan luz, iluminando todo lo que se encuentra a un alcance inmediato. Siempre que lo deseas, tu cuerpo (entero o sólo una parte de él) emite luz, iluminando todo lo que se encuentre a corta distancia. Capacitador.

Resplandor divino [Divine Radiance] (2 puntos de Intelecto): Tu oración invoca el resplandor divino de los cielos para castigar a un objetivo indigno a largo alcance, infligiendo 4 puntos de daño. Si el objetivo es un demonio, un espíritu o algo similar, también se queda relucientemente sobrecogido ante la energía divina que lo atraviesa y no puede actuar en su siguiente turno. Una vez expuesto a esta bendición, el objetivo no puede volver a ser intimidado por este ataque durante varias horas. Acción.

Resplandor solar deslumbrante [Dazzling Sunburst] (2 puntos de Intelecto): Envías un aluvión de colores deslumbrantes a una criatura a corto alcance y, si tienes éxito, le infinges 2 puntos de daño. Además, los ataques de la criatura se ven obstaculizados en su siguiente turno, a menos que el objetivo se base principalmente en otros sentidos que no sean la vista. Acción.

Restaurar la vida [Restore Life] (9+ puntos de Intelecto): Puedes intentar devolver la vida a una criatura muerta de hasta nivel 3, siempre que el cadáver no tenga más de un día y esté casi intacto. También puedes intentar devolver la vida a un cadáver mucho más viejo pero muy bien conservado. La dificultad de la tarea de Intelecto es igual al nivel de la criatura que intentas devolver a la vida. Por cada nivel adicional de Esfuerzo aplicado, puedes intentar devolver la vida a una criatura cuyo nivel sea 1 superior. Cuando se restablece la vida por primera vez, la criatura queda aturdida durante al menos un día, y todas las tareas que intente se ven obstaculizadas. Acción; un minuto para iniciarla.

Resucitar [Resuscitate] (6 puntos de Intelecto): Puedes resucitar a un personaje que esté hasta dos grados abajo en el Registro de Daño como tu acción. El objetivo asciende un grado en el Registro de Daño. Si un personaje ha bajado los tres grados en el Registro de Daño (muerto) pero por lo demás está de una pieza y ha pasado menos de un minuto desde que bajó al tercer grado, puedes resucitarlo si tienes éxito en una tarea de curación de nivel 6. Si utilizas esta capacidad en un PNJ que no tiene salud pero que ha estado muerto durante menos de un minuto y que por lo demás está entero, el PNJ es resucitado con 1 salud. Acción.

Retorcer el cuchillo [Twisting the Knife] (4 puntos de Velocidad): En una ronda después de golpear con éxito a un enemigo con un arma melé, puedes optar por inflictir automáticamente daño estándar al enemigo con esa misma arma sin ningún modificador (2 puntos para un arma ligera, 4 puntos para un arma media o 6 puntos para un arma pesada). Acción.

Retórica poderosa [Powerful Rhetoric] (1 punto de Intelecto): Despues de entablar una conversación con una criatura durante al menos un minuto, puedes intentar influir en cómo es percibida dicha criatura, promoviéndola como amiga, rechazándola como tonta o denunciándola como enemiga. Tus palabras están tan bien elegidas que incluso tú y ella se ven afectados, porque tu convicción y su duda son primordiales. La exactitud de tu valoración no es importante mientras mantengas la retórica. A partir de ese momento (o hasta que cambies tu retórica o la criatura ofrezca una defensa convincente a los que han escuchado tu etiqueta) aplica alguna de las siguientes condiciones: para amigo sus interacciones sociales ganan un recurso, para tonto sus

interacciones sociales se ven obstaculizadas, o para enemigo sus defensas se ven obstaculizadas. Acción para iniciar, un minuto para completar.

Retorno al obelisco [Return to the Obelisk] (7+ puntos de Intelecto): Transfieres tu cuerpo y posesiones personales a un cristal de cualquier tamaño que puedas tocar, y sales de otro cristal de cualquier tamaño, incluyendo cualquier obelisco de cristal que conozcas. Debes conocer el cristal que vas a utilizar como salida antes de entrar en el primer cristal. Puedes llevar contigo una criatura adicional por cada nivel de Esfuerzo aplicado. Acción.

Reubicar [Relocate] (7 puntos de Intelecto): Elige una criatura u objeto dentro del alcance inmediato. Lo transportas instantáneamente a una nueva posición dentro del alcance inmediato que puedas ver. La nueva posición puede estar en cualquier dirección desde ti, pero no puede estar dentro de un objeto sólido. Acción.

Reúnanse conmigo [Rally to Me] (2 puntos de Intelecto): Gritas, tocas un cuerno de batalla o avisas de cualquier otra forma a todos los que están a distancia muy larga que necesitas ayuda. Todas las criaturas aliadas que respondan moviéndose a una distancia inmediata de ti en las siguientes rondas ganan un recurso en cualquier tarea de ataque o defensa dentro de la siguiente hora que sugieras, como "Protége la puerta", "Carga contra ese grupo de orcos" o algo similar. Acción para iniciar.

Reunir información [Gather Intelligence] (2 puntos de Intelecto): Cuando estás en un grupo de personas (una caravana, un palacio, un pueblo, una ciudad, etc.) puedes preguntar sobre cualquier tema que elijas y salir con información útil. Puedes hacer una pregunta concreta o simplemente obtener datos generales. También puedes hacerte una buena idea de la disposición general del lugar en cuestión, anotar la presencia de todos los lugares importantes e incluso fijarte en detalles oscuros. Por ejemplo, no sólo averiguras si alguien en el palacio ha visto al chico desaparecido, sino que obtienes un conocimiento de la disposición del propio palacio, notas todas las entradas y cuáles se utilizan más a menudo que otras, y te das cuenta de que todo el mundo parece evitar el pozo del patio oriental por alguna razón. Acción para iniciar, alrededor de una hora para completar.

Revelar [Reveal] (2+ puntos de Intelecto): Ajustas la vista de una criatura para que pueda ver con normalidad en zonas de poca luz y oscuridad. Puedes afectar a una criatura dispuesta dentro del alcance inmediato durante una hora. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a más objetivos; cada nivel de Esfuerzo aplicado afecta a dos objetivos adicionales. Debes tocar a los objetivos adicionales para afectarlos. Acción para iniciar.

Robar poder [Steal Power]: Cuando usas [Copiar poder](#) para copiar una capacidad, la criatura de la que la copiaste pierde el acceso a esa capacidad durante aproximadamente un minuto. Mientras tengas su capacidad, cualquier intento de la criatura de usar su capacidad requiere que tenga éxito en una tarea (Vigor, Velocidad o Intelecto, según corresponda a la capacidad robada) opuesta a tu tarea de Intelecto aliviada. Si la criatura tiene éxito, recupera el uso de su capacidad y tú lo pierdes. Capacitador.

Si quieras dificultar que alguien recupere su poder robado, entrena la capacidad [Robar poder](#) o coloca una mejora de poder en ella.

Robustez [Hardiness]: Eres competente en las tareas de Defensa por Vigor. Capacitador.

Robusto [Sturdy]: Eres competente en las tareas de Defensa por Vigor. Capacitador.

Rociada [Spray] (2 puntos de Velocidad): Si un arma tiene la capacidad de realizar disparos rápidos sin recargar (lo que se suele llamar un arma de disparo rápido, como una ballesta de manivela o un subfusil), puedes rociar múltiples disparos alrededor de tu objetivo para aumentar la probabilidad de acertar. Esta capacidad utiliza $1d6 + 1$ rondas de munición (o toda la munición del arma, si tiene menos que el número tirado). Eres competente para realizar este ataque. Si el ataque tiene éxito, infinge 1 punto de daño menos de lo normal. También puedes utilizar esta capacidad con varias armas arrojadizas (piedras, shuriken, dagas, etc.) si las llevas encima o están todas a tu alcance. Acción.

Rompedor [Breaker]: Eres competente en tareas relacionadas con el daño a objetos con el objetivo de romperlos, perforarlos o demolerlos. Esta es una acción de Vigor para dañar un objeto, y en caso de éxito, el objeto desciende un grado en su Registro de Daño. Si la tirada de Vigor supera la dificultad en dos grados, el objeto desciende dos grados en su Registro de Daño. Si la tirada de Vigor excede la dificultad en cuatro grados, el objeto desciende tres grados en su Registro de Daño y queda destruido. Los materiales frágiles reducen el nivel efectivo del objeto, mientras que los materiales duros como la madera o la piedra añaden 1 al nivel efectivo o 2 para objetos muy duros como los de metal. Capacitador.

Rompe piedras [Stone Breaker]: Tus ataques contra objetos infligen 4 puntos de daño adicional cuando utilizas un arma melé que empuñas a dos manos. Capacitador.

Romper la línea [Break the Line] (4 puntos de Intelecto): Tienes ojo para la disciplina de grupo y la jerarquía, incluso entre tus enemigos. Si un grupo de enemigos está obteniendo algún beneficio por trabajar juntos, puedes intentar interrumpir ese beneficio señalando el punto débil de la línea, la formación o el ataque grupal

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

del enemigo. Este efecto dura hasta un minuto o hasta que todos los enemigos afectados pasen una ronda evaluándose y restableciéndose para recuperar su estado normal. Acción para iniciar.

Romper las filas [Break the Ranks] (6 puntos de Velocidad): Te mueves hasta una distancia corta y atacas hasta cuatro enemigos diferentes como una sola acción siempre que estén todos en tu camino. Cualquier modificador que se aplique a un ataque se aplica a todos los ataques que realices. Si tienes otra capacidad especial que te permita moverte y realizar una acción, cuando uses [Romper las filas](#), ganas un recurso para atacar a estos enemigos. Acción.

Romper su mente [Break Their Mind] (7+ puntos de Intelecto): Utilizando tus ingeniosas palabras y tu conocimiento de los demás, y teniendo en cuenta un par de rondas de conversación para obtener algunas piezas específicas de contexto con respecto a tu objetivo, puedes pronunciar una frase diseñada para causar a tu objetivo una angustia psicológica inmediata. Si el objetivo puede oírte y entenderte, sufre 6 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura) y olvida el último día de su vida, lo que podría significar que te olvida a ti y cómo llegó a donde está actualmente. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para intentar romper la mente de un objetivo adicional que pueda oírte y entenderte. Acción para iniciar, acción para completar.

Ruina de monstruos [Monster Bane]: infinges 1 punto de daño adicional con armas. Cuando infinges daño a criaturas más del doble de grandes o masivas que tú, infinges 3 puntos de daño adicional. Capacitador.

Ruina de monstruos heróica [Heroic Monster Bane]: Cuando infinges daño a criaturas más del doble de grandes o masivas que tú, infinges 3 puntos de daño adicional. Capacitador.

Ruina de monstruos mejorada [Improved Monster Bane]: Cuando infinges daño a criaturas más del doble de grandes o masivas que tú, infinges 3 puntos de daño adicional. Capacitador.

CAPACIDADES S

Saber [Knowing]: Eres competente en un área de conocimiento de tu elección. Capacitador.

Saber dónde buscar [Know Where to Look]: Siempre que el DJ obtenga un resultado para ti en la tabla de [Cosas útiles](#), obtienes dos resultados en lugar de uno. Si el DJ está usando algún otro método para generar recompensas por encontrar objetos de valor, deberías ganar el doble del resultado que tendrías de otro modo. Capacitador.

¿Sabes quién soy? [Do You Know Who I Am?] (3 puntos de Intelecto): Actuando sólo como puede hacerlo

alguien famoso y acostumbrado a los privilegios, sermeñas a un enemigo vivo que puede oírte y entenderte con tanta fuerza que es incapaz de realizar cualquier acción, incluyendo hacer ataques, durante una ronda. Tanto si tienes éxito como si fracasas, la siguiente acción que realice el objetivo después de tu intento se verá obstaculizada. Acción.

Sacar conclusiones [Draw Conclusion] (3 puntos de Intelecto): Después de una cuidadosa observación e investigación (interrogando a uno o más PNJs sobre un tema, buscando en un área o un archivo, etc.) que dura unos minutos, puedes aprender un hecho pertinente. Esta capacidad es una tarea de Intelecto de dificultad 3. Cada vez que utilizas esta capacidad, la tarea se ve obstaculizada en un grado adicional. La dificultad vuelve a ser 3 después de descansar durante diez horas. Acción.

Sacrificio voluntario [Willing Sacrifice]: Cuando [tomas un ataque](#) destinado a otro personaje, sabes cómo tomar el ataque de forma que se minimice su efecto. El ataque te golpea automáticamente, pero en lugar de recibir 1 punto de daño adicional, recibes 1 punto de daño menos (hasta un mínimo de 1 punto). Además, puedes tomar más de un ataque en una misma ronda, siempre que todos los ataques vayan dirigidos a un mismo objetivo. Capacitador. (Dos personajes que intentan atraer un ataque al mismo tiempo se anulan mutuamente).

Saltar lejos [Spring Away] (5 puntos de Velocidad): Siempre que tengas éxito en una tirada de Defensa por Velocidad, puedes moverte inmediatamente hasta una distancia corta. No puedes utilizar esta capacidad más de una vez en una misma ronda. Capacitador.

Salto asombroso [Amazing Leap] (2 puntos de Poder): Saltas por los aires y aterrizas de forma segura a cierta distancia. Puedes saltar hacia arriba, abajo o a través de cualquier lugar que elijas dentro de un radio de alcance largo si tienes un camino despejado y sin obstáculos hasta ese lugar. Si tienes tres o más mejoras de poder en fuerza, el alcance de tus saltos aumenta a muy largo. Si tienes cinco o más mejoras de poder, tu alcance de salto aumenta a 300 m [1.000 pies]. Acción.

Salud increíble [Incredible Health]: Gracias a una inmersión en una fuente mágica, a una inyección de anticuerpos artificiales y nanobots de defensa inmunitaria en tu torrente sanguíneo, a la exposición a radiaciones extrañas o a cualquier otra cosa, ahora eres inmune a enfermedades, virus y mutaciones de cualquier tipo. Capacitador.

Salud milagrosa [Miraculous Health]: Cuando descierdes un grado en el Registro de Daño, puedes intentar una tarea de Vigor para resistir, con una dificultad igual al nivel del enemigo o efecto que te haya dañado. Si tienes éxito, no descierdes el grado y recuperas 1 punto en

cualquier Reserva que tenga deficiencia de puntos. No puedes volver a utilizar esta capacidad hasta después de tu siguiente descanso de 10 horas. Capacitador.

Salvamento y confort [Salvage and Comfort] (2 puntos de Intelecto): Estás familiarizado con el espacio abierto. Si dedicas una hora a utilizar los sensores de tu nave espacial y haces una tirada de Intelecto de dificultad 3, puedes encontrar salvamento en forma de naves espaciales abandonadas, motas de materia a la deriva que alguna vez estuvieron habitadas, o un lugar para esconderse de la persecución en lo que la mayoría de la gente asumiría como espacio vacío (como en una nebulosa, un campo de asteroides o la sombra de una luna). El salvamento que se encuentra incluye suficiente comida y agua para ti y para varias personas, así como la posibilidad de que haya armas, ropa, artefactos tecnológicos, supervivientes u otros objetos utilizables. En otros contextos, esta capacidad cuenta como competencia en tareas relacionadas con la percepción. Acción para iniciar, una hora para completar.

Sed de sangre [Bloodlust] (3 puntos de Vigor): Si derribas a un enemigo, puedes moverte a continuación una distancia corta, pero sólo si te mueves hacia otro enemigo. No necesitas gastar los puntos hasta que sepas que el primer enemigo ha caído. Capacitador.

Seguidor básico [Basic Follower]: Ganas un seguidor de nivel 2. Uno de sus ajustes debe ser la persuasión. puedes usar esta capacidad varias veces, ganando cada vez otro seguidor de nivel 2. Capacitador. (Cuando usas Seguidor básico, el DJ puede requerir que realmente busques un seguidor adecuado).

Seguidor experto [Expert Follower]: ganas un seguidor de nivel 3. No tiene restricciones en sus ajustes. Puedes utilizar esta capacidad varias veces, ganando cada vez otro seguidor de nivel 3. Alternativamente, puedes elegir avanzar un seguidor de nivel 2 que ya tienes al nivel 3 y luego ganar un nuevo seguidor de nivel 2. Capacitador.

Seguir adelante [Push on Through] (2 puntos de Vigor): Ignoras los efectos del terreno mientras te mueves durante una hora. Capacitador.

Semilla de tormenta [Storm Seed] (3 puntos de Intelecto): Si estás al aire libre o en un espacio cerrado suficientemente grande, puedes sembrar una tormenta natural de un tipo común en la zona. Hacerlo requiere al menos una hora de concentración mientras utilizas tu conexión con el aire (ya sea por nanobots, espíritus elementales, magia o alguna otra fuente) para iniciar las condiciones adecuadas, aunque podría llevar más tiempo si el DJ cree que hay obstáculos adicionales. Una vez que la tormenta inicia, dura unos diez minutos. Una vez durante ese periodo, puedes crear un efecto más dramático y específico propio de ese tipo de tormenta, como un rayo, una ráfaga de granizo gigante, el breve

aterrizaje de un tornado, una sola ráfaga de vientos huracanados, etc. Estos efectos deben producirse a larga distancia de tu ubicación. Debes pasar tu turno concentrado para crear el efecto, que se produce una ronda después. El efecto infinge 6 puntos de daño, tras lo cual la tormenta comienza a dispersarse. Acción para iniciar, una hora o más para completar. (Semilla de tormenta normalmente llama a tormentas eléctricas, pero en un área donde un clima extraño es común, podría llamar a eso en su lugar. Por ejemplo, algunos escenarios tienen tipos particulares de clima mágico).

Semillas de furia [Seeds of Fury] (1 punto de Intelecto): Lanzas un puñado de semillas al aire que se encienden y se dirigen velozmente hacia un objetivo a largo alcance, arañando el aire con retorcidas estelas de humo. El ataque infinge 3 puntos de daño y prende fuego al objetivo, lo que infinge 1 punto de daño adicional por ronda durante un minuto o hasta que el objetivo utilice una acción para apagar las llamas. Acción.

Sencillo [Straightforward]: Eres competente en una de las siguientes tareas (elige una): romper cosas, trepar, saltar o correr. Capacitador.

Sendero Infernal [Inferno Trail] (6 puntos de Intelecto): Durante el siguiente minuto, dejas un rastro de llamas a tu paso. El rastro coincide con tu trayectoria y dura hasta un minuto, creando un muro de llamas de unos 2 m [6 pies] de altura que infinge 5 puntos de daño a cualquier criatura que lo atraviese, pudiendo prenderles fuego por 1 punto de daño adicional cada ronda (si son inflamables) hasta que pasen una ronda apagando el fuego. Acción.

Sensor [Sensor] (4 puntos de Intelecto): Creas un sensor inmóvil e invisible dentro del alcance inmediato que dura 24 horas. En cualquier momento durante ese lapso de tiempo, puedes concentrarte para ver, oír y oler a través del sensor, sin importar lo lejos que te muevas de él. El sensor no te otorga capacidades sensoriales más allá de lo normal. Si también tienes esta capacidad de otra fuente, dura el doble. Acción para crear; acción para comprobar.

Sensor mejorado [Improved Sensor] (2 puntos de Intelecto): Cuando usas tu capacidad Sensor, puedes colocar el sensor en cualquier lugar que elijas dentro de un largo alcance. Capacitador.

Sentido del peligro [Danger Sense] (1 punto de Velocidad): Tu tarea de iniciativa se ve aliviada. Pagas el coste cada vez que se usa la capacidad. Capacitador.

Sentidos agudos [Sharp Senses]: Eres competente en todas las tareas que implican percepción. Capacitador.

Sentidos e instintos animales [Animal Senses and Sensibilities]: Eres competente en escuchar y detectar cosas. Además, la mayoría de las veces, el DJ debería

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

alertarte si estás a punto de caer en una emboscada o una trampa de nivel inferior a 5. Capacitador.

Sentidos preternaturales [Preternatural Senses]: Mientras estés consciente y puedas usar una acción, no puedes ser sorprendido. Además, eres competente en acciones de iniciativa. Capacitador.

Sentidos verdaderos [True Senses]: Puedes ver en completa oscuridad hasta 15 m [50 pies] como si fuera una luz tenue. Reconoces los hologramas, los disfraces, las ilusiones ópticas, la imitación de sonidos y otros trucos de este tipo (para todos los sentidos) por lo que son. Capacitador.

Sentir emboscadas [Sense Ambush]: Nunca te sorprende un ataque. Capacitador.

Séquito [Retinue]: Cuatro seguidores de nivel 2 se unen a ti (y a tu primer seguidor, si lo tienes). Uno de sus ajustes debe ser para tareas relacionadas con servir como tus asistentes personales. Además de otras tareas que podrían realizar individualmente en tu nombre, también pueden trabajar juntos para interferir si estás tratando de evitar a alguien, ayudar a ocultarte de la atención de los demás, ayudar a abrirte paso entre una multitud, etc. Si una situación se torna físicamente violenta, aportan un recurso a tus tareas de Defensa por Velocidad y, si lo ordenas, tratan de mantener la atención de un enemigo mientras escapas. Capacitador.

Serv-0 [Serv-0]: Construyes un pequeño robot asistente. Es de nivel 1 y no puede realizar acciones independientes ni salir de tu área inmediata. En realidad, es más una extensión de ti que un ser independiente. Él obtiene un ajuste en usar máquinas y otros dispositivos tecnológicos. Capacitador.

Serv-0 apuntador [Serv-0 Aim]: Tu [Serv-0](#) te ayuda en el combate a distancia. Obtiene un ajuste en atacar a distancia. Capacitador.

Serv-0 defensor [Serv-0 Defender]: Tu [Serv-0](#) te ayuda en el combate bloqueando los ataques. Gana un ajuste en Defensa por Velocidad. Capacitador.

Serv-0 escáner [Serv-0 Scanner] (2 puntos de Intelecto): Tu [Serv-0](#) gana la capacidad [Escanear](#). Capacitador.

Serv-0 espía [Serv-0 Spy] (3 puntos de Intelecto): Puedes enviar tu [Serv-0](#) hasta una larga distancia durante un máximo de diez minutos y ver y oír a través de él como si sus sentidos fueran los tuyos. Diriges su movimiento. Acción para iniciar.

Serv-0 peleador [Serv-0 Brawler]: Tu [Serv-0](#) te ayuda en el combate melé. Gana un ajuste en ataques melé. Capacitador.

Serv-0 reparador [Serv-0 Repair]: Tu [Serv-0](#) te ayuda a reparar otros dispositivos. Gana un ajuste en reparación. Capacitador.

Shock [Shock] (1 punto de Intelecto): Tus manos crepitán con electricidad, y la próxima vez que toques a una criatura, le infinges 3 puntos de daño. Además, si empuñas un arma, durante diez minutos ésta crepita con electricidad e infinge 1 punto de daño adicional por ataque. Acción para el toque; capacitador para el arma.

Siempre trasteando [Always Tinkering]: Si tienes alguna herramienta o material, y llevas menos Cyphers que tu límite, puedes crear un Cypher manifiesto si tienes una hora de tiempo para ello. El nuevo Cypher es aleatorio y siempre 2 niveles más bajo de lo normal (mínimo 1). También es temperamental y frágil. Se llaman Cyphers temperamentales. Si se lo das a otra persona para que lo use, se estropea inmediatamente, quedando inservible. Acción para iniciar; una hora para completar.

Siervo de fuego [Fire Servant] (6 puntos de Intelecto): Mientras tu [Manto de llamas](#) está activo, te conectas con tu halo y produces un autómata de fuego que tiene tu forma y tamaño general. Actúa según tus indicaciones en cada ronda. Dirigir al servidor es una acción, y sólo puedes controlarle cuando estás hasta una larga distancia de él. Sin una orden, el siervo continúa siguiendo tu orden anterior. También puedes darle una simple acción programada, como "Espera aquí, y ataca a cualquiera que se acerque a corto alcance hasta que esté muerto". El siervo dura diez minutos, es una criatura de nivel 5 e infinge 1 punto de daño extra de fuego cuando ataca. Acción para crear; acción para dirigir.

Sifón solar [Sun Siphon]: El límite seguro de tu Reserva de Energía de la capacidad [Almacenar energía](#) aumenta en 3 puntos. Si pasas una hora bajo la luz del sol (o una hora en contacto con una fuente de energía potente adecuada), llenas automáticamente tu Reserva de Energía hasta su límite seguro. No puedes volver a llenar tu Reserva de Energía de esta forma hasta después de tu siguiente Tirada de Recuperación de diez horas. Capacitador.

Silencioso [Sneak]: Eres competente en las tareas de sigilo e iniciativa. Capacitador.

Sigue la cadena [Pay It Forward] (3 puntos de Intelecto): Puedes transmitir lo que has aprendido. Cuando das a otro personaje una sugerencia relacionada con su próxima acción que no sea un ataque, su acción se ve aliviada durante un minuto. Acción.

Sigue luchando [Fight On]: No sufres las penalizaciones normales por estar lesionado en el Registro de Daño. Si estás incapacitado, en lugar de sufrir la penalización normal de no poder realizar la mayoría de las acciones, puedes seguir actuando; sin embargo, todas las tareas se ven obstaculizadas. Capacitador.

Silencioso como el espacio [Silent As Space]: Al aprovechar las condiciones de microgravedad, ganas un

recurso para las tareas de sigilo e iniciativa mientras estás en condiciones de cero o baja gravedad. Capacitador.

Símbolo divino [Divine Symbol] (5+ puntos de Intelecto): Invocas el poder divino trazando un símbolo brillante en el aire con tus dedos. Pilares retorcidos de resplandor divino atacan hasta cinco objetivos a largo alcance. Un ataque exitoso sobre un objetivo inflige 5 puntos de daño. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); los objetivos reciben 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Acción.

Sin necesidad de armas [No Need for Weapons]: Cuando realizas un ataque sin armas (como un puñetazo o una patada), cuenta como un arma media en lugar de un arma ligera. Capacitador.

Sistema de amigos [Buddy System] (3 puntos de Intelecto): Elige un personaje que esté a tu lado. Ese personaje se convierte en tu amigo durante diez minutos. Eres competente en todas las tareas relacionadas con encontrar, curar y proteger a tu amigo, así como interactuar con él. Además, mientras estés junto a tu amigo, ambos tienen un recurso en las tareas de Defensa por Velocidad. Sólo puedes tener un amigo a la vez por [Sistema de amigos](#). Acción para iniciar.

Sistema de sensores [Sensor Array] (3 puntos de Intelecto): Eres competente en el uso de instrumentos de sensores estelares. Estos instrumentos permiten a los usuarios responder a preguntas generales sobre un lugar, como "¿Cuánta gente hay en la colonia minera?" o "¿Dónde se estrelló la otra nave espacial?" Acción.

Sobrecarga mental [Mind Surge]: Además de tus tiradas normales de recuperación cada día, puedes -en cualquier momento entre descansos de diez horas- recuperar $1d6 + 6$ puntos de tu Reserva de Intelecto. Acción.

Sobrecargar Cypher [Cypher Surge]: Cuando usas un hechizo de Cypher sutil, como parte de esa acción puedes gastar otro Cypher sutil. En lugar del efecto normal del segundo Cypher, añades un nivel gratuito de Esfuerzo al primer Cypher. Capacitador.

Sobrecargar dispositivo [Overcharge Device]: Infundes 1 punto de energía obtenido al usar [Absorber energía](#) o una capacidad relacionada en un dispositivo, como un artefacto, aumentando su nivel efectivo en su siguiente uso en tres (hasta un máximo de 10). Acción.

Sobrecargar energía [Overcharge Energy]: Cuando usas [Liberar energía](#), infinges 2 puntos de daño adicional. Capacitador.

Sobrecargar máquina [Overload Machine] (3+ puntos de Intelecto): Mediante el asistente robótico de tu capacidad [Serv-O](#), infundes a un dispositivo eléctrico, de nivel 3 o inferior, con más energía de la que puede manejar. Si

se ve afectado, el dispositivo se destruye o se inutiliza durante al menos un minuto, dependiendo de su tamaño y complejidad. El DJ puede decidir que el efecto de inhabilitación dure hasta que el dispositivo sea reparado. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo. Así, para sobrecargar un dispositivo de nivel 5 (dos niveles por encima del límite normal), debes aplicar dos niveles de Esfuerzo. Acción.

Sobrecogimiento [Overawe] (5 puntos de Intelecto): Una ráfaga de resplandor divino procedente de los cielos ilumina a un objetivo que elijas a larga distancia, poniéndolo de rodillas (o sobre apéndices similares, si los hay) y dejándolo indefenso ante la luz durante un máximo de diez minutos, o hasta que se libere. El objetivo sobreco-gido no puede defenderse, realizar ataques ni intentar nada que no sea liberarse del sobreco-gimiento divino cada ronda. Si el objetivo es un demonio, espíritu o algo similar, también recibe 1 punto de daño que ignora Armadura cada ronda que permanezca afectado. Acción para iniciar.

Sólo un poco loco [Just a Bit Mad]: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto. Capacitador.

Sortear barrera [Bypass Barrier] (6+ puntos de Intelecto): Atraviesas una puerta, campo de fuerza u otra barrera de hasta 1 m [3 pies] de grosor que bloquea tu camino. Dependiendo de la barrera, esto puede implicar encontrar un punto débil que puedas atravesar, pulsar el botón correcto por suerte, simplemente atravesarla, o incluso explicaciones más extrañas como tocar un lugar delgado entre dimensiones o una interacción inesperada con tu equipo. La dificultad de la tarea depende del nivel de la barrera. Esta capacidad sólo te permite atravesarla a ti, no a nadie más, y el paso se cierra al final de tu turno (lo que puede significar que quedes atrapado en el lado opuesto). Tienes un recurso en cualquier intento de volver a atravesarla. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el grosor máximo de la barrera, cada nivel añade 1 m [3 pies]. Acción.

Suerte asombrosa [Uncanny Luck] (4 puntos de Velocidad): Cuando tires por una tarea y tengas éxito, tira de nuevo. Si el segundo número obtenido es mayor que el primero, obtienes un efecto menor. Si vuelves a sacar el mismo número, obtienes un efecto mayor. Si tienes [Suerte Asombrosa](#) de otra fuente o una capacidad similar, puedes elegir (sin necesidad de tirar) si obtienes un efecto menor, un efecto mayor o una activación gratuita de una de tus capacidades de rasgo de rango 1-3. Capacitador.

Suerte de ladrón [Thief's Luck]: La suerte no es el caótico océano de azar que la mayoría de la gente cree que es. Si fallas en una tarea (incluyendo una tirada de ata-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

que o una tirada de defensa), puedes cambiar el resultado del dado a un 20 natural. Aun así, eso podría no ser suficiente para tener éxito si la dificultad es superior a 6. Una vez que utilices esta capacidad, no estará disponible de nuevo hasta que realices una Tirada de Recuperación de diez horas. ([Suerte de ladrón](#) no funciona si sacas un 1 natural en un intento de tarea, a menos que también tengas y utilices la capacidad [Luchar contra el azar](#)). Capacitador.

Sugestión [Suggestion] (5+ puntos de Intelecto):

Sugestionas a una criatura para realizar una acción dentro del alcance inmediato. Si la acción es algo que el objetivo podría hacer normalmente de todos modos, sigue tu sugerencia. Si la sugerencia es algo que está fuera de la naturaleza del objetivo o de su deber expreso (como pedir a un guardia que deje pasar a un intruso), la sugerencia falla. La criatura debe ser de nivel 2 o inferior. El efecto de tu sugerencia dura hasta un minuto.

Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar el nivel máximo del objetivo que puedes afectar en 1. Así, para afectar a un objetivo de nivel 5 (tres niveles por encima del límite normal), debes aplicar tres niveles de Esfuerzo.

Cuando los efectos de la capacidad terminan, la criatura recuerda haber seguido la sugerencia, pero puede ser persuadida de que eligió hacerlo voluntariamente. Acción para iniciar.

Sugestión psíquica [Psychic Suggestion] (4 puntos de Intelecto): Intentas que el objetivo realice la acción que le indiques en su próximo turno. Si la acción que deseas que realice el objetivo puede causar un daño directo a sí mismo o a sus aliados, tu ataque mental se ve obstaculizado. Acción.

Superar al enemigo [Outlast the Foe]: Si has estado en combate durante cinco rondas completas, tienes un recurso para todas las tareas del resto del combate, e infinges 1 punto de daño adicional por ataque. Capacitador.

Supera todos los obstáculos [Overcome All Obstacles] (3+ puntos de Intelecto): Los que se oponen a ti lo hacen por su cuenta y riesgo y terminan achicándose ante tu presencia. Cuando te concentras en un enemigo concreto hasta una larga distancia, el objetivo sufre 2 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura) cada ronda durante un minuto o hasta que el objetivo pueda deshacerse del efecto. Esta capacidad sólo puede estar activa en un objetivo a la vez. Puedes aplicar Esfuerzo para aumentar el daño durante la primera ronda, y durante cualquier ronda en el que apliques Esfuerzo y uses otra acción. Acción para iniciar.

Superviviente post-apocalíptico [Post-Apocalyptic Survivor]: Eres competente en las tareas de sigilo y Defensa por Vigor. Capacitador.

Suplantar identidad [Impersonate] (2 puntos de Intelecto): Durante una hora, alteras tu voz, postura y ademanes, montas un disfraz y obtienes un recurso en un intento de hacerte pasar por otra persona, ya sea un individuo específico (Bob el policía) o un papel general (un agente de policía). Acción para iniciar.

Surfista vehicular [Car Surfer]: puedes permanecer de pie o desplazarte sobre un vehículo en movimiento (por ejemplo, sobre el capó, en el techo, en el hueco abierto de la puerta, etc.) con una expectativa razonable de no caerte. A menos que el vehículo se desvíe bruscamente, se detenga de repente o realice maniobras extremas, permanecer de pie o desplazarse sobre un vehículo en movimiento es una tarea rutinaria para ti. Si el vehículo realiza maniobras extremas como las descritas, cualquier tarea para permanecer en la superficie del vehículo se ve aliviada. Capacitador.

CAPACIDADES T

Tácticas de horda [Horde Tactics] (7 puntos de Vigor): Durante un máximo de una hora al día, tú y al menos otros tres aliados pueden actuar como una sola criatura. Utiliza tus atributos, pero añade +8 a tu Reserva de Vigor, +1 a tu Ventaja de Vigor, +2 a tu Reserva de Velocidad, +1 a tu Ventaja de Velocidad y +1 a tu Armadura. Capacitador.

Táctico de campo de batalla [Battlefield Tactician] (2+ puntos de Intelecto): Escudriñas tu entorno, obteniendo cualquier información que el DJ considere pertinente sobre el ataque, la defensa, las maniobras y los peligros del entorno en una distancia corta. Por ejemplo, puedes notar una pila de escombros sobre la que puedes pararte para obtener una ventaja en el combate melé, un rincón protegido para ayudar a protegerte de los ataques enemigos, una parte menos resbaladiza de un lago congelado, o un lugar donde el gas venenoso es más tenue que en otros lugares. Si tú (o alguien a quien se lo comuniques) te mueves a ese lugar, tú (o ellos) ganan un recurso en las tareas relacionadas con esa posición óptima (como las tiradas de ataque desde el terreno elevado, las tiradas de Defensa por Velocidad desde el rincón protegido, las tiradas de equilibrio en el lago helado o las tiradas de Defensa por Vigor contra la nube venenosa). En lugar de obtener una ubicación ventajosa, podrías obtener información sobre una ubicación desventajosa que podrías utilizar en contra de tus enemigos, como maniobrar para llevarlos a una esquina incómoda que dificulta sus ataques melé o un punto débil en el lago helado que se romperá si se paran sobre él. Puedes aplicar Esfuerzo para obtener información sobre una ubicación buena o mala adicional dentro del alcance (una ubicación por nivel de Esfuerzo), aumentar el alcance de

esta capacidad (otra distancia corta por nivel de Esfuerzo), o ambas cosas. Capacitador.

Talento de celebridad [Celebrity Talent]: Eres competente en dos de las siguientes áreas: escritura, periodismo, un estilo particular de arte, un deporte en particular, ajedrez, comunicación científica, actuación, presentación de noticias, o alguna habilidad no relacionada con el combate que te llevó a la celebridad. Capacitador.

Telépata [Telepathic] (1+ puntos de Intelecto): Puedes hablar telepáticamente con otros que estén a corto alcance. La comunicación es bidireccional, pero la otra parte debe estar dispuesta y ser capaz de comunicarse. No tienes que ver al objetivo, pero debes saber que está dentro del alcance. Puedes tener más de un contacto activo a la vez, pero debes establecer contacto con cada objetivo individualmente. Cada contacto dura hasta diez minutos. Si aplicas un nivel de Esfuerzo para aumentar la duración en lugar de aliviar la tarea, el contacto dura 24 horas. Acción para establecer el contacto.

Telepatía de máquinas [Machine Telepathy] (3 puntos de Intelecto): Puedes leer los pensamientos superficiales de una máquina a corta distancia, incluso si la máquina no quiere que lo hagas. Debes ser capaz de ver la máquina. Una vez establecido el contacto, puedes leer los pensamientos del objetivo durante un minuto. Si tú o el objetivo se mueven fuera de alcance, la conexión se rompe. Si tienes la capacidad de [Leer la mente](#), cuando aplicas Esfuerzo a la [Telepatía de máquinas](#), ganas un nivel de Esfuerzo gratis. Acción para iniciar.

Telepatía mecánica [Mechanical Telepathy] (3 puntos de Intelecto): Al tocar una máquina pensante, obtienes acceso a sus "pensamientos" superficiales. Acción.

Telequinesis [Telekinesis] (2 puntos de Intelecto): Puedes ejercer fuerza sobre objetos a corta distancia. Una vez activado, tu poder tiene una Reserva de Vigor efectiva de 10, una Ventaja de Vigor de 1 y un Esfuerzo de 2 (aproximadamente igual a la fuerza de un humano adulto en forma y capaz), y puedes usarlo para mover objetos, empujar contra objetos, etc. Por ejemplo, puedes levantar y tirar de un objeto ligero en cualquier lugar dentro de tu alcance o mover un objeto pesado (como un mueble) unos 3 m [10 pies]. Este poder carece del control fino para empuñar un arma o mover objetos con mucha velocidad, por lo que en la mayoría de las situaciones no es un medio de ataque. No puedes utilizar esta capacidad en tu propio cuerpo. El poder dura una hora o hasta que se agote su Reserva de Vigor, lo que ocurra primero. Acción. (Si utilizas [Telequinesis](#) para mover un objeto a través de la habitación, y un humano en forma promedio podría hacerlo con sus brazos, puedes hacerlo con tu psicoquinesis. Tienes que usar la Reserva de Vigor, la Ventaja de Vigor y el Esfuerzo sólo si un PJ ten-

dria que hacerlo, como si un personaje tratara de forzar una puerta con barrotes).

Teletransporte [Teleportation] (6+ puntos de Intelecto): Te transmutes instantáneamente a cualquier lugar que hayas visto o en el que hayas estado, sin importar la distancia, siempre que esté en la Tierra (o en el mundo en el que te encuentres). Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para llevar a otras personas contigo; cada nivel de Esfuerzo usado de esta manera afecta hasta a tres objetivos adicionales. Debes tocar a los objetivos adicionales. Acción.

Teletransporte corto [Short Teleportation] (4+ puntos de Intelecto): Te teletransportas instantáneamente a cualquier lugar situado a una distancia corta que puedas ver. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar tu alcance, teletransportarte a un lugar que no puedes ver o llevar a otras personas contigo. Cada distancia corta adicional cuesta un nivel de Esfuerzo. Teletransportarse a un destino que no puedes ver cuesta un nivel de Esfuerzo. Cada objetivo adicional que traigas contigo cuesta un nivel de Esfuerzo (debes tocar cualquier objetivo adicional). Estos niveles de Esfuerzo se cuentan por separado, por lo que teletransportarse una distancia corta adicional a un lugar que no puedes ver con un pasajero cuesta un total de tres niveles de Esfuerzo. Acción.

Si ya tienes [Teletransporte corto](#) cuando seleccionas [Teletransporte medio](#) o [Teletransporte](#), puedes sustituir [Teletransporte corto](#) por otra capacidad de tipo de rango 4.

Teletransporte medio [Medium Teleportation] (5+ puntos de Intelecto): Te teletransportas instantáneamente a cualquier lugar dentro de una distancia larga que puedas ver. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar tu alcance, teletransportarte a un lugar que no puedes ver o llevar a otras personas contigo. Cada distancia adicional cuesta un nivel de Esfuerzo. Teletransportarse a un destino que no puedes ver cuesta un nivel de Esfuerzo. Cada uno o dos objetivos adicionales que lleves contigo cuesta un nivel de Esfuerzo (debes tocar cualquier objetivo adicional). Estos niveles de Esfuerzo se cuentan por separado, por lo que teletransportarse una larga distancia adicional a un lugar que no puedes ver con dos pasajeros cuesta un total de tres niveles de Esfuerzo. Acción.

Si ya tienes [Teletransporte corto](#) cuando seleccionas [Teletransporte medio](#) o [Teletransporte](#), puedes sustituir [Teletransporte corto](#) por otra capacidad de tipo de rango 4.

Tengo un presentimiento [Got a Feeling] (4 puntos de Intelecto): Tienes una intuición asombrosa cuando se trata de encontrar cosas. Mientras exploras, puedes extender tus sentidos hasta 1,6 km [1 milla] en cualquier dirección y hacer al DJ una pregunta muy simple y general -normalmente una pregunta de sí o no- sobre esa zona, como "¿Hay un campamento de orcos cerca?" o "¿Hay materia oscura en ese armatoste oxidado?". Si la respuesta que buscas no está en la zona, no recibes ninguna información. Acción.

Tercer ojo [Third Eye] (1 punto de Intelecto): Visualizas un lugar a corta distancia y lanzas tu mente a ese lugar, creando un sensor inmóvil e invisible durante un minuto o hasta que decidas terminar esta capacidad. Mientras usas tu tercer ojo, ves a través de tu sensor en lugar de tus ojos usando tus habilidades visuales normales. Puedes percibir el área alrededor de tu cuerpo usando tus otros sentidos de forma normal. Acción.

Tercer ojo errante [Roaming Third Eye] (3 puntos de Intelecto): Cuando usas tu habilidad de [Tercer ojo](#), puedes colocar el sensor en cualquier lugar dentro del alcance largo. Además, hasta que esa habilidad termine, puedes usar una acción para mover el sensor a cualquier lugar dentro del alcance corto de su posición inicial. Capacitador.

Terremoto [Earthquake] (7 puntos de Vigor): Diriges tu resonancia destructiva al suelo y desencadenas un terremoto centrado en un punto que puedes ver a distancia muy larga. El suelo a corta distancia de ese punto se agita y tiembla durante cinco minutos, causando daños en las estructuras y el terreno de la zona. Los edificios y elementos del terreno arrojan escombros y cascotes. Cada ronda, las criaturas en el área reciben 3 puntos de daño debido al temblor general, o 6 puntos de daño si están en o adyacentes a una estructura o elemento del terreno que arroja escombros. Acción para iniciar.

Terremoto resonante [Resonant Quake] (7 puntos de Intelecto): Puedes infundir en el suelo que tienes debajo una vibración especial generada desde tu núcleo. Esto crea un pequeño temblor cuyo epicentro puedes seleccionar a una larga distancia. Todos los que se encuentren a corta distancia del epicentro sufren 8 puntos de daño (por las sacudidas y los golpes de los objetos que se derrumban, los muros que se desmoronan, etc.). Sin embargo, tú mismo quedas aturdido durante una ronda, durante la cual todas tus tareas se ven obstaculizadas. Si tienes la habilidad [Mover montañas](#), ambas habilidades cuestan 3 puntos de Intelecto menos para usarlas. Acción.

Tiene un traje espacial, viajará [Have Spacesuit, Will Travel]: De un modo u otro, te has convertido en el propietario legal de un traje espacial totalmente funcional y

avanzado. El traje espacial proporciona +1 de Armadura y, lo que es más importante, te permite sobrevivir en el vacío del espacio utilizando las reservas del traje hasta doce horas seguidas con suficiente masa de reacción para desplazarte en gravedad cero con chorros de gas ionizado durante ese mismo periodo. Después de cada uso, el traje debe recargarse, ya sea con cartuchos de aire y masa de reacción ya cargados o dejando que el traje permanezca inactivo en una zona con atmósfera respirable durante al menos dos horas, tiempo durante el cual recargarán tanto el aire como la masa de reacción mediante mecanismos de estado sólido integrados. La fuente de alimentación del traje es un generador termoeléctrico de radioisótopos, lo que significa que funcionará durante varias décadas antes de tener que cambiarlo. Capacitador.

Tiro certero [Snipe] (2 puntos de Velocidad): Si gastas una acción apuntando, en la siguiente ronda puedes hacer un ataque a distancia preciso. Tienes un recurso en este ataque. Si tu ataque tiene éxito, infinge 4 puntos de daño adicional. Acción.

Tiro de truco [Trick Shot] (2 puntos de Velocidad): Como parte de la misma acción, realizas un ataque a distancia contra dos objetivos que se encuentren dentro del alcance inmediato del otro. Realiza una tirada de ataque distinta contra cada objetivo. Las tiradas de ataque se ven obstaculizadas. Acción.

Tiro especial [Special Shot]: Cuando golpeas a un objetivo con un ataque de arma de fuego, puedes elegir reducir el daño en 1 punto, pero golpear al objetivo en un punto preciso. Algunos de los posibles efectos incluyen (pero no se limitan a) los siguientes:

- Puedes disparar a un objeto derribándolo de la mano de alguien.
- Puedes disparar a la pata, el ala u otra extremidad que utilice para moverse, reduciendo su velocidad máxima de movimiento a inmediata durante unos días o hasta que reciba atención médica especializada.
- Puedes disparar a una correa que sujet a una mochila, una armadura o un objeto similar atado para que se caiga.

Capacitador.

Tiro ingravido [Weightless Shot]: Tienes un sexto sentido a la hora de alinear trayectorias y moverte en entornos de baja gravedad y gravedad cero, lo que también se traduce en la realización de ataques a distancia. Cuando golpeas a un objetivo con un ataque a distancia en condiciones de microgravedad, puedes elegir reducir el daño en 2 puntos, pero golpear al objetivo en un punto preciso. Algunos de los posibles efectos incluyen (pero no se limitan a) los siguientes:

- Haces un agujero en el traje del objetivo, para que empiece a filtrar aire al vacío poco a poco, o de golpe (a tu elección).
- Golpeas la masa de reacción del paquete de maniobra del objetivo, lo que significa que el objetivo ya no puede cambiar su trayectoria, o que se va girando en una dirección aleatoria (a tu elección).
- Puedes disparar a una nave espacial y degradar un sistema de la nave en un grado (los sistemas incluyen motores, armas y atmósfera).

Capacitador.

Todo es un arma [Everything Is a Weapon]: Puedes coger cualquier objeto pequeño -una moneda, un bolígrafo, una botella, una piedra, etc.- y lanzarlo con tal fuerza y precisión que infinge daño como un arma ligera. Capacitador.

Tomar el mando [Take Command] (3 puntos de Intelecto): Das una orden específica a otro personaje. Si ese personaje decide escucharla, cualquier ataque que intente en su siguiente turno se ve aliviado, y un impacto causa 3 puntos de daño adicional. Si tu orden es para realizar una tarea que no sea un ataque, la tarea es aliviada como si se beneficiara de un nivel gratuito de Esfuerzo. Acción.

Tomar ventaja [Taking Advantage]: Cuando tu enemigo está debilitado, aturrido, atontado, disminuido en el Registro de Daño, o en desventaja de alguna otra manera, tus ataques contra ese enemigo se alivian más allá de cualquier otra modificación debido a la desventaja. Capacitador.

Toque congelante [Freezing Touch] (4 puntos de Intelecto): Tus manos se vuelven tan frías que tu toque congela a un objetivo vivo de tu tamaño o menor, dejándolo inmóvil durante una ronda. Si tienes otra habilidad de frío activada por el toque (como [Toque de escarcha](#)), puedes usarla como parte del ataque de [Toque congelante](#). Acción.

Toque de escarcha [Frost Touch] (1 punto de Intelecto): Tus manos se vuelven tan frías que la próxima vez que toques a una criatura, le infinges 3 puntos de daño. Alternativamente, puedes utilizar esta habilidad en un arma y, durante diez minutos, ésta infinge 1 punto de daño adicional por el frío. Acción para el toque; capacitador para el arma.

Toque iluminador [Illuminating Touch] (1 punto de Intelecto): Tocas un objeto, y ese objeto arroja luz para iluminar todo lo que está a corta distancia. La luz permanece hasta que usas una acción para tocar el objeto de nuevo, o hasta que hayas iluminado más objetos de los que tienes rangos, en cuyo caso los objetos más antiguos que hayas iluminado se oscurecen primero. Acción.

Toque mortal [Death Touch] (6 puntos de Intelecto): Reúnes energía disruptiva en la punta de tu dedo y tocas

a una criatura. Si el objetivo es un PNJ o una criatura de nivel 3 o inferior, muere. Si el objetivo es un PJ de cualquier rango, desciende un grado en el Registro de Daño. Acción.

Toque perturbador [Disrupting Touch] (1+ puntos de Vigor): Puedes convertir tu [Esprint en fase](#) en un ataque melé rozando a propósito a otra criatura mientras corres. Cuando lo haces, el toque libera una violenta ráfaga de energía que infinge 2 puntos de daño al objetivo (ignora la Armadura). Tanto si aciertas como si fallas, tu movimiento (y tu turno) termina inmediatamente, lo que te sitúa a una distancia inmediata de tu objetivo. Si aplicas Esfuerzo para aumentar el daño en lugar de aliviar la tarea, infinges 2 puntos de daño adicional por nivel de Esfuerzo (en lugar de 3 puntos); el objetivo recibe 1 punto de daño incluso si fallas la tirada de ataque. Capacitador.

Toque sanador [Healing Touch] (1 punto de Intelecto): Con un toque, restableces 1d6 puntos de una Reserva de atributo de cualquier criatura. Esta capacidad es una tarea de dificultad 2 de Intelecto. Cada vez que intentas curar a la misma criatura, la tarea se ve obstaculizada en un grado adicional. La dificultad vuelve a ser 2 después de que esa criatura descance durante diez horas. Acción.

Toque sanador mayor [Greater Healing Touch] (4 puntos de Intelecto): Tocas a una criatura y restableces su Reserva de Vigor, su Reserva de Velocidad y su Reserva de Intelecto a sus valores máximos, como si estuviera totalmente descansada. Una criatura puede beneficiarse de esta habilidad sólo una vez al día. Acción.

Torbellino de lanzamientos [Whirlwind of Throws] (5 puntos de Velocidad): Con un gran puñado de objetos pequeños -cuchillos diminutos, shuriken, piedras, trozos de metal dentados, monedas o cualquier cosa que tengas a mano- atacas a todas las criaturas en un área inmediata a corto alcance. Debes hacer tiradas de ataque contra cada objetivo. Cada ataque se ve obstaculizado. Infinges 3 puntos de daño a los objetivos que golpeas. Acción.

Tormenta de hielo [Ice Storm]: Intentas una tarea de Intelecto adicional como parte de tu ataque [Explosión de frío](#) y, si tienes éxito, ciegas a los enemigos durante un minuto con una capa de hielo helado. Todas las tareas de las criaturas cegadas se ven obstaculizadas por dos grados. Capacitador.

Torre del intelecto [Tower of Intellect]: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto. Si ya eres competente, te haces especialista en esas tareas. Capacitador.

Torre de voluntad [Tower of Will]: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto y ganas +3 puntos a tu Reserva de Intelecto. Capacitador.

Totalmente relajado [Totally Chill]: Tu Tirada de Recuperación de diez minutos sólo te lleva una ronda. Capacitador.

Trabajar la amistad [Work the Friendship] (4 puntos de Intelecto): Sabes qué decir para atraer un poco de esfuerzo extra de un aliado. Esto concede a una criatura que elijas a corto alcance una acción adicional e inmediata, que puede realizar fuera de su turno. La criatura utiliza la acción adicional como quiera. Acción.

Trabajo en equipo [Teamwork]: Mediante el ejemplo, actos de camaradería, historias de proezas marciales u otras formas de instrucción, tú y tus aliados trabajan mejor juntos como una unidad cohesionada. Durante cualquier ronda en la que reúnas a tu equipo (gastando 2 puntos de Intelecto como parte de otra acción), tú y tus aliados infligen 1 punto de daño adicional en combate. Este beneficio sólo se aplica a los aliados con los que hayas pasado las últimas 24 horas. Termina si te vas, pero se reanuda si vuelves a la compañía de tus aliados en las siguientes 24 horas. Si te vas durante más de 24 horas, deben pasar otras 24 horas juntos para reactivar el beneficio. Capacitador.

Trabajo rápido [Quick Work] (3+ puntos de Intelecto): Un uso de cualquier artefacto (o un minuto de su función continua) se incrementa en un nivel si lo usas dentro del siguiente minuto. Si gastas 4 puntos de Intelecto adicionales, el uso se incrementa en dos niveles si lo utilizas dentro del siguiente minuto. Acción.

Traer [Fetch] (3 puntos de Intelecto): Haces que un objeto desaparezca y reaparezca en tus manos o en algún lugar cercano. Elige un objeto que pueda caber dentro de un cubo de 2 m [5 pies] y que puedas ver a larga distancia. El objeto desaparece y aparece en tus manos o en un espacio abierto en cualquier lugar que elijas dentro del alcance inmediato. Acción.

Traición [Betrayal]: Cada vez que convences a un enemigo de que no eres una amenaza y luego lo atacas repentinamente (sin provocación), el ataque infinge 4 puntos de daño adicional. Capacitador.

Traición inesperada [Unexpected Betrayal]: Una o dos rondas después de haber usado con éxito [Fascinar](#), [Convencer](#) o una capacidad similar sobre un objetivo a corto alcance, el primer ataque que realices a objetivo se ve aliviado en dos grados. Una vez que usas [Traición Inesperada](#) sobre un objetivo, usar tus capacidades o intentar una persuasión simple sobre ese objetivo se ve obstaculizado permanentemente en dos grados. Capacitador.

Trampero [Trapster]: Eres competente en la creación de trampas sencillas para objetivos de tamaño humano o más pequeños, especialmente muchas variedades de trampas de caída muerta y de lazo utilizando objetos naturales del entorno. Al colocar una trampa, decide si quiere mantener a la víctima en su sitio (de lazo) o infligirle daño (de caída muerta). Crear un lazo es una tarea de dificultad 3, mientras que la dificultad de crear una caída muerta es igual al número de puntos de daño que quieras infligir. Por ejemplo, si quieres infligir 4 puntos de daño, es una tarea de dificultad 4 (la competencia que viene con esta capacidad alivia la tarea).

Si tienes éxito, creas tu trampa de un solo uso en aproximadamente un minuto, y se considera de nivel 3 a efectos de evitar la detección antes de que se ponga en marcha y para una víctima que intente liberarse (si es un lazo). Acción para iniciarla, un minuto o una hora para completarla.

Transferencia de daño [Damage Transference]: Cuando tú o tu duplicado (de la capacidad [Duplicado](#)) reciben daño, pueden transferir 1 punto de daño de uno a otro siempre que tú y tu duplicado estén a menos de 1,6 km [1 milla] de distancia. Capacitador.

Transformación controlada [Controlled Change]: Puedes intentar usar tu capacidad [Forma bestial](#) para cambiar a tu forma de bestia en cualquier noche que deseas (una tarea de Intelecto de dificultad 3). Las transformaciones que realices utilizando este poder se suman a las cinco noches al mes en las que cambias involuntariamente. Acción para cambiar.

Transformación controlada mayor [Greater Controlled Change]: Es más fácil entrar y salir de la forma otorgada por tu habilidad [Forma bestial](#). Transformarse de cualquier forma es ahora una tarea de dificultad 2 de Intelecto. Capacitador.

Transformación corporal [Body Morph] (3+ puntos de Intelecto): Alteras tus rasgos faciales y corporales y tu coloración durante una hora, ocultando tu identidad o haciéndote pasar por alguien. Si aplicas un nivel de Esfuerzo, puedes imitar a una persona concreta con la precisión suficiente para engañar a alguien que la conozca bien o la haya observado de cerca (incluyendo huellas dactilares y de voz, pero no su huella de retina o ADN). Dispones de un recurso en todas las tareas que impliquen disfrazarse (esto se suma al recurso de [Transformación facial](#)). Debes aplicar un nivel separado de Esfuerzo para poder hacerte pasar por una especie diferente (como un humano transformándose en un alien humanoide). Acción.

Transformación facial [Face Morph] (2+ puntos de Intelecto): Alteras tus rasgos y coloración durante una hora, ocultando tu identidad o haciéndote pasar por alguien. Esto afecta sólo a tu cara, no al resto de tu cuerpo. No puedes duplicar perfectamente la cara de otra persona, pero puedes ser lo suficientemente preciso como para engañar a alguien que conozca a esa persona casualmente. Tienes un recurso en todas las tareas que impliquen disfrazarse. Debes aplicar un nivel de Esfuerzo para poder hacerte pasar por una especie diferente

(como un humano que se transforma en un alienígena humanoide). Acción.

Trascender el guion [Transcend the Script] (5 puntos de Intelecto): Tanto si se trata de líneas que has escrito, actuado, informado o incorporado de otro modo a tu talento, creas una oratoria sobre la marcha que es tan maravillosa que hasta tú te la crees. Por cada aliado que te escuche (incluyéndote), una tarea que se intente en la siguiente hora se alivia en dos grados. Acción.

Tremor subsónico [Subsonic Rumble] (2 puntos de Intelecto): Durante un minuto o hasta que utilices alguna otra capacidad de manipulación del sonido, emites un estruendo subsónico que la mayoría de las criaturas vivas no pueden oír, pero que tiene un efecto sobre ellas igualmente. El efecto dura un minuto y afecta a todas las criaturas que selecciones dentro de un corto alcance. Todas las tareas relacionadas con la resistencia a la persuasión, la intimidación y el miedo se ven obstaculizadas en dos grados para los objetivos afectados. Acción para iniciar.

Trucos sutiles [Subtle Tricks]: Puedes utilizar tus habilidades y capacidades de forma que no parezca que estás haciendo nada. Si la habilidad o capacidad normalmente requeriría un movimiento, una frase u otra acción obvia por tu parte, parece ocurrir por sí sola. En lugar de utilizar tus herramientas para abrir una cerradura, ésta se abre con un clic cuando te acercas a ella. En lugar de manipular la pantalla de un ordenador, la información que quieras aparece en la pantalla cuando la miras. En lugar de fanfarronear para pasar a unos guardias, éstos se apartan cuando te acercas y te dejan pasar. Esta capacidad normalmente sólo funciona hasta una distancia inmediata. Sigues teniendo que gastar puntos y hacer tiradas para usar tus habilidades y capacidades con [Trucos sutiles](#). Utilizar una habilidad o capacidad de forma sutil obstaculiza la tarea. Esta capacidad no puede utilizarse para ocultar tus tiradas de ataque o defensa. Capacitador.

CAPACIDADES U

Ultra mejora [Ultra Enhancement]: Ganas +1 a la Armadura y +5 a cada uno de tus tres Reservas de atributo. Capacitador.

Una sonrisa y una palabra [A Smile and a Word]: Cuando usas Esfuerzo en cualquier acción que implique interacciones -incluso las que tienen que ver con calmar animales o comunicarse con alguien o algo cuyo idioma no hablas- ganas un nivel de Esfuerzo gratuito en la tarea. Acción.

Una y otra vez [Again and Again] (8 puntos de Velocidad): Puedes realizar una acción adicional en una ronda en la que ya hayas actuado. Capacitador.

Uno con la naturaleza [One With the Wild] (6 puntos de Intelecto): Durante la siguiente hora, los animales y plantas naturales que se encuentren a distancia larga no te dañarán a ti ni a los que designes. Además, tus Ventajas de Vigor, Velocidad e Intelecto aumentan en 1, y si haces alguna Tirada de Recuperación durante este periodo, recuperas el doble de puntos. Acción para iniciar.

Usar el entorno [Using the Environment] (4 puntos de Intelecto): Encuentras alguna forma de utilizar el entorno a tu favor en un combate. Durante los próximos diez minutos, las tiradas de ataque y las tiradas de Defensa por Velocidad se ven aliviadas. Acción para iniciar.

Usar lo que está disponible [Using What's Available] (4 puntos de Intelecto): Si tienes tiempo y libertad para rebuscar materiales cotidianos en tu entorno, puedes fabricar un recurso temporal que te ayude una vez a realizar una tarea específica. Por ejemplo, si necesitas escalar una pared, puedes crear algún tipo de dispositivo de ayuda para escalar; si necesitas escapar de una celda, puedes encontrar algo que te sirva de ganzúa; si necesitas crear una pequeña distracción, puedes juntar algo para hacer un fuerte estallido y un destello; y así sucesivamente. El recurso dura un minuto como máximo, o hasta que se utilice para el fin previsto. Un minuto para reunir los materiales; acción para crear el recurso.

Usar sentidos ajenos [Use Senses of Others] (4 puntos de Intelecto): Puedes ver, oír, oler, tocar y saborear a través de los sentidos de cualquier persona con la que tengas contacto telepático utilizando capacidades como [Telépata](#) o similares. Puedes intentar usar esta capacidad con un objetivo dispuesto o no dispuesto dentro de un largo alcance; un objetivo no dispuesto puede intentar resistirse. No necesitas ver al objetivo, pero debes saber que está dentro del alcance. Tus sentidos compartidos duran diez minutos. Acción para establecer.

Uso erudito de Cyphers [Adroit Cypher Use]: Puedes llevar cuatro Cyphers a la vez. Capacitador.

Uso experto de Cyphers [Expert Cypher Use]: Puedes llevar tres Cyphers a la vez. Capacitador.

Uso extra [Extra Use] (3 puntos de Intelecto): Intentas obtener un uso extra de un artefacto sin activar una tirada de agotamiento. La dificultad de la tarea es igual al nivel del artefacto. Si has fabricado el artefacto, ganas un recurso para la tarea. Si fallas, la tirada de agotamiento ocurre normalmente. También puedes intentar usar un Cypher manifiesto sin agotarlo, pero la tarea se ve obstaculizada. Un intento fallido de obtener un uso adicional de un Cypher manifiesto lo destruye antes de que pueda producir el efecto deseado. Acción.

Uso magistral de Cyphers [Master Cypher Use]: Puedes llevar cinco Cyphers a la vez. Capacitador.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Usurpar Cypher [Usurp Cypher]: Elige un Cypher que lleves. El Cypher debe tener un efecto que no sea instantáneo. Destruyes el Cypher y obtienes su poder, que funciona para ti continuamente. Puedes elegir un Cypher cuando obtengas esta capacidad, o puedes esperar y hacer la elección más tarde. Sin embargo, una vez que usurpas el poder de un Cypher, no puedes cambiar a otro Cypher más adelante; la capacidad de usurpación sólo funciona una vez. Acción para iniciar.

CAPACIDADES V

Valiente [Courageous]: Eres competente en las tareas de Defensa por Intelecto y en tareas de iniciativa. Capacitador.

Valor de noble [Noble's Courage] (3+ puntos de Intelecto): Tu linaje noble enseña que el coraje es necesario para hacer cosas difíciles, tediosas o peligrosas. Cuando tu mente se vea afectada negativamente por un efecto de hasta nivel 4, ya sea algo tan evidente como una orden psíquica o una enfermedad o algo tan sutil como el miedo o el aburrimiento, tu coraje neutraliza el efecto durante un minuto o, si estás siendo atacado activamente, hasta el siguiente ataque. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes aumentar el nivel del efecto que puedes neutralizar en 1. Capacitador.

Velocidad de carrera increíble [Incredible Running Speed]: Te mueves mucho más lejos de lo normal en una ronda. Esto significa que, como parte de otra acción, puedes moverte hasta una larga distancia. Como acción puedes moverte hasta 60 m [200 pies], o hasta 150 m [500 pies] como una tarea de Velocidad con una dificultad de 4. Capacitador.

Velocidad mejorada [Enhanced Speed]: Ganas 3 puntos a tu Reserva de Velocidad. Capacitador.

Velocidad mejorada mayor [Greater Enhanced Speed]: Ganas 6 puntos a tu Reserva de Velocidad. Capacitador.

Velocidad vertiginosa [Blurring Speed] (7 puntos de Velocidad): Te mueves tan rápido que hasta tu siguiente turno pareces una estela borrosa. Mientras estés así, si aplicas Esfuerzo a una tarea de ataque melé o de Defensa por Velocidad, obtienes un nivel de Esfuerzo gratuito en esa tarea; puedes moverte una distancia corta como parte de otra acción o una larga distancia como tu acción completa. Capacitador.

Ventaja a la desventaja [Advantage to Disadvantage] (3 puntos de Velocidad): Con una serie de movimientos rápidos, realizas un ataque contra un enemigo armado, infligiéndole daño y desarmándolo para que su arma esté ahora en tus manos o a 3 m [10 pies] de distancia en el suelo, a tu elección. Este ataque de desarme se ve obstaculizado. Acción.

Ventaja de intelecto mejorada [Enhanced Intellect Edge]: Ganas +1 a tu Ventaja de Intelecto. Capacitador.

Ventaja de velocidad mejorada [Enhanced Speed Edge]: Ganas +1 a tu Ventaja de Velocidad. Capacitador.

Ventaja de vigor mejorada [Enhanced Might Edge]: Ganas +1 a tu Ventaja de Vigor. Capacitador.

Ventaja mejorada [Improved Edge]: Elige una de tus Ventajas de atributo que sea 0. La misma aumenta a 1. Capacitador.

Ventajas del estrellato [Perks of Stardom]: Eres experto en obtener los beneficios que puede generar la fama. Cuando se te reconocen, puedes sentarte en cualquier restaurante, te dejan entrar en cualquier edificio gubernamental, te invitan a cualquier espectáculo o evento deportivo (aunque las entradas estén agotadas), consigues un asiento en una función privada de cualquier tipo o entras en cualquier club, por muy exclusivo que sea. Cuando tratas con alguien que no puede o no quiere ceder inmediatamente a tu deseo, ganas un recurso en todas las tareas relacionadas con la persuasión si esa persona te reconoce o está convencida de que eres una celebridad aunque no te reconozca. Capacitador.

Ventajas de ser grande [Advantages of Being Big]: Cuando usas [Agrandar](#), eres tan grande que puedes mover objetos masivos con mayor facilidad, escalar edificios usando puntos de apoyo que no están al alcance de las personas de tamaño normal, y saltar mucho más lejos. Mientras disfrutas de los efectos de [Agrandar](#), todas las tareas de escalar, levantar y saltar se ven aliviadas. Capacitador.

Ventajas de ser pequeño [Advantages of Being Small]: has aprendido a potenciar tu fuerza y precisión en proporción a tu tamaño. Tu daño ya no se reduce a la mitad al usar Encogerse, y las tareas de trepar y saltar se ven facilitadas. Capacitador.

Ver a través de la materia [See Through Matter] (3+ puntos de Intelecto): Puedes ver a través de la materia como si fuera transparente. Puedes ver a través de hasta 15 cm [6 pulgadas] de material durante una ronda. Hacerlo es una tarea cuya dificultad es igual al nivel del material u objeto. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para ver a través de otros 15 cm [6 pulgadas] de material por cada nivel adicional de Esfuerzo que apliques hacia ese objetivo. Acción.

Ver a través del tiempo [See Through Time] (7 puntos de Intelecto): El tiempo es una ilusión, ya que todo el tiempo es un solo tiempo. Con gran concentración, puedes ver en otro tiempo. Especifica un periodo de tiempo del lugar donde te encuentras ahora. Curiosamente, el tiempo más fácil de ver es unos cien años en el pasado o

en el futuro. Ver más atrás o más adelante es una tarea casi imposible.

Esto lleva desde una acción hasta horas de concentración, dependiendo de lo que el DJ considere apropiado debido al tiempo, la distancia u otras circunstancias atenuantes. Sin embargo, no se sabe de antemano cuánto tiempo llevará. Acción para iniciar; acción cada ronda para concentrarse.

Ver el futuro [See the Future] (6 puntos de Intelecto): Con base en todas las variables que percibes, puedes predecir los próximos minutos. Esto tiene los siguientes efectos:

- Durante los próximos diez minutos, tus tiradas de defensa ganan un recurso.
- Tienes una especie de sentido del peligro. Durante los siguientes diez minutos, tienes un recurso para ver engaños e intentos de traición, así como para evitar trampas y emboscadas.
- Sabes lo que la gente probablemente está pensando y lo que dirá antes de que lo diga. En los próximos diez minutos, ganas un recurso para tareas que impliquen interacción y engaño.

Capacitador.

Ver historia [See History] (4 puntos de Intelecto): Tocas un objeto, lees los ecos sutiles de su existencia a través del tiempo, haces al DJ una pregunta sobre el pasado del objeto y obtienes una respuesta general. Las respuestas suelen ser en forma de breves imágenes o sensaciones más que respuestas específicas en un idioma. El DJ asigna un nivel a la pregunta, de modo que cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. "En general, el conocimiento que podrías encontrar buscando en otro lugar que no sea tu ubicación actual es de nivel 1, y el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. Después de usar esta capacidad, tienes un recurso en la identificación del objeto. Acción. ("Oscuro" es un término relativo -un sabio podría no saber cómo un vampiro adquirió un artefacto específico, pero para alguien que use Ver historia en ese artefacto sería fácil percibir ese evento).

Ver lo imperceptible [See the Unseen]: Puedes percibir criaturas y objetos normalmente invisibles, fuera de fase o sólo parcialmente en este universo. Al buscar cosas más convencionalmente ocultas, se alivia la tarea. Capacitador.

Viajar por los árboles [Trees Travel] (4+ puntos de Intelecto): Entras en un árbol e instantáneamente y de forma segura sales de otro que se encuentra a larga distancia. No necesitas especificar de qué árbol sales (si sabes que hay árboles en esa dirección, puedes decidir a qué distancia ir y saldrás de un árbol de esa zona). Si el tronco del árbol inicial no es tan grande como tu cuerpo, deberás aplicar un nivel de Esfuerzo para entrar en él.

Puedes elegir usar Esfuerzo para aumentar la distancia que recorres; un nivel de Esfuerzo usado de esta manera aumenta el alcance a muy largo, dos niveles lo aumentan a 1,5 km [1 milla], y cada nivel adicional de Esfuerzo más allá de eso lo aumenta en 1,5 km [1 milla] adicionales. Acción.

Viaje en el tiempo [Time Travel] (10+ puntos de Intelecto): Tú y hasta tres personajes voluntarios que elijas dentro del alcance inmediato viajan a un punto en el tiempo que especifiques cuando uses esta capacidad. El punto en el tiempo debe estar a menos de diez años del presente. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes viajar diez años más o llevar tres criaturas más contigo. Cuando aparezcas en el nuevo momento temporal, lo harás en la misma posición en la que estabas cuando usaste esta capacidad. Al llegar a tu destino temporal, tú y los demás viajeros del tiempo quedan aturdidos durante un minuto. Para volver a tu momento original, debes usar esta capacidad de nuevo. Acción.

Viaje rápido [Fast Travel] (7 puntos de Intelecto): Deformas el tiempo y el espacio para que tú y hasta otras diez criaturas en una distancia inmediata tengan una velocidad de movimiento prolongado diez veces superior a la normal durante un máximo de ocho horas. A esta velocidad, se ignoran la mayoría de los encuentros peligrosos o las regiones de terreno accidentado, aunque el DJ puede declarar excepciones. Las barreras directas siguen siendo un problema. Acción para iniciar.

Viajero del viento [Windwracked Traveler] (4+ puntos de Intelecto): Condensas una amplia ala de materia oscura que puede transportarte por el aire durante un periodo de hasta una hora. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes añadir una hora a la duración o transportar una criatura adicional de tu tamaño o menor. Debes tocar a las criaturas adicionales para que queden bajo tu ala. Deben permanecer relativamente quietas mientras dure el ala o se caerán. En términos de movimiento prolongado, vuelas a unos 32 km [20 millas] por hora y no te afecta el terreno. Acción para iniciar.

Vibración letal [Lethal Vibration] (7 puntos de Vigor): Inicias una vibración letal en tu propio cuerpo y la pasas a una criatura que toques con un ataque exitoso. Si el objetivo es de nivel 2 o inferior, muere, explotando en un trueno. Si el objetivo es de nivel 3 o superior, sufre 6 puntos de daño y queda aturdido en su siguiente acción. Si el objetivo es un PJ de cualquier rango, desciende un grado en el Registro de Daño. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar Esfuerzo para afectar a un objetivo más poderoso (un nivel de Esfuerzo significa que un objetivo de hasta nivel 3 explota y un objetivo de nivel 4 o superior recibe daño y queda aturdido, y así sucesivamente). Acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Vida silvestre [Wilderness Life]: Eres competente en dos de las siguientes cosas: escalar, nadar, navegar o identificar plantas y criaturas. Capacitador.

Vigilancia [Overwatch] (1 punto de Intelecto): Usas un arma a distancia para apuntar a un área limitada (como una puerta, un pasillo o el lado este del claro) y haces un ataque contra el siguiente objetivo viable que entre en esa área. Esto funciona como una acción de espera, pero también anulas cualquier beneficio que el objetivo tendría por cobertura, posición, sorpresa, alcance, iluminación o visibilidad. Además, infinges 1 punto de daño adicional con el ataque. Puedes permanecer en vigilancia todo el tiempo que deseas, dentro de lo razonable. Acción.

Vigilante [Vigilant] (5 puntos de Vigor): Cuando te afecta un ataque o efecto que te aturdiría o atontaría, no quedas aturdido ni atontado. Capacitador.

Vigilia [Stand Watch] (2 puntos de Intelecto): Mientras haces guardia (permaneciendo casi siempre en el mismo sitio durante un largo periodo de tiempo), te mantienes indefectiblemente despierto y alerta hasta por ocho horas. Durante este tiempo, eres competente en tareas de percepción así como en tareas de sigilo para ocultarte de aquellos que puedan acercarse. Acción para iniciar.

Vigor mejorado [Enhanced Might]: Ganas 3 puntos a tu Reserva de Vigor. Capacitador.

Vigor mejorado mayor [Greater Enhanced Might]: Ganas 6 puntos a tu Reserva de Vigor. Capacitador.

Vínculo con máquina [Machine Bond]: desde muy lejos, puedes activar y controlar un dispositivo (incluido un robot o un vehículo) con el que hayas establecido un vínculo. Por ejemplo, puedes detonar un Cypher manifiesto aunque lo tenga otra persona, o hacer que una torreta automatizada dispare donde tú indiques. La vinculación es un proceso que requiere 24 horas de meditación en presencia de la máquina. Acción.

Visión a distancia [Distance Viewing] (5 puntos de Intelecto): Sabes que el espacio y la distancia son ilusiones. Te concentras para crear un sensor invisible e inmóvil en un lugar que hayas visitado o visto previamente (a discreción del DJ, puede que tengas que tener éxito en una tarea de Intelecto si el lugar está protegido). El sensor dura una hora. Una vez creado, puedes concentrarte para ver, oír y oler a través del sensor. No te otorga capacidades sensoriales más allá de lo normal. Acción para crear; acción para comprobar.

Visión remota [Remote Viewing] (6 puntos de Intelecto): La distancia es una ilusión, ya que todo el espacio es un solo espacio. Con gran concentración, puedes ver otro lugar. Esta capacidad se puede utilizar de dos maneras:

- Distancia y dirección. Elige un punto a una distancia y en una dirección determinadas. Puedes ver desde ese punto como si hubieras usado la capacidad Sensor allí, pero sólo durante un minuto.
- Piensa en un lugar que hayas visto antes, ya sea de forma convencional o utilizando la otra aplicación de este poder. Puedes ver desde ese punto de vista como si hubieras utilizado la capacidad Sensor allí, pero sólo durante una o dos rondas.

Cualquiera de las dos aplicaciones lleva desde una acción hasta horas de concentración, dependiendo de lo que el DJ considere apropiado debido al tiempo, la distancia u otras circunstancias atenuantes. Sin embargo, no se sabe de antemano cuánto tiempo llevará. Acción para iniciar; acción cada ronda para concentrarse.

Vitalidad salvaje [Wild Vitality] (4 puntos de Intelecto): Te sintonizas con la fuerza vital de una criatura natural (de tu tamaño o mayor) hasta un largo alcance que puedas ver. Esta es una tarea de nivel 2 de Intelecto. Si tienes éxito, la criatura no resulta dañada, pero a través de la resonancia con su vitalidad salvaje, obtienes varios beneficios durante un minuto: un recurso a todas tus tareas basadas en Vigor (incluyendo ataques y defensas), +2 a tu Ventaja de Vigor y Ventaja de Velocidad, y 2 puntos adicionales de daño en todos los ataques melé con éxito. Acción para iniciar.

Vivir de la tierra [Living Off the Land]: En una hora más o menos, siempre puedes encontrar alimentos comestibles y agua potable en la naturaleza. Incluso puedes encontrar lo suficiente para un pequeño grupo de personas, si es necesario. Además, como eres tan vigoroso y has ganado resistencia con el tiempo, eres competente en resistir los efectos de los venenos naturales (como los de plantas o criaturas vivas).

También eres inmune a las enfermedades naturales. Capacitador.

Voluntad de líder [Will of a Leader] (9 puntos de Intelecto): Fortaleces la dedicación y las capacidades de tus aliados. Cada aliado dentro del alcance inmediato gana una Ventaja +1 a un atributo de su elección durante una hora. Tú también obtienes este beneficio a un atributo de tu elección. Acción.

Voluntad legendaria [Will of Legend]: Eres inmune a los ataques que puedan cautivar, hipnotizar, encantar o influir de alguna manera en tu mente. Capacitador.

Vuelo [Flight] (4+ puntos de Intelecto): Puedes flotar y volar por el aire durante una hora. Por cada nivel de Esfuerzo aplicado, puedes afectar a una criatura adicional de tu tamaño o menor. Debes tocar a la criatura para otorgarle el poder de volar. Diriges el movimiento de la otra criatura y, mientras vuela, debe permanecer a tu vista o caer. En términos de movimiento prolongado, una criatura voladora se mueve a unos 32 km [20 millas] por

CAPACIDADES DE PERSONAJE

hora y no se ve afectada por el terreno. Acción para iniciar.

Vuelo eléctrico [Electrical Flight] (5 puntos de Intelecto): Exudas un aura de electricidad crepitante que te permite volar una larga distancia cada ronda durante diez minutos. No puedes llevar a otras criaturas contigo. Acción de activación.

Vulnerabilidades de máquina [Machine Vulnerabilities]: Infinges 3 puntos de daño adicional contra robots y máquinas animadas de todo tipo. Capacitador.

CAPACIDADES Y

Yos Ilusorios [Illusory Selves] (4 puntos de Intelecto): Creas cuatro duplicados holográficos de ti mismo a corta distancia. Los duplicados duran un minuto. Diriges mentalmente sus acciones, y los duplicados no son imágenes especulares: cada uno puede hacer cosas diferentes. Si son golpeados violentamente, desaparecen permanentemente o se quedan inmóviles (a tu elección). Acción de creación.

CAPACIDADES Z

Zarcillos de fuego [Fire Tendrils] (5 puntos de Intelecto): Cuando lo deseas, de tu halo (de tu capacidad [Manto de llamas](#)) brotan tres zarcillos de fuego que duran hasta diez minutos. Como acción, puedes usar los zarcillos para atacar, haciendo una tirada de ataque distinta para cada uno. Cada zarcillo infinge 4 puntos de daño. Por lo demás, los ataques funcionan como ataques estándar. Si no usas los zarcillos para atacar, permanecen pero no hacen nada. Capacitador.

CAPACIDADES MENORES DE FORMA ANIMAL

Utiliza lo siguiente como ejemplos o sugerencias de lo que gana un personaje cuando adopta la forma de un animal. Si la forma de un animal contiene dos habilidades, el personaje elige la que desea cada vez que adopta esa forma.

Animal	Competencia en habilidad	Otras capacidades
Caballo	Percepción	Rápido
Cocodrilo	Sigilo o Nadar	Constreñir
Deinonychus	Percepción	Rápido
Delfín	Percepción o Nadar	Rápido
Gato	Trepar o Sigilo	Pequeño
Jabalí	Defensa por Vigor	Olfato
Lagarto	Trepar o Sigilo	Pequeño
Leopardo	Trepar o Sigilo	Rápido
Lobo	Percepción	Olfato
Murciélagos	Percepción	Volar
Oso	Trepar	Olfato
Pájaro	Percepción	Volar
Pez	Sigilo o Nadar	Acuático
Pulpo	Sigilo	Acuático
Rana	Saltar o Sigilo	Acuático
Serpiente constrictora	Trepar	Constreñir
Serpiente venenosa	Trepar	Veneno
Simio	Trepar	Manos
Tejón	Trepar	Olfato
Tiburón	Nadar	Acuático
Tortuga	Defensa por Vigor	Armadura

Acuático: El animal respira agua en lugar de aire o es capaz de respirar agua además de aire.

Armadura: El animal tiene una piel o un caparazón grueso que le otorga +1 a Armadura.

Constreñir: El animal puede aferrar a su oponente rápidamente tras realizar un ataque melé (normalmente con un mordisco o una garra), aliviando las tiradas de ataque contra ese enemigo en turnos posteriores hasta que el animal libere al enemigo.

Manos: El animal tiene patas o manos casi tan ágiles como las de un humano. A diferencia de la mayoría de las formas animales, las tareas del animal que requieran manos no se ven obstaculizadas (aunque el DJ puede decidir que algunas tareas que requieran agilidad humana, como tocar la flauta, sigan viéndose obstaculizadas).

Olfato: El animal tiene un fuerte sentido del olfato, ganando un recurso a la hora de rastrear y lidiar con la oscuridad o la ceguera.

Pequeño: El animal es considerablemente más pequeño que un humano, lo que alivia sus tareas de Defensa por Velocidad pero obstaculiza las tareas de mover cosas pesadas.

Rápido: El animal puede moverse una distancia larga en su turno en lugar de una distancia corta.

Veneno: El animal es venenoso (normalmente por mordedura), infligiendo 1 punto de daño adicional.

Volar: El animal puede volar, lo que (dependiendo del tipo de animal) puede ser hasta una distancia corta o larga en su turno.

EQUIPO

El equipo en el Sistema Cypher juega un papel muy pequeño. Es mucho más importante centrarse en lo que puedes hacer que en lo que tienes. Aun así, a veces es importante saber si tienes suficiente cuerda, o qué tipo de arma tiene tu piloto espacial en la cadera.

DINERO Y PRECIOS

Dólares, libras, euros, créditos, piezas de oro, cuentas de solval marciano, lunas y estrellas de Corso, tapones de botellas... en tu juego se puede usar muchos tipos de dinero diferente, dependiendo de la ambientación y el género. Deberías usar lo que te guste. En las reglas del Sistema Cypher, hablamos en generalidades más que en detalles. Al igual que decimos distancia inmediata o corta en lugar de dar números precisos, hablamos de bienes y servicios en términos de barato, precio moderado, caro, muy caro o exorbitante.

El DJ puede averiguar qué significan esas cosas en su ambientación. En una ambientación de fantasía, un objeto barato puede ser 1 o 2 peniques de cobre, mientras que un objeto caro puede requerir oro en la mesa. La cantidad exacta puede variar, y en muchas campañas, la cantidad exacta importará. El DJ elaborará una lista de precios detallada para su ambientación, y los jugadores harán un seguimiento de su dinero en sus hojas de personaje para determinar lo que pueden permitirse, ignorando a menudo los términos barato, moderadamente caro, etc.

Pero algunos DJs pueden querer mantener las cosas simples y usar sólo los términos generales, indicando el dinero sólo como sabor de vez en cuando. En un juego de ópera espacial, en el que los PJs son la tripulación de una nave estelar que recorre la galaxia en busca de aventuras y beneficios, el combustible y el mantenimiento de la nave pueden ser caros. Llevar a unos cuantos pasajeros desde Epsilon Eridani de vuelta a la Tierra podría ganar lo suficiente para comprar seis artículos caros, pero costaría el equivalente a dos artículos caros, dejando a la tripulación con los medios para repostar y mantener la nave para dos viajes más. En un juego de este tipo, en el que el dinero sólo significa mantener la nave volando, nadie tiene que hablar en cantidades concretas. Los personajes podrían referirse a "créditos galácticos" o algo similar, pero las cantidades podrían no estar registradas en las hojas de personaje.

CATEGORÍAS DE PRECIOS

Hay cinco categorías de precios para bienes y servicios.

Un artículo **barato** es algo que la gente común compra. Una simple comida o una bebida en el bar. Un bolígrafo y algo de papel. Un libro o una revista.

Un artículo **moderado** de precio es algo que la gente común compra, pero no muy a menudo y no en grandes cantidades. Un mueble pequeño. Un entretenimiento importante. Una comida cara. Un traje nuevo.

Un artículo **caro** es algo que pondría a prueba las finanzas de una persona común. El alquiler de un simple apartamento. Un mueble importante. Un traje muy bonito. El coste de un viaje largo (si es apropiado para el entorno).

Un artículo **muy caro** está probablemente fuera del alcance de la mayoría de la gente, salvo en circunstancias muy especiales. Joyas. Mobiliario de lujo.

Un artículo **exorbitante** es algo que sólo pueden permitirse los muy ricos. Una casa muy bonita. Un barco. Joyas o arte extremadamente caro.

Piense en las categorías como potencias de 10. Es decir, un artículo de precio moderado es diez veces más caro que un artículo barato. Un artículo caro es diez veces más costoso que un artículo de precio moderado, y por tanto 100 veces el coste de algo barato. Un artículo muy caro cuesta diez veces más que uno caro, 100 veces más que uno moderado y 1000 veces más que uno barato. Un artículo exorbitante tiene un precio diez veces superior.

(En algunos entornos, incluso la generalización que ofrecen las categorías de precios podría ser demasiado específica o engorrosa. En muchos juegos de superhéroes, por ejemplo, los precios son relativamente irrelevantes. Después de salvar la ciudad, los típicos superhéroes no se preocupan de pagar el alquiler o de cuánto va a costar la cena. En cambio, en un juego de superhéroes más crudo, quizás sea eso lo que les preocupa).

UTILIZANDO LAS CATEGORÍAS DE PRECIOS

Independientemente de lo preciso que quiera ser con los precios y el dinero, puede utilizar las categorías de precios de diversas maneras.

Es fácil para un DJ decir a un jugador "Puedes permitirte dos cosas extra de precio moderado al comienzo de la partida". "El jugador puede buscar en la lista y elegir dos objetos de precio moderado sin preocuparse por su coste. Además, este rasgo deja claro que reciben dos objetos, no veinte objetos baratos o uno más caro que quizás no sería apropiado para un personaje inicial. Las categorías alivian la agrupación de artículos similares.

El DJ también puede decir "Puedes tener los objetos baratos que quieras, y no te preocupes por el coste". "En niveles más altos, cuando los PJs tienen más riqueza, seguidores, etc., el DJ puede hacer esto con artículos moderados o incluso caros. Esto permite que el grupo no tenga que jugar con un viaje de compras para conseguir

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

suministros, y los jugadores no tienen que rastrear los precios hasta la última moneda.

Por último, las categorías pueden servir de abreviatura a la hora de evaluar el botín, repartirlo entre los PJs y resolver otros sucesos basados en la historia que surgen en el juego sin tener que ocuparse de las minucias de los precios exactos. Esto es especialmente útil en los juegos de alto poder donde los PJs son ricos y poderosos.

NIVEL DE EQUIPAMIENTO

El equipo mundano tiene un nivel 4 aproximadamente si es de calidad o materiales inferiores, y más si es de calidad o materiales superiores. Esto significa que en una ambientación basada en un pasado lejano, el nivel por defecto podría ser 3, mientras que en el futuro podría ser 5 o 6. Así, una herramienta media de un siervo en la Edad Media es de nivel 3, fácil de romper, mientras que una herramienta media en una estación espacial es de nivel 6, hecha de polímeros avanzados.

ARMADURA

Los personajes que esperan el peligro suelen llevar armadura. Incluso las protecciones más sencillas ayudan a combatir las puñaladas y los cortes, y las armaduras más sofisticadas o pesadas protegen contra amenazas más graves.

Sólo puedes llevar un tipo de armadura a la vez: no puedes llevar una cota de malla y una armadura de escamas a la vez, por ejemplo. Sin embargo, las bonificaciones de Armadura de múltiples fuentes se combinan para proporcionar un índice de Armadura total. Por ejemplo, si tienes implantes subdérmicos que te dan +1 a la Armadura, un campo de fuerza que te ofrece otro +1 a la Armadura, y piel de bestia que te otorga +2 a la Armadura, tienes un total de +4 a la Armadura.

En general, la armadura ligera es un artículo de precio moderado, la armadura media es cara y la armadura pesada es muy cara. El capítulo sobre el género ofrece detalles más específicos sobre los tipos de armadura disponibles en un entorno determinado. Ten en cuenta que, en muchos géneros, es bastante extraño, en el mejor de los casos, correr con una armadura más resistente que una chaqueta de cuero.

USO DE LA ARMADURA

Cualquiera puede llevar cualquier armadura, pero puede ser agotador. Llevar armadura aumenta el coste de usar un nivel de Esfuerzo al intentar una acción basada en Velocidad. Así, si llevas una armadura ligera y quieres usar dos niveles de Esfuerzo en una tirada basada en Velocidad para correr por un terreno difícil, te costará 7 puntos de tu Reserva de Velocidad en lugar de 5 (3 para el primer nivel de Esfuerzo, más 2 para el segundo nivel

de Esfuerzo, más 1 por nivel por llevar armadura ligera). La Ventaja reduce el coste total de forma normal. Si no tienes experiencia con un determinado tipo de armadura pero la llevas de todos modos, este coste se incrementa en 1. Tener experiencia con un tipo de armadura se llama tener [práctica en armaduras](#).

Armadura	Coste adicional al Esfuerzo en Velocidad por nivel
Ligera	+1
Media	+2
Pesada	+3

Nota: La tabla anterior puede ser confusa. Otra forma de expresar esta regla ([confirmada por Sean K. Reynolds en Twitter](#)) es aplicar un costo de +2 para Ligera, +3 para Media y +4 para Pesada, lo cual toma en cuenta el incremento del coste por no tener experiencia con un determinado tipo de armadura. Entonces [Práctica en armaduras](#) reduciría esos costos en 1 (por lo que sería +1 para Ligera, +2 para Media, +3 para Pesada) y similar para las demás capacidades.

DESCRIPCIONES DE ARMADURAS DE FANTASÍA

Sólo puedes llevar un tipo de armadura a la vez (llevar más de una sólo otorga la Armadura de la mejor y el coste de Esfuerzo de Velocidad de la peor).

Acolchada: armadura de tela deliberadamente diseñada con múltiples capas para ser gruesa y protectora. A veces se llama "armadura guateada" porque es una capa de guata cosida entre dos capas de tela. La armadura acolchada proporciona 1 de Armadura contra ataques punzantes o cortantes como flechas y espadas, pero no contra ataques contundentes como palos o martillos. La armadura acolchada no tiene coste de Esfuerzo de Velocidad. No puede llevarse con otros tipos de armadura.

Brigantina: Largas tiras de metal unidas a un soporte de tela o cuero. A menudo llamada "cota laminada".

Chaleco de cuero: Armadura hecha de trozos de cuero endurecido (normalmente hervido o tratado con productos químicos) que cubre principalmente el torso. Es más rígido que el cuero de la ropa, pero lo bastante flexible como para poder doblarse y retorcerse con él. Algunos chalecos de cuero están reforzados con tachuelas metálicas (y pueden denominarse "cuero tachonado"), y la brigantina mejora ese concepto.

Coraza enana: Una coraza de alta calidad fabricada por un enano experto, que proporciona buena protección y gran movilidad. La coraza enana es una armadura media (2 de Armadura) pero dificulta al portador como si fuera una armadura ligera (tiene un coste de Esfuerzo por Velocidad de 1). No todas las corazas enanas cuentan

como este tipo de armadura (sólo los herreros enanos excepcionalmente hábiles saben hacerlas).

Coraza: Placa o conjunto de placas de metal que protegen el torso, pero no los brazos ni las piernas, lo que proporciona más movimiento que una coraza completa a costa de cierta protección.

Cota de malla élfica: Una cota de malla de alta calidad fabricada por un elfo experto, que proporciona una buena protección y una excelente movilidad. La cota de malla élfica es una armadura media (2 de Armadura), pero no es más pesada que una vestimenta normal (no tiene coste de Esfuerzo por Velocidad). No todas las cota de malla hechas por elfos cuentan como este tipo de armadura (sólo los herreros elfos excepcionalmente hábiles saben hacerla).

Cota de malla: Armadura hecha de cientos de anillos o eslabones metálicos entrelazados. A menudo llamada "malla" o "armadura de malla".

Cueros y pieles: Hechas de pieles de animales gruesas o mal curadas. Es más pesada y voluminosa que otros tipos de armadura de cuero, pero más fácil de fabricar, especialmente por artesanos con pocos recursos.

Escamas: Armadura hecha de escamas o placas superpuestas unidas a un soporte de cuero o tela. A menudo llamada "cota de escamas".

Escudo: Proporciona un recurso a la Defensa por Velocidad. Los tamaños de los escudos varían desde un pequeño broquel a un gran escudo cometa (en el Sistema Cypher, la diferencia es principalmente de estilo, y a efectos de juego todos otorgan al portador el mismo beneficio).

Piel de bestia: Una forma mejorada de cueros y pieles, normalmente fabricada a partir de una criatura con una piel especialmente dura, como un lagarto gigante o un rinoceronte.

Placa completa: Un traje completo de placas de metal ajustadas que proporcionan una excelente cobertura y protección contra los ataques. Las articulaciones están protegidas por pequeñas placas superpuestas sobre una cadena flexible. A veces se llama "cota de placas".

Ropa pesada: Ropa lo suficientemente gruesa como para reducir el efecto de los ataques contra ti, como ropa de invierno o un traje de cuero a la moda. La ropa pesada proporciona 1 de Armadura contra ataques punzantes o cortantes como flechas y espadas, pero no contra ataques contundentes como palos o martillos. La ropa pesada no tiene coste de Esfuerzo de Velocidad. No puede llevarse con otros tipos de armadura.

Coste Adicional al Esfuerzo en Velocidad por			
Armadura	Ligera	Armadura	nivel
Acolchada	1*	0	5 po
Chaleco de cuero	1	1	10 po
Cueros y pieles	1	1	10 po
Ropa pesada	1*	0	3 po
Coste Adicional al Esfuerzo en Velocidad por			
Armadura	Media	Armadura	nivel
Brigantina	2	2	200 po
Coraza	2	2	400 po
Coraza enana	2	1	8.000 po
Cota de malla	2	2	75 po
Cota de malla élfica	2	0	8.000 po
Piel de bestia	2	2	10 po
Coste Adicional al Esfuerzo en Velocidad por			
Armadura	Pesada	Armadura	nivel
Escamas	3	0	50 po
Placa completa	3	0	1.500 po
Escudo	recurso**		10 po

* Sólo contra ataques punzante y cortantes.

** El uso de un escudo proporciona al portador un recurso en tareas de Defensa por Velocidad

Si el DJ prefiere el método más simple de no diferenciar si un ataque es contundente, cortante o punzante, las armaduras de Ropa pesada y Acolchadas no deberían proporcionar ningún tipo de Armadura.

ESCUDOS

Los escudos proporcionan un recurso a las tiradas de Defensa por Velocidad. Debes tener una mano libre para usar un escudo.

ARMAS

No todos los personajes están familiarizados con todas las armas. Los guerreros conocen la mayoría de los tipos, pero los exploradores prefieren las armas ligeras o medias, y los adeptos y los oradores suelen limitarse a las armas ligeras. Si empuñas un arma con la que no tienes experiencia, un ataque con esa arma se ve obstaculizado. Tener experiencia con un arma se llama tener práctica con el arma.

Las armas ligeras infligen sólo 2 puntos de daño, pero los ataques con ellas se alivian porque son rápidas y fáciles de usar. Las armas ligeras son puñetazos, patadas, cuchillos, hachas de mano, dardos, pistolas muy pequeñas, etc. Las armas que son particularmente pequeñas son armas ligeras.

Las armas medianas infligen 4 puntos de daño. Las armas medianas incluyen espadas, hachas de guerra, mazas, ballestas, lanzas, pistolas típicas, rifles ligeros, escopetas recortadas, etc. La mayoría de las armas son medianas. Cualquier cosa que pueda usarse con una sola mano (incluso si se usa a menudo con las dos manos, como un bastón o una lanza) es un arma media.

Las armas pesadas infligen 6 puntos de daño, y debes usar las dos manos para atacar con ellas. Las armas pesadas son enormes espadas, grandes martillos, enormes hachas, alabardas, ballestas pesadas, rifles, escopetas normales, rifles de ronda, etc. Cualquier cosa que deba usarse a dos manos es un arma pesada.

Arma	Daño
Ligera	2 puntos (ataque aliviado)
Media	4 puntos
Pesada	6 puntos

En general, las armas ligeras son artículos de precio moderado, las armas medias son caras y las armas pesadas son muy caras. La munición para un arma a distancia es barata. El capítulo sobre el género ofrece detalles más específicos sobre las armas disponibles en un entorno determinado. Ten en cuenta que en muchos géneros no es aceptable ir por ahí con armas peligrosas.

DESCRIPCIONES DE ARMAS DE FANTASÍA

Arco: pieza dobrada de madera flexible con una cuerda tensa conectada a cada extremo. Dispara flechas. Se necesitan las dos manos para dispararlo.

Arma de asta: Varios tipos de lanzas, a veces con ganchos o cuchillas adicionales para propósitos especiales como hacer tropezar a un enemigo o tirar a un oponente de su montura.

Báculo: Bastón de madera de 1,2 a 1,5 m [4 a 5 pies] de largo.

Ballesta de manivela: Un arma similar a una ballesta ligera, pero con un cargador con cinco proyectiles. Giras

una pequeña manivela para pasar a la siguiente saeta (no es una acción). Acción para cargar un cargador vacío con cinco viroles, acción para recargar la ballesta con un nuevo cargador. Puede usarse como arma de disparo rápido.

Ballesta de mano: Versión más pequeña y débil de la ballesta ligera. Dispara viroles de ballesta. Se puede disparar con una mano. Se necesitan las dos manos para cargarla.

Ballesta ligera: Arco con empuñadura y mecanismo para tensar y sujetar la cuerda. Dispara viroles de ballesta. Se puede disparar con una mano. Se necesitan las dos manos para cargarla. Acción para recargar.

Ballesta pesada: Una versión más pesada y potente de una ballesta ligera. Necesitas dos manos para dispararla o cargarla. Acción para recargar.

Cerbatana: Un largo tubo hueco utilizado para disparar dardos. Se puede disparar con una mano, pero se necesitan las dos para cargarla.

Cimitarra: Espada de longitud media y hoja muy curvada.

Daga: Una hoja muy corta para apuñalar o cortar.

Dardo arrojadizo: Una lanza muy corta y ligera pensada para ser lanzada en lugar de utilizada en combate melé.

Desarmado: Un típico puñetazo, patada u otro ataque sin armas.

Espada ancha: espada de hoja larga, más larga que una daga, más pesada que un estoque, pero no tan grande como un mandoble.

Estoque: Espada ligera de hoja fina que se utiliza para apuñalar y acuchillar.

Garrote: Un garrote simple, como una rama de árbol resistente, una tabla o un arma improvisada.

Gran hacha: Una versión más grande y pesada del hacha de guerra, a veces con dos hojas opuestas en lugar de una.

Hacha de batalla: Un palo de madera con una hoja en un extremo.

Hacha de mano: Un hacha ligera que se maneja con una mano y que sirve para el combate melé o para lanzar.

Honda: Pequeña bolsa unida a dos cuerdas. Se introduce una piedra o una bala (proyectil metálico) en la bolsa, se sujetan el extremo de las cuerdas, se hace girar y se suelta una de las cuerdas para lanzar el proyectil. Se puede disparar con una mano. Necesitas las dos manos para cargarla. Acción para recargar.

Hoz: Arma empuñada con una mano y una hoja muy curvada, utilizada originalmente para cosechar, pero adaptada para su uso como arma.

Jabalina: Una lanza ligera diseñada para ser lanzada.

Lanza: Pétiga de una mano de 1 a 1,5 m [3 a 5 pies] de largo con una hoja punzante en el extremo.

Látigo: Cuerda de cuero con un mango, que se utiliza más para hacer trucos e infligir castigos que para el combate mortal.

Mandoble: versión a dos manos de la espada ancha.

Martillo: Un mango de madera con una cabeza de metal pesado, ya sea de un solo lado (como un martillo de carpintero) o de dos lados (como un mazo).

Mayal: Un mango con una cadena en un extremo y una bola o bola con pinchos en el extremo de la cadena.

Maza pesada: Una versión más grande y a dos manos de una maza.

Maza: Una versión más grande del martillo, como una mandarria.

Mazo: Un mango de madera con una cabeza de metal pesada que es esférica, con pestañas o con perillas.

Pica: un arma con un pico de metal lateral en el extremo, similar a la herramienta de un minero.

Red: Red diseñada para la batalla más que para la pesca. Tiene ganchos metálicos en cada intersección para ayudar a atrapar al enemigo. Puedes lanzarla con una mano. Acción para volver a plegarla y poder lanzarla de nuevo. Si golpeas a un oponente con la red, todas sus acciones físicas se ven obstaculizadas hasta que realice una acción para retirarla.

Tridente: Lanza de tres puntas, utilizada a menudo para la pesca submarina.

Arma Ligera (2 puntos de daño)

	Precio	Notas
Ballesta de mano	75 po	Alcance corto
Ballesta, viroles (20)	1 po	
Cerbatana	5 mo	Alcance corto
Cerbatana, dardos (20)	1 po	
Daga	2 po	Puede arrojarse hasta alcance corto
Dardo arrojadizo	5 pc	Alcance corto
Desarmado (puñetazo, patada, etc.)	-	
Estoque	25 po	
Hacha de mano	5 po	Puede arrojarse hasta alcance corto
Honda	1 pp	Puede arrojarse hasta alcance corto
Honda, balines (20)	1 pc	
Hoz	1 po	Puede arrojarse hasta alcance corto
Látigo	2 po	
Red	1 po	Puede arrojarse hasta alcance corto

Arma Media (4 puntos de daño)

	Precio	Notas
Arco	30 po	Alcance largo
Arco, flechas (20)	1 po	
Arma de asta	10 po	
Báculo	2 pp	
Ballesta de manivela	250 po	Alcance largo
Ballesta, viroles (20)	1 po	
Ballesta ligera	25 po	Alcance largo
Ballesta, viroles (20)	1 po	
Cimitarra	25 po	
Espada ancha	15 po	
Garrote	1 pp	
Hacha de batalla	10 po	
Jabalina	5 pp	Puede arrojarse hasta alcance largo
Lanza	1 po	Puede arrojarse hasta alcance largo
Martillo	15 po	
Mayal	10 po	
Mazo	10 po	
Pica	10 po	
Tridente	5 po	

Arma Pesada (6 puntos de daño)

	Precio	Notas
Gran hacha	30 po	Alcance largo
Mandoble	50 po	
Ballesta pesada	50 po	Alcance largo
Ballesta, viroles (20)	1 po	
Maza pesada	15 po	
Maza	10 po	

ARMAS EXPLOSIVAS

Las bombas, las granadas, los misiles y otros explosivos funcionan de forma diferente a otras armas. Afectan a todos los objetivos dentro de un área (normalmente un área inmediata) e infligen daño a todos ellos. Se requiere una tirada de ataque separada para cada uno (o una tirada de Defensa por Velocidad si los PJ's son los objetivos de dicho ataque), aunque para simplificar, el jugador puede hacer una tirada de ataque y compararla con la dificultad para atacar a cada objetivo. Normalmente, incluso si la tirada de ataque falla (o la tirada de Defensa por Velocidad tiene éxito), los objetivos siguen sufriendo una cantidad menor de daño, a menudo 1 punto.

Los explosivos como las granadas pueden lanzarse a corta distancia. De lo contrario, se necesita otra arma lanzadora para proyectarlos a larga distancia (o más lejos).

DESCRIPCIONES DE EQUIPO DE AVENTURA

Abrojos, bolsa: Una bolsa de cosas duras que esparces por el suelo para ralentizar o herir a cualquiera que camine por una zona. Una bolsa cubre un área inmediata y hace que esa área cuente como terreno difícil. Una criatura puede moverse con seguridad a través de ella como si fuera terreno difícil (mitad de velocidad). Si una criatura se mueve a través del área a velocidad normal, debe hacer una tirada de Defensa por Velocidad de dificultad 2 o recibir 2 puntos de daño de Velocidad (ignora Armadura).

Aceite: Medio litro (1 pinta) de aceite de lámpara en un frasco de cuero. Arde durante tres o cuatro horas en una linterna o lámpara. Si se prepara con una mecha encendida, puede lanzarse, infligiendo daño de fuego como arma ligera (ignora Armadura). Si se vierte sobre una superficie plana, hace resbaladiza un área inmediata. Una criatura puede moverse con seguridad a través de la mancha de aceite como si fuera terreno difícil (mitad de velocidad). Si una criatura se mueve por la zona a velocidad normal, debe realizar una tirada de Defensa por Velocidad de dificultad 3 o resbalará en el aceite y caerá boca abajo. Encender la mancha de aceite hace que arda durante uno o dos rondas e infle 1 punto de daño por fuego (ignora Armadura) a cualquiera que se encuentre o se mueva por la zona.

Ácido: Un frasco de ácido fuerte. Puede lanzarse a corta distancia, infligiendo daño de ácido como arma ligera (ignora Armadura). Si se vierte con cuidado, puede dañar o destruir un objeto pequeño o zonas hechas de piedra o metal.

Antorcha: Un palo de madera con algún tipo de combustible en un extremo (como arpillería y cera). Arde durante una hora, creando una luz normal en un área inmediata y una luz tenue en un área corta. La antorcha es frágil y suele romperse si se utiliza para golpear algo.

Ariete: Este robusto tablón está recubierto de metal duro. Sirve para derribar puertas.

Bolsa de herramientas ligeras: Contiene un martillo pequeño, pinzas pequeñas, alicates, palanca pequeña, punzón, ganzúas, 3 m [10 pies] de cuerda, 1 m [3 pies] de alambre metálico y un puñado de clavos.

Bolsa de herramientas pesadas: Contiene un martillo, seis púas, una palanca, unas pinzas grandes, un cincel y 3 m [10 pies] de cuerda resistente.

Catalejo: Este dispositivo otorga un recurso en las tareas de percepción para ver cosas a larga distancia o más.

Cuerno de señales: Este cuerno puede oírse hasta a 1,5 km [una milla] de distancia.

Fuego alquímico: Un frasco de productos químicos que estallan en llamas al entrar en contacto con el aire. Las llamas se extinguen al cabo de una ronda. Puede lanzarse a corta distancia, infligiendo daño de fuego como arma ligera (ignora Armadura).

Ganzúas: También conocidas como herramientas de ladrón, este juego proporciona todo lo que una persona experta necesita para forzar cerraduras y desarmar trampas.

Grilletes: Apresadores metálicos o de madera pesada que sujetan las muñecas o los tobillos de un enemigo y se aseguran con un pasador. Un juego común de grilletes es de nivel 5.

Herramientas de alquimista: Un robusto estuche de madera con pequeños frascos, varillas agitadoras, cuentagotas y otros materiales utilizados en alquimia. Concede un recurso para identificar Cyphers de pociones y líquidos misteriosos similares.

Kit de curación: Una colección de vendas, agujas, hilo y medicinas básicas. Proporciona un recurso en las tareas de curación. Algunas piezas son reutilizables, pero el kit se agota tras unos cinco usos.

Kit de disfraces: Maquillaje, prótesis sencillas y una o dos pelucas, adecuadas para disfrazarse en una producción teatral. Proporciona un recurso en las tareas de disfraz. Algunas piezas son reutilizables, pero el kit se agota tras unos cinco usos.

Kit de escalada: Un conjunto de crampones, pitones, cuerdas y herramientas. Proporciona un recurso en tareas de escalada.

Lámpara: Recipiente hueco lleno de aceite que arde lentamente para proporcionar luz (a menudo se asemeja a una "lámpara de genio"). Una lámpara crea luz normal en un área inmediata y luz tenue en un área corta. Funciona de tres o cuatro horas con medio litro (1 pinta) de aceite. Si se cae, puede derramar aceite, romperse o ambas cosas.

Libro: Un libro con información sobre un tema en particular, como geografía, historia, magia o religión. Proporciona un recurso en las tiradas apropiadas si el personaje lee u hojea el libro durante al menos diez minutos antes de intentar la tarea (esto supone que el personaje ya ha leído el libro y está buscando información relevante).

Linterna: Versión mejorada de una lámpara, con una mecha que extrae el aceite y cristales de vidrio o metal para protegerla del viento. Un farol crea luz normal en un área inmediata y luz tenue en un área corta. Funciona de tres a cuatro horas con medio litro (1 pinta) de aceite. Si se cae, es menos probable que se derrame que una lámpara.

Palanca: Este trozo de metal doblado otorga un recurso en tareas de apertura de puertas, cofres del tesoro y objetos similares.

Paquete de aventurero: Incluye 15 m [50 pies] de cuerda, raciones para tres días, tres púas, un martillo pequeño, un conjunto de ropa de abrigo, botas y tres antorchas.

Tienda de campaña: Tiene espacio suficiente para dos humanos o tres personas más pequeñas.

Vela: Una vela arde durante una hora y crea una luz tenue en un área inmediata.

Artículo	Precio
Abrojos, bolsa	1 po
Aceite (frasco)	1 pc
Ácido (frasco)	25 po
Antorcha	1 pc
Ariete	10 po
Bastón de madera	5 pc
Bolsa de herramientas ligeras	10 po
Bolsa de herramientas pesadas	25 po
Bolsa u otras raciones pequeñas	5 pp
Catalejo	1.000 po
Cuerda (15 m [50 pies])	1 po
Cuerno de señales	2 po
Escalera (3m [10 pies])	1 pp
Espejo	5 po
Fuego alquímico (frasco)	50 po
Gancho de agarre	2 po
Ganzúas	25 po
Grilletes	2 po
Herramientas de alquimista	50 po
Instrumento musical	2-50 po
Kit de curación	5 po
Kit de disfraces	25 po
Kit de escalada	25 po
Lámpara	5 pp
Libro	25 po
Linterna	5 po
Mochila	2 po
Odre	2 pp
Palanca	2 po
Paquete de aventurero	6 po
Pitón	5 pc
Pluma de escribir	2 pc
Púas de hierro (10)	1 po
Raciones (1 día)	5 pp
Reloj de arena	25 po
Saco	1 pc
Saco de dormir	1 po
Tienda	2 po
Tinta (frasco)	10 po
Vela	1 pp

ARTÍCULOS Y SERVICIOS DIVERSOS

Aunque los tipos de artículos a la venta varían mucho en función del entorno, siempre están presentes algunas cosas, como la comida, el alojamiento y la ropa. Sin embargo, estos bienes y servicios pueden abarcar distintas categorías de precios. Por ejemplo, se puede conseguir una comida barata, una comida de precio moderado, una comida cara, etc. Una comida barata es ligera y probablemente poco nutritiva. Una comida cara sólo está disponible en buenos restaurantes de ciertas localidades. Una comida exorbitante es probablemente un festín para una multitud, con los mejores alimentos y bebidas disponibles.

El alojamiento nocturno es similar, aunque el extremo inferior comienza peor. Una noche de alojamiento barata es probablemente una alfombra llena de pulgas en el suelo de una habitación llena de otros huéspedes. El alojamiento típico (una habitación privada con una cama decente) probablemente esté en el rango de precios moderados. Un alojamiento muy caro podría ser una suite de habitaciones con deliciosas comidas y servicios personales (como masajes y aseo personal) incluidos.

La ropa barata está a un paso de los trapos, pero la ropa de precio moderado es suficientemente decente. Para una fiesta formal, se necesita ropa cara. Los muy ricos probablemente lleven ropa muy cara la mayor parte del tiempo, y ropa exorbitante (y joyas) cuando van a sus galas de élite.

En el capítulo de géneros se pueden encontrar otros tipos de artículos diversos.

DESCRIPCIONES DE ROPA DE FANTASÍA

Las prendas específicas varían según el clima y las costumbres locales, pero suelen incluir sombrero, camisa, cinturón, pantalones o falda, zapatos y ropa interior.

Atuendo sacerdotal: Prendas apropiadas para realizar ceremonias de una religión específica. Un ejemplo común es un sombrero o tocado, túnica o vestido largo, tabardo o estola y zapatos, con las piezas exteriores marcadas con símbolos apropiados.

Vestimenta de artesano: Atuendo adecuado para una persona que ejerce un oficio (herrero, zapatero, etc.). Suele incluir un delantal y un cinturón para sujetar las herramientas.

Vestimenta de asceta: Atuendo sencillo que visten los monjes y otras personas que evitan las muestras de riqueza y estatus. Los estilos específicos varían según el clima y los principios filosóficos del portador, pero un ejemplo típico es una camisa holgada, pantalones sueltos, sandalias, una gorra y varias tiras de tela que pueden servir como cinturón, bufanda o adornos sencillos.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Vestimenta de campesino: Ropa muy sencilla para personas libres de bajo estatus social. Incluye un pañuelo o gorro, camisa o blusa, pantalones o falda, y zapatos de tela gruesa o envolturas para los pies.

Vestimenta de explorador: Conjunto de ropa resistente para aventureros y viajeros experimentados que desean estar preparados para diversas actividades y entornos.

Vestimenta de mago: Ropa que identifica a su portador como practicante de magia arcana. Un atuendo típico incluye un interesante sombrero o gorro, una túnica con mangas largas y muchos bolsillos, y zapatos, a menudo adornados con runas o representaciones de criaturas mágicas como dragones. Los eruditos y los sabios visten prendas muy similares que carecen de los aspectos místicos de la ropa de los magos.

Vestimenta de viajero: Conjunto de ropa cómoda que incluye guantes, un sombrero protector, una chaqueta y una capa con capucha.

Vestimenta elegante: Un conjunto de ropa elegante acorde con la moda y las costumbres locales. Suele ser el mínimo necesario para reunirse con gente importante del pueblo, como un alcalde o un noble. Los eventos de mayor categoría requieren atuendos que cuestan hasta cuatro veces más.

Vestimenta para el clima frío: Conjunto de ropa más pesada para protegerse del frío.

Vestuario de animador: Ropa interesante (y normalmente colorida) apropiada para un artista, como un actor, un bardo, un malabarista o un acróbatas.

Artículo	Precio
Atuendo sacerdotal	5 po
Vestimenta de artesano	2 po
Vestimenta de asceta	1 po
Vestimenta de campesino	1 sp
Vestimenta de explorador	8 po
Vestimenta de mago	5 po
Vestimenta de viajero	2 po
Vestimenta elegante	25 po
Vestimenta para el clima frío	6 po
Vestuario de animador	3 po

DESCRIPCIÓN DE ANIMALES Y EQUIPOS

Caballo de guerra: Un caballo entrenado para estar tranquilo durante el ruido y la acción del combate, utilizado como montura o para tirar de un vehículo como un carro.

Caballo de montar: Un caballo entrenado para montar y capaz de transportar a un humano adulto normal. Los caballos de montar tienden a entrar en pánico en combate.

Caballo de tiro: Caballo fuerte capaz de transportar o tirar de cargas pesadas.

Perro guardián: Un perro especialmente entrenado para vigilar. Más adecuado para vigilar o patrullar una zona contra ladrones e intrusos que para acompañar a aventureros a lugares peligrosos.

Poni: un tipo de caballo más pequeño, adecuado para tirar de un carro, transportar cargas más pequeñas que un caballo de tamaño normal o servir de montura para una criatura más pequeña que un humano, como un enano o un mediano.

Artículo	Precio
Caballo de guerra	300-500 po
Caballo de montar	75 po
Caballo de tiro	50 po
Perro guardián	25 po
Poni	30 po
Silla de montar	10 po

COMIDA Y ALOJAMIENTO

Artículo	Precio
Banquete (1 persona)	10 po
Carne (una ración)	3 pp
Cerveza, 4 litros [1 galon]	2 pp
Cerveza, jarra	4 pc
Comidas (por día)	
Buena	5 pp
Regular	3 pp
Mala	6 pc
Estancia en posada (por noche)	
Buena	8 pp
Regular	5 pp
Mala	1 pp
Pan, hogaza	2 pc
Vino (botella)	10 po
Vino (copa)	2 pp

CYPHERS

Los Cyphers pueden ser a veces objetos físicos como el equipo, pero funcionan de forma muy diferente. Para ser totalmente exactos, los Cyphers pueden tener la apariencia de equipo, pero no caigas en la trampa de confundirlos. Los Cyphers son mucho más parecidos a las capacidades especiales del PJ que al equipo. En un juego de fantasía, pueden ser pociones, pergaminos o amuletos. En un juego de ciencia ficción, los Cyphers pueden ser interesantes dispositivos desechables o cristales alienígenas de providencia desconocida. En otros juegos, pueden representar simplemente la buena fortuna o la inspiración repentina. Consulta el capítulo de Cyphers para más detalles.

ARTEFACTOS

Los artefactos son más poderosos que el equipo y no se pueden comprar sin más. El capítulo sobre el género ofrece algunos ejemplos de artefactos apropiados para varios escenarios.

Cada artefacto tiene un nivel y un índice de agotamiento de energía. Cuando se utiliza o activa un artefacto, el jugador tira el dado designado (1d6, 1d10, 1d20 o 1d100). Si el dado muestra el número de agotamiento, el objeto funciona, pero ese es su último uso. Una entrada de agotamiento de "-" significa que el artefacto nunca se agota, y una entrada de "automático" significa que sólo se puede utilizar una vez.

Los artefactos descargados a veces pueden recargarse utilizando las reglas de reparación, dependiendo de la naturaleza del objeto. Otras capacidades especiales también pueden recargar un objeto gastado, pero probablemente sólo para un uso.

Para información DJ sobre artefactos, ver el capítulo Dirigir el Sistema Cypher.

ENCONTRAR, IDENTIFICAR Y UTILIZAR LOS ARTEFACTOS

A veces, los personajes pueden encontrar artefactos durante sus aventuras. Pueden estar en ruinas antiguas, intactas o necesitadas de manipulación para hacerlas funcionar. Pueden haber sido robados de instalaciones

militares bien vigiladas. Pueden ser concedidos como recompensa o tomados de enemigos caídos. A veces incluso pueden comprarse a una fuente especializada, pero esto ocurre más raramente de lo que a la mayoría de los PJs les gustaría.

Después de que los personajes encuentren un artefacto, identificarlo es una tarea de Intelecto independiente. El DJ establece la dificultad de la tarea, pero suele ser igual al nivel del artefacto. Identificarlo lleva de quince minutos a tres horas. Si los PJs no pueden identificar un artefacto, pueden llevarlo a un experto para que lo identifique o, si lo desean, lo intercambien o vendan.

Los personajes pueden intentar usar un artefacto que no ha sido identificado, lo que suele ser una tarea de Intelecto igual al nivel del artefacto + 2. El fracaso puede significar que los PJs no pueden averiguar cómo usar el artefacto o que lo usan incorrectamente (a discreción del DJ). Por supuesto, incluso si los personajes usan un artefacto no identificado correctamente la primera vez, no tienen idea de cuál puede ser el efecto.

Una vez que los personajes identifican un artefacto, utilizarlo por primera vez requiere una acción adicional de Intelecto; este proceso es mucho más complejo que pulsar un botón. Puede implicar manipular pantallas táctiles, recitar las palabras arcanas adecuadas o cualquier otra cosa que se ajuste a la ambientación. El DJ establece la dificultad, pero suele ser igual al nivel del artefacto.

REGLAS DEL JUEGO

Las partidas del Sistema Cypher se desarrollan en la imaginación conjunta de todos los jugadores, incluido el DJ. El DJ establece el escenario, los jugadores dicen lo que sus personajes intentan hacer, y el DJ determina lo que sucede a continuación. Las reglas y los dados ayudan a que la partida se desarrolle sin problemas, pero son las personas, y no las reglas o los dados, las que dirigen la acción y determinan la historia, y la diversión. Si una regla estorba o desvirtúa el juego, los jugadores y el director general deben trabajar juntos para cambiarla.

Así es como se juega con el Sistema Cypher:

1. El jugador le dice al DJ lo que quiere hacer. Esta es una acción del personaje.
2. El DJ determina si esa acción es rutinaria (y por lo tanto funciona sin necesidad de una tirada) o si existe la posibilidad de fallar.

3. Si existe la posibilidad de fracasar, el DJ determina qué atributo utiliza la tarea (Vigor, Velocidad o Intelecto) y la dificultad de la tarea, es decir, lo difícil que será en una escala de 1 (realmente fácil) a 10 (básicamente imposible).

4. El jugador y el DJ determinan si algo del personaje - como el entrenamiento, el equipo, las capacidades especiales o varias acciones- puede modificar la dificultad hacia arriba o hacia abajo en uno o más grados. Si estas modificaciones reducen la dificultad a menos de 1, la acción es rutinaria (y por tanto funciona sin necesidad de tirada).

5. Si la acción todavía no es rutinaria, el DJ utiliza su dificultad para determinar el número objetivo - cuán alto debe tirar el jugador para tener éxito en la acción (ver la tabla de [Dificultades de las tareas](#)). El DJ no tiene que decirle al jugador cuál es el número objetivo, pero puede darle una pista, especialmente si el personaje sabe razonablemente si la acción es fácil, media, difícil o imposible.

6. El jugador tira un d20. Si la tirada es igual o superior al número objetivo, el personaje tiene éxito.

Eso es todo. Así es como se hace cualquier cosa, ya sea identificar un dispositivo desconocido, calmar a un borracho furioso, escalar un acantilado traicionero o luchar contra un semidiós. Incluso si ignoras todas las demás reglas, podrías jugar al Sistema Cypher sólo con esta información. Las características clave aquí son: las acciones del personaje, la determinación de la dificultad de la tarea y la determinación de las modificaciones.

CONCEPTOS CLAVE

Acción: cualquier cosa que un personaje haga de forma significativa: golpear a un enemigo, saltar un abismo, activar un dispositivo, usar un poder especial, etc. Cada personaje puede realizar una acción en una ronda.

Aliviar: Disminución de la dificultad de una tarea, normalmente en un grado. Si no se dice cuántos grados se alivia una tarea, entonces reduce la dificultad en un grado.

Atributos: Una de las tres características que definen a los PJs: Vigor, Velocidad o Intelecto. Cada atributo tiene dos valores: Reserva y Ventaja. Tu Reserva representa tu habilidad innata, y tu Ventaja representa el saber cómo usarlo. Las Reservas de atributo puede aumentar o disminuir en el transcurso del juego; por ejemplo, puedes perder puntos de tu Reserva de Vigor cuando te golpea un oponente, gastar puntos de tu Reserva de Intelecto para activar una capacidad o descansar para recuperar puntos de tu Reserva de Velocidad después de un largo día de marcha. Cualquier cosa que dañe un atributo, restaure un atributo, o aumente o penalice un atributo afecta a la Reserva de la misma.

Práctica: La capacidad normal, no modificada, de utilizar una habilidad, no entrenada, especializada o una incapacidad. Tu tipo determina en qué habilidades de arma tienes práctica; si no tienes práctica con un tipo de arma, tienes una incapacidad en ella.

Competente: Tener una cantidad razonable de habilidad en una tarea. Ser competente alivia la tarea. Por ejemplo, si eres competente en la escalada, todas las tareas de escalada para ti son más fáciles. Si te vuelves muy hábil en esa tarea, te haces especialista en lugar de competente. No es necesario ser competente para intentar una tarea.

Dificultad: Medida de lo fácil que es realizar una tarea. La dificultad se clasifica en una escala de 1 (la más baja) a 10 (la más alta). Alterar la dificultad para dificultar una tarea se llama "obstaculizar". Alterarla para hacer una tarea más fácil se llama "aliviar". Todos los cambios de dificultad se miden en grados. La dificultad suele equivaler directamente al nivel, por lo que abrir una puerta cerrada de nivel 3 probablemente tenga una dificultad de 3.

Esfuerzo: Gastar puntos de una Reserva de atributo para reducir la dificultad de una tarea. Un PJ decide si aplica o no el Esfuerzo en su turno antes de hacer la tirada. Los PNJs nunca aplican Esfuerzo.

Especialista: Tener una habilidad excepcional en una tarea. Ser especialista alivia la tarea en dos grados. Así, si eres especialista en escalada, todas tus tareas de escalada se alivian en dos grados.

Incapacidad: Es lo contrario de competente: te ves obstaculizado siempre que intentas una tarea en la que tienes una incapacidad. Si también te haces competente en la tarea, el competencia y la incapacidad se anulan mutuamente y adquieres práctica.

Nivel: La forma de medir la fuerza, la dificultad, el poder o el desafío de algo en el juego. Todo en el juego tiene un nivel. Los PNJ y los objetos tienen niveles que determinan la dificultad de cualquier tarea relacionada con ellos. Por ejemplo, el nivel de un oponente determina lo difícil que es golpearlo o evitarlo en combate. El nivel de una puerta indica lo difícil que es derribarla. El nivel de una cerradura determina lo difícil que es forzarla. Los niveles se clasifican en una escala de 1 (el más bajo) a 10 (el más alto).

Obstaculizar: Aumento de la dificultad de una tarea, normalmente en un grado. Si algo no dice cuántos grados obstaculiza una tarea, entonces aumenta la dificultad en un grado.

Personaje: Cualquier criatura del juego capaz de actuar, ya sea un personaje jugador (PJ) dirigido por un jugador o un personaje no jugador (PNJ) dirigido por el maestro de juego (DJ). En el Sistema Cypher, incluso las criaturas bizarras, las máquinas sensibles y los seres de energía viva pueden ser "personajes".

Rango: La forma de medir la capacidad general de un PJ. Los rangos de PJ se parecen un poco a los niveles, pero sólo van del 1 al 6 y funcionan mecánicamente de forma muy diferente a los niveles; por ejemplo, el rango de un PJ no determina la dificultad de una tarea.

Ronda: Duración de unos cinco a diez segundos. Hay unas diez rondas en un minuto. Cuando es realmente importante controlar el tiempo preciso, se utilizan rondas. Básicamente, es el tiempo que se tarda en realizar una acción en el juego, pero como todos actúan más o menos simultáneamente, todos los personajes pueden realizar una acción en cada ronda.

Tarea: cualquier acción que un pj intente. El DJ determina la dificultad de la tarea. En general, una tarea es algo que haces y una acción es que realizas esa tarea, pero en la mayoría de los casos significan lo mismo.

Tirada: Una tirada de d20 realizada por un PJ para determinar si una acción tiene éxito. Aunque el juego utiliza ocasionalmente otros dados, cuando el texto se refiere simplemente a "una tirada", siempre significa una tirada de d20.

Turno: La parte de la ronda en la que un personaje o criatura realiza sus acciones. Por ejemplo, si un Guerrero y un Adepto están luchando contra un orco, cada ronda el Guerrero realiza una acción en su turno, el Adepto realiza una acción en su turno, y el orco realiza una acción en su turno. Algunas habilidades o efectos sólo duran un turno, o terminan cuando se inicia el siguiente.

LLEVAR A CABO UNA ACCIÓN

Cada personaje tiene un turno en cada ronda. En el turno de un personaje, éste puede hacer una cosa: una acción. Todas las acciones entran en una de las tres categorías: Vigor, Velocidad o Intelecto (al igual que las tres atributos). Muchas acciones requieren tiradas de dados: tirar un d20.

Cada acción realiza una tarea, y cada tarea tiene una dificultad que determina qué número debe alcanzar o superar el personaje con una tirada para tener éxito.

La mayoría de las tareas tienen una dificultad de 0, lo que significa que el personaje tiene éxito automáticamente. Por ejemplo, atravesar una habitación, abrir una puerta y lanzar una piedra a un cubo cercano son todas acciones, pero ninguna de ellas requiere una tirada. Las acciones que suelen ser difíciles o que se vuelven difíciles debido a la situación (como disparar a un objetivo en una ventisca) tienen una dificultad mayor. Estas acciones suelen requerir una tirada.

Algunas acciones requieren un gasto mínimo de puntos de Vigor, Velocidad o Intelecto. Si un personaje no puede gastar el número mínimo de puntos necesarios para completar la acción, fracasa automáticamente en la tarea.

DETERMINAR EL ATRIBUTO DE UNA TAREA

Cada tarea está relacionada con una de las tres atributos del personaje: Vigor, Velocidad o Intelecto. Las actividades físicas que requieren fuerza, potencia o resistencia se relacionan con el Vigor. Las actividades físicas que requieren agilidad, flexibilidad o reflejos rápidos se relacionan con la Velocidad. Las actividades mentales que requieren fuerza de voluntad, memoria o poder mental se relacionan con el Intelecto. Esto significa que se pueden generalizar las tareas en tres categorías: Tareas de Vigor, Tareas de Velocidad y Tareas de Intelecto. También puedes generalizar las tiradas en tres categorías: Tiradas de Vigor, Tiradas de Velocidad y Tiradas de Intelecto.

La categoría de la tarea o tirada determina el tipo de Esfuerzo que se puede aplicar a la tirada y puede determinar cómo afectan a la tirada las demás habilidades del personaje. Por ejemplo, un Adepto puede tener una habilidad que le haga mejorar las tiradas de Intelecto, y un Guerrero puede tener una habilidad que le haga mejorar las tiradas de Velocidad.

DETERMINAR LA DIFICULTAD DE UNA TAREA

Lo más frecuente que hace un DJ durante el juego -y probablemente lo más importante- es establecer la dificultad de una tarea. Para facilitar el trabajo, utiliza la tabla de dificultad de las tareas, que asocia un índice de dificultad con un nombre descriptivo, un número objetivo y una orientación general sobre la dificultad.

Cada dificultad del 1 al 10 tiene un número objetivo asociado. El número objetivo es fácil de recordar: siempre es tres veces la dificultad. El número objetivo es el número mínimo que un jugador necesita sacar en un d20 para tener éxito en la tarea. Subir o bajar en la tabla se llama obstaculizar o aliviar, y se mide en grados.

Por ejemplo, reducir una tarea de dificultad 5 a una de dificultad 4 es "aliviar la dificultad en un grado" o simplemente "aliviar la dificultad" o "aliviar la tarea". La mayoría de los modificadores afectan a la dificultad y no a la tirada del jugador. Esto tiene dos consecuencias:

Los números de objetivos bajos, como el 3 o el 6, que serían aburridos en la mayoría de los juegos que utilizan un d20, no son aburridos en el Sistema Cypher. Por ejemplo, si tienes que sacar un 6 o más, sigues teniendo un 25% de posibilidades de fallar.

Los niveles superiores de dificultad (7, 8, 9 y 10) son casi imposibles porque los números objetivo son 21 o más, que no se pueden tirar en un d20. Sin embargo, es común que los PJs tengan habilidades o equipo que alivien la tarea y así bajen el número objetivo a algo que puedan tirar en un d20.

El rango de un personaje no determina el nivel de una tarea. Las cosas no se vuelven más difíciles sólo porque el rango de un personaje aumente; el mundo no se convierte instantáneamente en un lugar más difícil. Los personajes de cuarto rango no se enfrentan sólo a criaturas de nivel 4 o a tareas de dificultad 4 (aunque un personaje de cuarto rango probablemente tenga más posibilidades de éxito que un personaje de primer rango). El hecho de que algo sea de nivel 4 no significa necesariamente que esté destinado sólo a personajes de cuarto rango. Del mismo modo, dependiendo de la situación, un personaje de quinto rango puede encontrar una tarea de dificultad 2 tan difícil como un personaje de segundo rango.

Por lo tanto, a la hora de establecer la dificultad de una tarea, el DJ debe valorar la tarea por sus propios méritos, no por el poder de los personajes.

MODIFICAR LA DIFICULTAD

Después de que el DJ establezca la dificultad de una tarea, el jugador puede intentar modificarla para su personaje. Cualquier modificación se aplica sólo a este

intento particular de la tarea. En otras palabras, recalar la cerradura de una puerta electrónica normalmente podría ser de dificultad 6, pero dado que el personaje que hace el trabajo es experto en tales tareas, tiene las herramientas adecuadas y tiene otro personaje ayudándole, la dificultad en este caso podría ser mucho menor. Por eso es importante que el DJ establezca la dificultad de una tarea sin tener en cuenta al personaje. El personaje entra en este paso.

Utilizando habilidades y recursos, trabajando juntos, y quizás lo más importante, aplicando el Esfuerzo, un personaje puede aliviar una tarea en varios grados para hacerla más fácil. En lugar de añadir bonificaciones a la tirada del jugador, reducir la dificultad disminuye el número objetivo. Si puede reducir la dificultad de una tarea a 0, no es necesario hacer una tirada; el éxito es automático. (Una excepción es si el DJ decide usar una intromisión del DJ en la tarea, en cuyo caso el jugador tendría que hacer una tirada a la dificultad original).

Hay tres formas básicas en las que un personaje puede aliviar una tarea: habilidades, recursos y Esfuerzo. Cada método alivia la tarea en al menos un grado, nunca en incrementos menores.

(Utilizando habilidades, recursos y Esfuerzo, un personaje puede aliviar una tarea un máximo de diez grados: uno o dos grados por habilidades, uno o dos grados por recursos y de uno a seis grados por Esfuerzo).

HABILIDADES

Los personajes pueden ser hábiles para realizar una tarea específica. Una habilidad puede variar de un personaje a otro. Por ejemplo, un personaje puede ser hábil en la mentira, otro puede ser hábil en el engaño, y un tercero puede ser hábil en todas las interacciones interpersonales. El primer nivel de destreza se llama ser competente, y alivia esa tarea en un grado. Más raramente, un personaje puede ser increíblemente hábil en la realización de una tarea. Esto se llama ser especialista, y alivia la tarea en dos grados en lugar de uno. Las habilidades nunca pueden aliviar una tarea en más de dos grados, ya que no cuentan más de dos grados por ser competente o especialista.

RECURSOS

Un recurso es cualquier cosa que ayude a un personaje en una tarea, como tener una palanca muy buena cuando se trata de forzar una puerta o estar en una tormenta cuando se trata de apagar un fuego. Los recursos apropiados varían de una tarea a otra. El punzón perfecto puede ayudar a la hora de trabajar la madera, pero no mejorará una actuación de baile.

Un recurso suele aliviar una tarea en un grado. Los recursos nunca pueden aliviar una tarea en más de dos grados, cualquier número de grados por arriba de dos provenientes de recursos no cuentan.

(Lo importante es recordar que una habilidad puede reducir la dificultad en no más de dos grados, y los recursos pueden reducir la dificultad en no más de dos grados, independientemente de la situación. Por lo tanto, la dificultad de ninguna tarea se reducirá nunca en más de cuatro grados sin utilizar Esfuerzo).

ESFUERZO

Un jugador puede aplicar Esfuerzo para aliviar una tarea. Para ello, el jugador gasta puntos de la Reserva de atributo más apropiada para la tarea. Por ejemplo, aplicar Esfuerzo para empujar una roca pesada desde un acantilado requiere gastar puntos de la Reserva de Vigor del PJ; aplicar Esfuerzo para activar una interfaz de máquina inusual requiere gastar puntos de la Reserva de Intelecto del PJ. Por cada nivel de Esfuerzo gastado en una tarea, ésta se ve aliviada. Cuesta 3 puntos de una Reserva de atributo para aplicar un nivel de Esfuerzo, y cuesta 2 puntos adicionales por cada nivel posterior (así que cuesta 5 puntos para dos niveles de Esfuerzo, 7 puntos para tres niveles de Esfuerzo, y así sucesivamente). Un personaje debe gastar puntos de la misma Reserva de atributo que el tipo de tarea o tirada: puntos de Vigor para una tirada de Vigor, puntos de Velocidad para una tirada de Velocidad o puntos de Intelecto para una tirada de Intelecto.

Cada personaje tiene un nivel máximo de Esfuerzo que puede aplicar a una sola tarea. El Esfuerzo nunca puede aliviar una tarea en más de seis grados: cualquier número de grados por arriba de seis que se apliquen por Esfuerzo no cuentan.

NIVEL DE ESFUERZO GRATUITO

Unas pocas habilidades te dan un nivel de Esfuerzo gratuito (normalmente requieren que apliques al menos un nivel de Esfuerzo a una tarea). En efecto, obtienes un nivel más de Esfuerzo que el que has pagado. Este nivel de Esfuerzo gratuito puede superar el límite de Esfuerzo de tu personaje, pero no el límite de seis grados para aliviar una tarea.

TIRAR EL DADO

Para determinar el éxito o el fracaso, un jugador tira un dado (siempre un d20). Si sacan el número objetivo o más, tienen éxito. La mayoría de las veces, eso es todo, no hay que hacer nada más. En raras ocasiones, un personaje puede aplicar un pequeño modificador a la tirada. Si tiene una bonificación de +2 al intentar acciones específicas, añade 2 al número obtenido. Sin embargo, la

tirada original importa si el número natural es uno de los Resultados especiales.

Si un personaje aplica un modificador a la tirada, es posible que obtenga un resultado de 21 o superior, en cuyo caso puede intentar una tarea con un número objetivo superior a 20. Pero si no hay posibilidad de éxito -si ni siquiera sacar un 20 natural (es decir, que el d20 muestre ese número) es suficiente para realizar la tarea- entonces no se hace ninguna tirada. De lo contrario, a los Pjs les sería posible tener éxito en todo, incluso en tareas imposibles o ridículas como escalar rayos de luna, lanzar elefantes o acertar con una flecha a un objetivo en el lado opuesto de una montaña.

Si los modificadores de un personaje suman +3, trátalos como un recurso en su lugar. En otras palabras, en lugar de añadir un bono de +3 a la tirada, reduce la dificultad en un grado. Por ejemplo, si un Guerrero tiene una bonificación de +1 a las tiradas de ataque por un efecto menor, una bonificación de +1 a las tiradas de ataque por una calidad especial del arma y una bonificación de +1 a las tiradas de ataque por una capacidad especial, no añade 3 a su tirada de ataque, sino que reduce la dificultad del ataque en un grado. Así, si atacan a un enemigo de nivel 3, normalmente tirarían contra la dificultad 3 e intentarían alcanzar un número objetivo de 9, pero gracias a su recurso, tiran contra la dificultad 2 e intentan alcanzar un número objetivo de 6.

Esta distinción es importante cuando se apilan habilidades y recursos para disminuir la dificultad de una acción, especialmente porque reducir la dificultad a 0 o menos significa que no se necesita ninguna tirada.

EL JUGADOR SIEMPRE TIRA

En el Sistema Cypher, los jugadores siempre dirigen la acción. Eso significa que hacen todas las tiradas. Si un PJ salta de un vehículo en movimiento, el jugador tira para ver si tiene éxito. Si un PJ busca un panel oculto, el jugador tira para determinar si lo encuentra. Si un desprendimiento de rocas cae sobre un PJ, el jugador tira para intentar salir del camino. Si un PJ y un PNJ hacen un pulso, el jugador tira y el nivel del PNJ determina el número objetivo. Si un PJ ataca a un enemigo, el jugador tira para ver si impacta. Si un enemigo ataca al PJ, el jugador tira para ver si esquiva el golpe.

Como se ha visto en los dos últimos ejemplos, el PJ tira si está atacando o defendiendo. Por lo tanto, algo que mejore las defensas puede aliviar u obstaculizar sus tiradas. Por ejemplo, si un PJ utiliza un muro bajo para cubrirse de los ataques, el muro alivia las tiradas de defensa del jugador. Si un enemigo utiliza el muro para cubrirse de los ataques del PJ, éste obstaculiza las tiradas de ataque del jugador.

RESULTADOS ESPECIALES

Si un personaje saca un 1, 17, 18, 19 o 20 natural (lo que significa que el d20 muestra ese número), entran en juego reglas especiales. Estas se explican con más detalle en las siguientes secciones.

1: Intromisión del DJ. El DJ realiza una intromisión gratuita (ver más abajo) y no otorga puntos de experiencia (PX) por ella.

17: Bonificación de daño. Si la tirada era un ataque de daño, infinge 1 punto de daño adicional.

18: Bonificación de daño. Si la tirada era un ataque de daño, infinge 2 puntos de daño adicional.

19: Efecto menor. Si la tirada fue un ataque de daño, hace 3 puntos adicionales de daño o el PJ obtiene un efecto menor además de los resultados normales de la tarea. Si la tirada fue algo distinto a un ataque, el PJ obtiene un efecto menor además de los resultados normales de la tarea.

20: Efecto mayor. Si la tirada era un ataque de daño, causa 4 puntos adicionales de daño o el PJ obtiene un efecto mayor o menor además de los resultados normales de la tarea. Si la tirada fue algo distinto a un ataque, el PJ obtiene un efecto mayor además de los resultados normales de la tarea. Si el PJ gastó puntos de una Reserva de atributo en la acción, el coste en puntos de la acción disminuye a 0, lo que significa que el personaje recupera esos puntos como si no los hubiera gastado.

INTROMISIÓN DEL DJ

La intromisión del DJ se explica con más detalle en el capítulo sobre el funcionamiento del Sistema Cypher, pero esencialmente significa que ocurre algo que complica la vida del personaje. El personaje no necesariamente ha cometido un error o ha hecho algo malo (aunque quizás lo haya hecho). Puede ser simplemente que la tarea presente una dificultad inesperada o que algo no relacionado afecte a la situación actual.

Para una intromisión del DJ en una tirada de defensa, un resultado de 1 podría significar que el PJ recibe 2 puntos adicionales de daño del ataque, indicando que el oponente recibió un golpe de suerte.

(Para obtener detalles completos sobre la intromisión del DJ y cómo utilizarla de la mejor manera posible en el juego, consulte el capítulo Dirigir el Sistema Cypher).

EFFECTO MENOR

Un efecto menor ocurre cuando un jugador saca un 19 natural. La mayoría de las veces, un efecto menor es ligeramente beneficioso para el PJ, pero no abrumador.

Un escalador sube la pendiente un poco más rápido. Una máquina reparada funciona un poco mejor. Un personaje que salta a un pozo cae de pie. Tanto el DJ como el jugador pueden idear un posible efecto menor que se

ajuste a la situación, pero ambos deben estar de acuerdo en cuál debe ser.

No pierdas mucho tiempo pensando en un efecto menor si no se sugiere nada apropiado. A veces, en los casos en los que sólo importa el éxito o el fracaso, está bien no tener ningún efecto menor. Mantén el juego en movimiento a un ritmo emocionante.

En el combate, el efecto menor más fácil y sencillo es infligir 3 puntos de daño adicional con un ataque. Los siguientes son otros efectos menores comunes para el combate:

Dañar objeto: En lugar de golpear al enemigo, el ataque golpea lo que el enemigo sostiene. Si el ataque impacta, el personaje hace una tirada de Vigor con una dificultad igual al nivel del objeto. Si tiene éxito, el objeto desciende uno o más grados en el Registro de Daño de Objeto.

Distraer: Durante una ronda, todas las tareas del enemigo se ven obstaculizadas.

Empujar: El enemigo es golpeado o forzado a retroceder unos metros. La mayoría de las veces, esto no importa mucho, pero si el combate tiene lugar en un saliente o junto a un pozo de lava, el efecto puede ser significativo.

Golpea una parte específica del cuerpo: El atacante golpea un punto específico del cuerpo del defensor. El DJ decide qué efecto especial, si lo hay, se produce. Por ejemplo, golpear el tentáculo de una criatura que está enrollado alrededor de un aliado podría facilitarle la huida. Golpear a un enemigo en el ojo puede cegarlo durante una ronda. Golpear a una criatura en su único punto vulnerable podría ignorar su Armadura.

Pasar de largo: El personaje puede moverse una corta distancia al final del ataque. Este efecto es útil para pasar por delante de un enemigo que esté protegiendo una puerta, por ejemplo.

Normalmente, el DJ hace que ocurra el efecto menor deseado. Por ejemplo, sacar un 19 contra un enemigo relativamente débil significa que es derribado por el acantilado. El efecto hace que la ronda sea más emocionante, pero la derrota de una criatura menor no tiene un impacto significativo en la historia. Otras veces, el DJ puede decidir que se necesita una tirada adicional para conseguir el efecto - la tirada especial sólo da al PJ la oportunidad de conseguir un efecto menor. Esto ocurre sobre todo cuando el efecto deseado es muy improbable, como empujar a un autómata de batalla de 50 toneladas por un acantilado. Si el jugador sólo quiere infijir 3 puntos adicionales de daño como efecto menor, no se necesita ninguna tirada extra.

EFFECTO MAYOR

Un efecto mayor ocurre cuando un jugador saca un 20 natural. La mayoría de las veces, un efecto mayor es bastante beneficioso para el personaje. Un escalador consigue subir una cuesta empinada en la mitad de tiempo. Un saltador aterriza con tal garbo que los que están cerca quedan impresionados y posiblemente intimidados. Un defensor realiza un ataque gratuito a un enemigo.

Tanto el DJ como el jugador pueden idear un posible efecto mayor que se ajuste a la situación, pero ambos deben estar de acuerdo en cuál debe ser. Al igual que con los efectos menores, no pierdas mucho tiempo agonizando sobre los detalles de un efecto mayor. En los casos en los que sólo importa el éxito o el fracaso, un efecto mayor podría ofrecer al personaje un recurso única (una modificación de un grado) para utilizar la próxima vez que intente una acción similar. Cuando nada más parece apropiado, el DJ puede simplemente conceder al PJ una acción adicional en su turno esa misma ronda.

En el combate, el efecto mayor más sencillo y directo es infligir 4 puntos de daño adicional con un ataque. Los siguientes son otros efectos mayores comunes para el combate.

Aturdir: El enemigo pierde su siguiente acción.

Derribar: El enemigo es derribado. Puede levantarse en su turno.

Desarmar: El enemigo deja caer un objeto que está sosteniendo.

Lesionar: Durante el resto del combate, todas las tareas que el enemigo intente se ven obstaculizadas.

Al igual que con los efectos menores, normalmente el DJ sólo hace que ocurra el efecto mayor deseado, pero a veces el DJ puede requerir una tirada extra si el efecto mayor es inusual o poco probable.

REINTENTAR UNA TAREA TRAS UN FALLO

Si un personaje fracasa en una tarea (ya sea escalar una pared, forzar una cerradura, intentar descifrar un dispositivo misterioso o cualquier otra cosa) puede volver a intentarlo, pero debe aplicar al menos un nivel de Esfuerzo al reintentar esa tarea. Un reintento es una nueva acción, no parte de la misma acción que falló, y lleva la misma cantidad de tiempo que el primer intento.

A veces el DJ puede decidir que los reintentos son imposibles. Tal vez un personaje tenga una sola oportunidad de convencer al líder de un grupo de matones de que no ataquen, y después de eso, ninguna conversación los detendrá.

Esta regla no se aplica a algo como atacar a un enemigo en combate porque el combate es siempre cam-

biante y fluido. La situación de cada ronda es nueva, no una repetición de una situación anterior, por lo que un ataque fallido no se puede volver a intentar.

COSTE INICIAL

El DJ puede asignar un coste de puntos a una tarea sólo por intentarla. Llamado coste inicial, es simplemente una indicación de que la tarea es muy exigente. Por ejemplo, digamos que un PJ quiere intentar una acción de Vigor para abrir una pesada puerta del sótano que está algo oxidada. El DJ dice que forzar la puerta para abrirla es una tarea de dificultad 5, y hay un coste inicial de 3 puntos de Vigor para intentarlo. Este coste inicial se suma a cualquier número de puntos que el PJ gaste en la tirada (como cuando aplica Esfuerzo), y los puntos de coste inicial no afectan a la dificultad de la tarea. Es decir, el PJ debe gastar 3 puntos de Vigor sólo para intentar la tarea, y eso no le ayuda a abrir la puerta. Si quiere aplicar Esfuerzo para aliviar la tarea, tiene que gastar más puntos de su Reserva de Vigor.

La Ventaja ayuda con el coste inicial de una tarea, al igual que lo hace con cualquier gasto de una Reserva de un PJ. En el ejemplo anterior, si el PJ tiene una Ventaja de Vigor de 2, tendría que gastar sólo 1 punto (3 puntos menos 2 de su Ventaja de Vigor) para el coste inicial de intentar la tarea. Si también aplica un nivel de Esfuerzo para abrir la puerta no podrá usar su Ventaja de nuevo ya que ésta se aplica una sola vez por acción, por lo que aplicar Esfuerzo le costaría los 3 puntos completos. Por lo tanto, gastaría un total de 4 puntos (1 por el coste inicial más 3 por el Esfuerzo) de su Reserva de Vigor.

La razón de la regla de coste inicial es que aún en el Sistema Cypher, donde el aplicar Esfuerzo puede ayudar a un PJ a tener éxito en una acción, la lógica sugiere que algunas acciones son muy difíciles y agotadoras, en especial para algunos PJs más que para otros.

DISTANCIA

La distancia se simplifica en cuatro categorías básicas: inmediata, corta, larga y muy larga.

La distancia inmediata de un personaje está al alcance de la mano o a pocos pasos; si un personaje está en una habitación pequeña, todo lo que hay en la habitación está a distancia inmediata. Como máximo, la distancia inmediata es de 3 m [10 pies]. La distancia inmediata a veces se denomina cercana, o incluso a quemarropa, sobre todo cuando se refiere a rangos.

(Las palabras "inmediato" y "cercano" pueden usarse indistintamente para hablar de la distancia. Si una criatura u objeto está al alcance del brazo del personaje, puede considerarse tanto inmediato como cercano).

Distancia corta es toda la que sea mayor a la distancia inmediata pero menor a 15 m [50 pies] más o menos.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Distancia larga es toda la que sea mayor a la distancia corta pero menor a 30 m [100 pies] más o menos.

Distancia muy larga es toda la que sea mayor a la distancia larga pero menor a 150 m [500 pies] más o menos.

Más allá de ese rango, siempre se especifican las distancias: 300 m [1000 pies], 1,6 km [1 milla], etc.

Todas las armas y capacidades especiales utilizan estos términos para los rangos. Por ejemplo, todas las armas melé tienen un alcance inmediato: son armas de combate melé, y puedes usarlas para atacar a cualquiera que esté a una distancia inmediata. Un cuchillo lanzado (y la mayoría de las armas lanzadas) tiene un alcance corto. Una pistola pequeña también tiene un alcance corto. Un rifle tiene largo alcance.

Un personaje puede moverse una distancia inmediata como parte de otra acción. Es decir, puede dar unos pasos hasta el interruptor de la luz y encenderlo. Puede lanzarse a través de una pequeña habitación para atacar a un enemigo. Puede abrir una puerta y atravesarla.

Un personaje puede moverse una distancia corta como su acción completa durante un turno. También puede intentar moverse una larga distancia como su acción completa, pero el jugador podría tener que tirar para ver

si el personaje se resbala, tropieza o se tambalea por moverse tan lejos y tan rápido.

Los DJ y los jugadores no necesitan determinar distancias exactas. Por ejemplo, si los PJs están luchando contra un grupo de guardias, cualquier PJ puede atacar a cualquier enemigo en la melé general. Todos están en alcance inmediato. Sin embargo, si un soldado se queda atrás para disparar un blaster, un PJ podría tener que usar toda su acción para moverse la corta distancia requerida para atacar a ese enemigo. No importa si el soldado está a 6 m [20 pies] o 12 m [40 pies] de distancia, simplemente se considera una distancia corta. Si importa si el soldado está a más de 15 m [50 pies], porque esa distancia requeriría un movimiento largo.

OTRAS DISTANCIAS

En los raros casos en los que se necesitan distancias más allá de las muy largas, lo mejor son las distancias del mundo real (1 milla, 100 kilómetros, etc.). Sin embargo, las siguientes distancias abreviadas pueden ser útiles en algunos casos:

Planetario: En el mismo planeta.

Interplanetario: Dentro del mismo sistema solar.

Interestelar: Dentro de la misma galaxia.

Intergaláctico: En cualquier lugar del mismo universo.

Interdimensional: En cualquier lugar.

LLEVAR EL CONTROL DEL TIEMPO

Acción	Tiempo requerido normalmente
Caminar 1,6 km [1 milla] por un terreno fácil	Unos quince minutos
Caminar 1,6 km [1 milla] por terreno accidentado (bosque, nieve, colinas)	Alrededor de media hora
Caminar 1,6 km [1 milla] por terreno difícil (montañas, selva espesa)	Unos cuarenta y cinco minutos
Desplazamiento de un lugar importante de la ciudad a otro	Unos quince minutos
Colarse en un lugar vigilado	Unos quince minutos
Observar un nuevo lugar para obtener detalles destacados	Unos quince minutos
Tener un debate en profundidad	Unos diez minutos
Descansar después de una pelea u otra actividad extenuante	Unos diez minutos
Descansar y hacer una comida rápida	Alrededor de media hora
Hacer o deshacer el campamento	Alrededor de media hora
Compra de suministros en un mercado o tienda	Alrededor de una hora
Reunión con un contacto importante	Alrededor de media hora
Referirse a un libro o a un sitio web	Alrededor de media hora
Buscar cosas ocultas en una habitación	Al menos media hora, quizás una hora
Búsqueda de Cyphers u otros objetos de valor en medio de un montón de cosas	Alrededor de una hora
Identificar y comprender un Cypher	De quince minutos a media hora
Identificar y comprender un artefacto	Al menos quince minutos, quizás tres horas
Reparación de un dispositivo (suponiendo que se disponga de piezas y herramientas)	Al menos una hora, quizás un día
Construir un dispositivo (suponiendo que se disponga de piezas y herramientas)	Al menos un día, quizás una semana

LLEVAR CONTROL DEL TIEMPO

Por lo general, el tiempo se cuenta de la misma manera que se hace normalmente, utilizando minutos, horas, días y semanas. Así, si los personajes hacen un viaje prolongado durante 24 km [15 millas], pasan unas ocho horas, aunque el viaje pueda describirse en sólo unos segundos en la mesa de juego. La precisión en la medición del tiempo rara vez es importante. La mayoría de las veces, decir cosas como "Eso lleva una hora" funciona bien.

Esto es cierto incluso cuando una capacidad especial tiene una duración específica. En un encuentro, una duración de "un minuto" es casi lo mismo que decir "el resto del encuentro". No tienes que contar cada ronda que pasa si no quieres. Del mismo modo, una habilidad que dura diez minutos puede considerarse con seguridad la duración de una conversación en profundidad, el tiempo que se tarda en explorar rápidamente una zona pequeña o el tiempo que se tarda en descansar después de una actividad extenuante.

ENCUENTROS, RONDAS E INICIATIVA

A veces, en el transcurso del juego, el DJ o los jugadores se referirán a un "encuentro". Los encuentros no son tanto medidas de tiempo como eventos o instancias en las que ocurre algo, como una escena de una película o un capítulo de un libro. Un encuentro puede ser una pelea con un enemigo, un cruce dramático de un río embravecido o una negociación estresante con un funcionario importante. Es útil usar la palabra cuando se refiere a una escena específica, como en "Mi Reserva de Vigor está baja después de ese encuentro con el hechicero de almas de ayer".

Una ronda dura entre cinco y diez segundos. La duración es variable porque a veces una ronda puede ser un poco más larga que otra. No es necesario medir el tiempo con más precisión que eso. Puedes calcular que, por término medio, hay unas diez rondas en un minuto. En una ronda, todos -cada personaje y cada PNJ- pueden realizar una acción.

Para determinar quién va primero, segundo y así sucesivamente en una ronda, cada jugador hace una tirada de Velocidad llamada tirada de Iniciativa. La mayoría de las veces, sólo es importante saber qué personajes actúan antes que los PNJs y cuáles actúan después de los PNJs. En una tirada de Iniciativa, un personaje que obtiene un resultado superior al número objetivo de un PNJ realiza su acción antes que el PNJ. Como con todos los números objetivo, el número objetivo de un PNJ para una tirada de iniciativa es tres veces el nivel del PNJ. Muchas veces, el DJ hará que todos los PNJs realicen sus acciones al mismo tiempo, utilizando el número objetivo

más alto de entre todos los PNJs. Usando este método, cualquier personaje que haya sacado un número más alto que el objetivo actúa primero, luego actúan todos los PNJs, y finalmente actúan los personajes que hayan sacado un número más bajo que el objetivo.

(Una tirada de iniciativa es una tirada de d20. Dado que tu iniciativa depende de lo rápido que seas, si gastas Esfuerzo en la tirada, los puntos provienen de tu Reserva de Velocidad).

El orden de actuación de los personajes no suele ser importante. Si los jugadores quieren seguir un orden preciso, pueden actuar por orden de iniciativa (de mayor a menor), dando la vuelta a la mesa, yendo de mayor a menor, etc.

Por ejemplo, los personajes de Charles, Tammie y Shanna están en combate con dos guardias de seguridad de nivel 2. El DJ hace que los jugadores hagan tiradas de Velocidad para determinar la iniciativa. Charles saca un 8, Shanna saca un 15 y Tammie saca un 4. El número objetivo para una criatura de nivel 2 es 6, así que cada ronda Charles y Shanna actúan antes que los guardias, luego actúan los guardias y finalmente actúa Tammie. No importa si Charles actúa antes o después de Shanna, siempre que les parezca justo.

Después de que todos -todos los PJs y PNJs- en el combate hayan tenido un turno, la ronda termina y una nueva ronda comienza. En todas las rondas posteriores a la primera, todos actúan en el mismo orden que en la primera. Los personajes recorren este orden hasta el final lógico del encuentro (el final del combate o la finalización del evento) o hasta que el DJ les pida que hagan nuevas tiradas de iniciativa. El DJ puede pedir nuevas tiradas de iniciativa al principio de cualquier nueva ronda cuando las condiciones cambien drásticamente. Por ejemplo, si los PNJs obtienen refuerzos, el entorno cambia (tal vez las luces se apagan), el terreno cambia (tal vez parte del balcón se derrumba bajo los PJs), o algo similar ocurre, el DJ puede pedir nuevas tiradas de iniciativa.

Dado que la acción se mueve como un ciclo, todo lo que dura una ronda termina en el punto en el que comenzó el ciclo. Si Umberto utiliza una habilidad sobre un oponente que obstaculiza sus defensas durante una ronda, el efecto dura hasta que Umberto actúe en su siguiente turno.

ADJUDICAR SITUACIONES QUE NO INVOLUCRAN A LOS PJS

En última instancia, el DJ es el árbitro de los conflictos que no involucran a los PJs. Deben adjudicarse de la manera más interesante, lógica y basada en la historia posible. En caso de duda, haz coincidir el nivel de los PNJs (personajes o criaturas) o sus respectivos efectos para determinar los resultados. Así, si un PNJ de nivel 4 lucha contra un PNJ de nivel 3, el PNJ de nivel 4 ganará, pero si se enfrenta a un PNJ de nivel 7, perderá. Del mismo modo, una criatura de nivel 4 resiste los venenos o dispositivos de nivel 3 o inferior, pero no los de nivel 5 o superior.

La esencia es la siguiente: en el Sistema Cypher, no importa si algo es una criatura, un veneno o un rayo que dispersa la gravedad. Si es de nivel superior, gana; si es de nivel inferior, pierde. Si dos cosas de igual nivel se oponen, puede haber una larga y prolongada batalla que puede ir en cualquier dirección.

ACCIONES

Cualquier cosa que tu personaje haga en una ronda es una acción. Lo más fácil es pensar en una acción como una sola cosa que puedes hacer en cinco o diez segundos. Por ejemplo, si utilizas tu lanzador de dardos para disparar un extraño orbe flotante, eso es una acción. También lo es correr para cubrirte detrás de una pila de barriles, abrir una puerta atascada, usar una cuerda para sacar a tu amigo de un pozo o activar un Cypher (aunque esté guardada en tu mochila).

Abrir una puerta y atacar a un guardia de seguridad al otro lado son dos acciones. Es más una cuestión de concentración que de tiempo. Desenvainar la espada y atacar a un enemigo es una sola acción. Apartar el arco y empujar una pesada estantería para bloquear una puerta son dos acciones porque cada una requiere una línea de pensamiento diferente.

Si la acción que quieras realizar no está a tu alcance, puedes moverte un poco. Esencialmente, puedes moverte hasta una distancia inmediata para realizar tu acción. Por ejemplo, puedes moverte a una distancia inmediata y atacar a un enemigo, abrir una puerta y moverte a una distancia inmediata hacia el pasillo de más allá, o agarrar a tu amigo herido que está en el suelo y hacerlo retroceder unos pasos. Este movimiento puede ocurrir antes o después de tu acción, por lo que puedes moverte hacia una puerta y abrirla, o puedes abrir una puerta y moverte a través de ella.

Las acciones más comunes son:

- [Atacar](#)
- [Activar una capacidad especial \(que no sea un ataque\)](#)
- [Moverse](#)
- [Esperar](#)
- [Defender](#)
- [Hacer algo más](#)

ACCIÓN: ATACAR

Un ataque es cualquier cosa que le haces a alguien que no quiere que le hagas. Acuchillar a un enemigo con una daga curva es un ataque, hacer estallar a un enemigo con un artefacto de rayos es un ataque, envolver a un enemigo con cables metálicos controlados magnéticamente es un ataque, y controlar la mente de alguien es un ataque. Un ataque casi siempre requiere una tirada para ver si golpeas o afectas de alguna manera a tu objetivo.

En el tipo de ataque más sencillo, como el de un PJ que intenta apuñalar a un matón con un cuchillo, el jugador tira y compara su resultado con el número objetivo del oponente. Si su tirada es igual o mayor que el número objetivo, el ataque impacta. Al igual que con cualquier tipo de tarea, el DJ puede modificar la dificultad basándose en la situación, y el jugador puede tener un bono a la tirada o puede tratar de aliviar la tarea utilizando habilidades, recursos o Esfuerzo.

Un ataque menos directo podría ser una capacidad especial que aturde al enemigo con una explosión mental. Sin embargo, se maneja de la misma manera: el jugador hace una tirada contra el número objetivo del oponente. Del mismo modo, un intento de placar a un enemigo y tirarlo al suelo sigue siendo una tirada contra el número objetivo del enemigo.

Los ataques se clasifican a veces como ataques "melé", lo que significa que se hiere o afecta a algo al alcance inmediato, o ataques "a distancia", lo que significa que se hiere o afecta a algo a distancia.

Los ataques melé pueden ser acciones de Vigor o de Velocidad, a elección del jugador. Los ataques físicos a distancia (como los arcos, las armas arrojadizas y las ráfagas de fuego de una mutación) son casi siempre acciones de Velocidad, pero los que provienen de capacidades especiales suelen ser acciones de Intelecto.

Las capacidades especiales que requieren tocar al objetivo requieren un ataque melé. Si el ataque falla, el poder no se desperdicia, y puedes volver a intentarlo cada ronda como tu acción hasta que alcances el objetivo, utilices otra habilidad o realices una acción diferente que requiera el uso de tus manos. Estos intentos en rondas posteriores cuentan como acciones diferentes, por lo que no tienes que llevar la cuenta de cuánto

Esfuerzo usaste cuando activaste la habilidad o cómo usaste Ventaja. Por ejemplo, digamos que en la primera ronda del combate, activas una capacidad especial que requiere que toques a tu enemigo y utilizas Esfuerzo para aliviar el ataque, pero sacas una mala tirada y fallas a tu enemigo. En la segunda ronda de combate, puedes intentar atacar de nuevo y utilizar el Esfuerzo para aliviar la tirada de ataque.

Se anima al DJ y a los jugadores a que describan cada ataque con estilo y emoción. Una tirada de ataque puede ser una puñalada en el brazo del enemigo. Un fallo puede ser que la espada del PJ se estrelle contra la pared. Los combatientes arremeten, bloquean, se agachan, giran, saltan y hacen todo tipo de movimientos que deberían mantener el combate visualmente interesante y convincente. El capítulo Dirigir el Sistema Cypher tiene mucha más orientación en este sentido.

Los elementos comunes que afectan a la dificultad de una tarea de combate son la cobertura, el alcance y la oscuridad. Las reglas para estos y otros modificadores se explican en la sección Modificadores de ataque y situaciones especiales de este capítulo.

DAÑO

Cuando un ataque golpea a un personaje, normalmente significa que el personaje recibe daño.

Un ataque contra un PJ resta puntos de uno de las Reservas de atributo del personaje - normalmente la Reserva de Vigor. Cuando un ataque dice simplemente que hace "daño" sin especificar el tipo, se refiere al daño de Vigor, que es con mucho el tipo más común. El daño de Intelecto, que suele ser el resultado de un ataque mental, siempre se etiqueta como daño de Intelecto. El daño de Velocidad suele ser un ataque físico, pero los ataques que infligen daño de Velocidad son bastante raros.

Los PNJs no tienen Reservas de atributo. En su lugar, tienen una característica llamada **Salud**. Cuando un PNJ recibe algún tipo de daño, la cantidad se resta de su Salud. A menos que se describa lo contrario, la Salud de un PNJ es siempre igual a su número objetivo. Algunos PNJs pueden tener reacciones especiales o defensas contra ataques que normalmente causarían daño de Velocidad o de Intelecto, pero a menos que la descripción del PNJ lo explique específicamente, asume que todo el daño se resta de la Salud del PNJ.

Los objetos no tienen Reservas de atributo o Salud, tienen un **Registro de Daño de Objeto**, al igual que los PJs tienen un [Registro de Daño](#). El [Atacar objetos](#) puede hacerlos descender en su Registro de Daño.

El daño es siempre una cantidad específica determinada por el ataque. Por ejemplo, un corte con una espada ancha o una explosión con un lanzador de púas infligen 4 puntos de daño. Una [Arremetida](#) de Adepto causa 4 puntos de daño. A menudo, hay formas de que el atacante aumente el daño. Por ejemplo, un PJ puede aplicar Esfuerzo para infligir 3 puntos de daño adicional, y sacar un 17 natural en la tirada de ataque inflige 1 punto de daño adicional.

ARMADURA

Las piezas de equipo y las capacidades especiales protegen a un personaje del daño dándole Armadura.

Cada vez que un personaje recibe daño, se resta su valor de Armadura del daño antes de reducir su Reserva de atributo o su salud.

Por ejemplo, si un Guerrero con 2 de Armadura es alcanzado por un disparo que le hace 4 puntos de daño, sólo recibe 2 puntos de daño (4 menos 2 de su Armadura). Si la Armadura reduce el daño entrante a 0 o menos, el personaje no recibe ningún daño del ataque. Por ejemplo, la Armadura 2 del Guerrero lo protege de todos los ataques físicos que infligen 1 o 2 puntos de daño.

La forma más común de tener Armadura es llevar armadura física, como una chaqueta de cuero, un chaleco antibalas, una cota de malla, injertos de caparazón de bioingeniería o cualquier otra cosa, dependiendo del entorno de la partida. Todas las armaduras físicas pertenecen a una de tres categorías: ligera, media o pesada. La armadura ligera da al portador 1 punto de Armadura, la media da 2 puntos de Armadura y la pesada da 3 puntos de Armadura.

Cuando veas la palabra "Armadura" en mayúsculas en las reglas del juego (salvo en el nombre de una capacidad especial), se refiere a tu característica de Armadura: el número que restas del daño recibido. Cuando veas la palabra "armadura" en minúsculas, se refiere a cualquier protección física que puedas llevar.

Otros efectos pueden añadirse a la Armadura de un personaje. Si un personaje lleva una cota de malla (+2 a la Armadura) y tiene una habilidad que le cubre con un campo de fuerza protector que le otorga +1 a la Armadura, su total es de 3 Armaduras. Si también usa un Cypher que endurece su carne temporalmente para +1 a la Armadura, su total es de 4 en Armadura.

Algunos tipos de daño ignoran la armadura física. Los ataques que infligen específicamente **Daño de Velocidad** o **Daño de Intelecto** ignoran la Armadura; la criatura recibe la cantidad de daño indicada sin ninguna reducción por Armadura. El daño ambiental (ver más abajo) también suele ignorar la Armadura.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Una criatura puede tener una bonificación especial a la Armadura contra ciertos tipos de ataques. Por ejemplo, un traje de protección hecho de un material robusto y resistente al fuego podría dar normalmente a su portador +1 a la Armadura pero contar como +3 a la Armadura contra ataques de fuego. Un artefacto usado como casco puede otorgar +2 a la Armadura sólo contra ataques mentales.

DAÑO AMBIENTAL

Algunos tipos de daño no son ataques directos contra una criatura, pero afectan indirectamente a todo lo que hay en la zona. La mayoría de ellos son efectos ambientales, como el frío invernal, las altas temperaturas o la

radiación de fondo. El daño procedente de este tipo de fuentes se denomina daño ambiental. La armadura física no suele proteger contra el daño ambiental, aunque una armadura bien aislada puede proteger contra el frío.

DAÑOS POR OTROS PELIGROS

Los ataques no son la única forma de infligir daño a un personaje. Experiencias como caer desde una gran altura, quemarse en un incendio y pasar un tiempo en un clima severo también causan daño. Aunque ninguna lista de peligros potenciales podría ser exhaustiva, la tabla de Daños por otros peligros incluye ejemplos comunes.

DAÑOS POR OTROS PELIGROS

Fuente	Daño	Notas
Caída	1 punto por cada 3 m [10 pies] caídos (daño ambiental)	-
Incendio menor	3 puntos por ronda (daño ambiental)	Antorcha
Incendio mayor	6 puntos por ronda (daño ambiental)	Envuelto en llamas; lava
Salpicadura de ácido	2 puntos por ronda (daño ambiental)	-
Baño de ácido	6 puntos por ronda (daño ambiental)	Sumergido en ácido
Frío	1 punto por ronda (daño ambiental)	Temperaturas bajo cero
Frío extremo	3 puntos por ronda (daño ambiental)	Nitrógeno líquido
Descarga eléctrica	1 punto por ronda (daño ambiental)	Suele implicar perder la siguiente acción
Electrocución	6 puntos por ronda (daño ambiental)	Suele implicar perder la siguiente acción
Aplastamiento	3 puntos	Un objeto o criatura cae sobre el personaje
Aplastamiento mayor	6 puntos	Derrumbe del techo; derrumbe
Colisión	6 puntos	Objetos grandes y rápidos golpean al personaje

PELIGROS ESPACIALES

A continuación se presentan algunos peligros específicos que puedes incluir como parte de un encuentro en el que participe una nave espacial. Estos peligros son más específicos del lugar donde ocurran que las amenazas generales presentadas en el Capítulo 5: Conflictos del futuro.

POZO GRAVITATORIO

Todos los cuerpos en el espacio producen un campo gravitatorio, aunque normalmente sólo las cosas del tamaño de una luna pequeña o mayor suponen un peligro para las naves espaciales no preparadas (y a veces incluso para las preparadas). Cuanto mayor sea el cuerpo, más "profundo" y amplio será el campo gravitatorio asociado. Cada vez que una nave espacial se lanza desde una luna o planeta, debe escapar del pozo gravitatorio. A efectos de los juegos de rol, se trata de una tarea rutinaria o de baja dificultad (suponiendo que no haya factores que compliquen la situación).

Los pozos gravitatorios se convierten en un peligro cuando una nave espacial se encuentra con uno inesperadamente, normalmente debido a un error de navegación o de los sensores, pero ocasionalmente debido a

que una luna o una fuente de gravedad extrema se encuentren en algún lugar imprevisto.

Trayectoria de honda: Un encuentro inesperado con un pozo gravitatorio puede lanzar a una nave espacial a una trayectoria nueva y no deseada en una tarea de pilotaje fallida, la dificultad determinada por la situación.

Captura: Un encuentro inesperado con un pozo gravitatorio también puede capturar una nave espacial en la órbita del pozo gravitatorio, forzando a la nave a gastar energía adicional para liberarse (energía que puede o no tener).

AGUJERO NEGRO

Los agujeros negros no son más que pozos gravitatorios extremos. Todos los peligros asociados a un pozo gravitatorio se aplican también a los agujeros negros. Los agujeros negros también presentan un par de peligros adicionales, en particular la destrucción por mareas ("espaguetización"), la dilatación temporal y ser engullido.

Destrucción por mareas: Mecánicamente hablando, mientras una nave espacial siente las fuerzas de marea al pasar demasiado cerca del horizonte de sucesos de un agujero negro, todas las tareas a bordo de la nave se ven obstaculizadas, los [Efectos del vacío](#) entran en vigor, y si

una intromisión del DJ se desencadena por ello, la nave sufre daños importantes y corre el riesgo de desintegrarse. Mientras tanto, los PJs en la nave (suponiendo que no se esté usando algún tipo de anulador de gravedad de tecnología fantástica) sufren 1 punto de daño ambiental cada ronda.

Una nave cerca de un agujero negro muy grande (como Sagitario A*, el agujero negro supermasivo en el centro de la Galaxia de la Vía Láctea) puede evitar los efectos de marea porque el gradiente de gravedad es mucho más amplio, pero todavía siente la dilatación del tiempo relativista.

Dilatación temporal relativista: Desde una perspectiva mecánica, las naves espaciales que sobreviven a encuentros cercanos con agujeros negros y regresan al espacio normal descubren que ha transcurrido más tiempo del esperado, que puede ir desde minutos u horas bastante intrascendentes, hasta días, meses, años, siglos o más, mucho más graves.

Más allá del horizonte de sucesos: El horizonte de sucesos es el punto de no retorno, donde ni siquiera la luz puede escapar al embrague de la gravedad. Si una nave espacial cae en un agujero negro, suponiendo que no sea esparcida por las fuerzas de marea, sigue perdida del universo de su origen. Al menos, se pierde suponiendo que no intervenga una IA postsingular de tecnología fantástica o un antiguo ultra.

CINTURÓN DE RADIACIÓN/LLAMARADA SOLAR

Los cinturones de radiación de partículas intensamente cargadas atrapadas por campos magnéticos alrededor de algunos planetas y lunas pueden agitarse de forma repentina, causando exposiciones de radiación. Una llamarada solar inesperada, o el penacho de propulsión de una nave espacial masiva, pueden causar la misma exposición inesperada.

Daños en la nave: La nave sufre daños menores o mayores, que requieren reparación y quizás incluso sustitución de piezas. Estos daños pueden ser tan graves como sea necesario para crear una historia interesante.

Enfermedad por radiación: Cuando los PJs están expuestos a una radiación intensa, sufren 3 puntos de daño por radiación ambiental por cada minuto que el personaje falle una tarea de Defensa por Vigor de dificultad 3. Si el personaje falla tres de esas tiradas de Defensa por Vigor, sufre una enfermedad por radiación. Si el personaje falla tres de esas tiradas de defensa durante cualquier periodo de exposición a la radiación, sufre una enfermedad aguda por radiación, una enfermedad de nivel 8 que le hace bajar un grado en el registro de daño por cada día que falle una tirada de Defensa por Vigor hasta que expire.

CAMPO DE ASTEROIDES/ESCOMBROS

Los cinturones de asteroides suelen aparecer en las películas como densos campos de rocas que las naves deben atravesar constantemente para evitar una colisión. No es fácil encontrar lugares así en el sistema solar. Pero tales situaciones pueden darse en escenarios fantásticos, o posiblemente en sistemas solares distintos al de la Tierra.

Pilotaje evasivo de asteroides: Durante cualquier ronda en la que una nave espacial se mueva a través de un campo de asteroides o escombros de alta densidad, el piloto (o la shipmind) debe tener éxito en una tarea de pilotaje, cuya dificultad es fijada por la situación. Si se falla, se produce una colisión. Cada vez que se produce una colisión, la nave (y posiblemente su tripulación) sufre daños de acuerdo con el registro establecido a continuación. Se supone que las colisiones son grandes rocas o trozos de escombros, o posiblemente una serie de trozos de escombros más pequeños que impactan casi simultáneamente, con uno de ellos atravesando el blindaje.

Encontrar refugio: La mejor manera de encontrar refugio para efectuar reparaciones, o esconderse de los perseguidores, es tratar de encontrar un asteroide o trozo de escombro lo suficientemente grande para que la nave espacial aterrice en él o encuentre una grieta por la que deslizarse. Aterrizar una nave espacial en un asteroide o gran trozo de escombro es una tarea de pilotaje desafiante (dificultad 5) para igualar el giro del asteroide, y luego deslizarse en el espacio reducido.

LOS EFECTOS DE RECIBIR DAÑO

Cuando un PNJ llega a 0 de salud, está muerto o (si el atacante lo desea) incapacitado, es decir, inconsciente o golpeado hasta la sumisión.

Como se ha mencionado anteriormente, el daño de la mayoría de las fuentes se aplica a la Reserva de Vigor del personaje. De lo contrario, el daño de los atributos siempre reduce la Reserva de atributo a la que afecta.

Si el daño reduce la Reserva de atributo de un personaje a 0, cualquier otro daño a esa atributo (incluyendo el exceso de daño del ataque que redujo la atributo a 0) se aplica a otra Reserva de atributo.

El daño se aplica a las Reservas en este orden:

1. Vigor (a menos que la Reserva sea 0)
2. Velocidad (a menos que la Reserva sea 0)
3. Intelecto

Aunque el daño se aplique a otra Reserva de atributo, sigue contando como su tipo original a efectos de Armadura y capacidades especiales que afectan al daño. Por ejemplo, si un personaje con 2 de Armadura se reduce a 0 de Vigor y luego es golpeado por la garra de una criatura por 3 puntos de daño, todavía cuenta como Daño

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

de Vigor, por lo que su Armadura reduce el daño a 1 punto, que luego se aplica a su Reserva de Velocidad. En otras palabras, aunque reciba el daño a su Reserva de Velocidad, no ignora la Armadura como lo haría normalmente el Daño de Velocidad.

Además de recibir daño a su Reserva de Vigor, Reserva de Velocidad o Reserva de Intelecto, los PJs también tienen un **Registro de Daño**. El Registro de Daño tiene cuatro estados (del mejor al peor): ilesos, lesionados, incapacitados y muertos. Cuando una de las Reservas de atributo de un PJ llega a 0, desciende un grado en el Registro de Daño. Por lo tanto, si está ilesos, se convierte en lesionado. Si ya está lesionado, se convierte en incapacitado. Si ya está incapacitado, pasa a estar muerto.

Algunos efectos pueden hacer que un PJ descienda inmediatamente uno o más grados en el Registro de Daño. Estos incluyen venenos raros, ataques de disruptión celular y traumas masivos (como caídas desde grandes alturas, ser atropellado por un vehículo a gran velocidad, etc., según determine el DJ).

Algunos ataques, como la mordedura venenosa de una serpiente o el [Fascinar](#) de un orador, tienen efectos distintos del daño a una Reserva de atributo o del descenso del Registro de Daño del PJ. Estos ataques pueden causar inconsciencia, parálisis, etc.

(Cuando los PNJs (que sólo tienen salud) sufren daño de Velocidad o Intelecto, normalmente se trata igual que el daño de Vigor. Sin embargo, el DJ o el jugador tienen la opción de sugerir un efecto alternativo apropiado: el PNJ sufre una penalización, se mueve más lentamente, queda aturrido, etc.).

REGISTRO DE DAÑO

Como se ha señalado anteriormente, el Registro de Daños tiene cuatro estados: ilesos, lesionados, incapacitado y muerto.

Ileso: es el estado normal de un personaje: las tres Reservas de atributo están a 1 o más, y el PJ no tiene penalizaciones por condiciones dañinas. Cuando un PJ ilesos recibe suficiente daño como para reducir uno de sus Reservas de atributo a 0, se convierte en un personaje lesionado. Ten en cuenta que un personaje cuyas Reservas de atributo son mucho más bajas de lo normal puede seguir estando ilesos.

Lesionado: es el estado más leve de heridas de un personaje. Cuando un personaje lesionado aplica Esfuerzo, le cuesta 1 punto extra por cada nivel aplicado. Por ejemplo, aplicar un nivel de Esfuerzo le cuesta 4 puntos en lugar de 3, y aplicar dos niveles de Esfuerzo le cuesta 7 puntos en lugar de 5.

Un personaje lesionado ignora los resultados de los efectos menores y mayores en sus tiradas, y no infinge tanto daño adicional en combate con una tirada espe-

cial. En combate, una tirada de 17 o superior sólo infinge 1 punto de daño adicional. Cuando un PJ lesionado recibe suficiente daño como para reducir uno de sus Reservas de atributo a 0, queda incapacitado.

Incapacitado: es el estado de lesión crítica de un personaje. Un personaje incapacitado no puede realizar ninguna otra acción que no sea moverse (probablemente arrastrándose) a una distancia inmediata. Si la Reserva de Velocidad de un personaje incapacitado es 0, no puede moverse en absoluto. Cuando un PJ incapacitado recibe suficiente daño como para reducir una Reserva de atributo a 0, está muerto.

Muerte: es muerte.

(La Registro de Daño te permite saber lo lejos que estás de la muerte. Si estás ilesos, estás a tres grados de la muerte. Si estás lesionado, estás a dos grados de la muerte. Si estás incapacitado, estás a un solo grado de la puerta de la muerte).

RECUPERAR PUNTOS DE UNA RESERVA

Después de perder o gastar puntos de una Reserva, se recuperan esos puntos descansando. No se puede aumentar una Reserva más allá de su nivel máximo descansando, sólo volver a su nivel normal. Cualquier punto extra ganado queda sin efecto. La cantidad de puntos que recuperas en un descanso, y el tiempo que dura cada descanso, depende de cuántas veces hayas descansado ese día.

Cuando descansas, haz una **Tirada de Recuperación**. Para ello, tira un d6 y añade tu rango. Recuperas esa cantidad de puntos, y puedes dividirlos entre tus Reservas de atributo como quieras. Por ejemplo, si tu Tirada de Recuperación es 4 y has perdido 4 puntos de Vigor y 2 puntos de Velocidad, puedes recuperar 4 puntos de Vigor, o 2 puntos de Vigor y 2 puntos de Velocidad, o cualquier otra combinación que sume 4 puntos.

La primera vez que descansas cada día, sólo tardas unos segundos en recuperar el aliento. Si descansas de esta manera en medio de un encuentro, te lleva una acción en tu turno.

La segunda vez que descansas cada día, deberás descansar diez minutos para hacer una Tirada de Recuperación. La tercera vez que descansas cada día, deberás hacerlo durante una hora para hacer una Tirada de Recuperación. La cuarta vez deberás descansar durante diez horas para hacer una Tirada de Recuperación (normalmente, esto ocurre cuando paras por el día para comer y dormir).

Después de tanto descanso se supone que es un nuevo día, así que la próxima vez que descansas sólo tardarás unos segundos. El siguiente descanso dura diez minutos, luego una hora, y así sucesivamente.

Si no has descansado todavía ese día y recibes mucho daño en un combate, podrías descansar unos segundos (recuperando 1d6 puntos + 1 punto por rango) y luego descansar inmediatamente durante diez minutos (recuperando otros 1d6 puntos + 1 punto por rango). Así, en un día completo sin hacer nada más que descansar, podrías recuperar 4d6 puntos + 4 puntos por rango.

Cada personaje elige cuándo hacer las Tiradas de Recuperación. Si un grupo de cinco PJs descansa durante diez minutos porque dos de ellos quieren hacer Tiradas de Recuperación, los demás no tienen que hacer tiradas en ese momento.

Más tarde en el día, esos tres pueden decidir descansar durante diez minutos y hacer Tiradas de Recuperación.

Tirada de Recuperación	Tiempo de descanso necesario
Primera Tirada de Recuperación	Una acción
Segunda Tirada de Recuperación	Diez minutos
Tercera Tirada de Recuperación	Una hora
Cuarta Tirada de Recuperación	Diez horas

RESTAURAR EL REGISTRO DE DAÑO

El uso de puntos de una Tirada de Recuperación para aumentar una Reserva de atributo de 0 a 1 o más también hace que el personaje suba automáticamente un grado en el Registro de Daño.

Si todos las Reservas de atributo de un PJ están por encima de 0 y el personaje ha recibido un daño especial que le ha hecho descender en el Registro de Daño, puede utilizar una Tirada de Recuperación para subir un grado en el Registro de Daño en lugar de recuperar Puntos de Reserva. Por ejemplo, un personaje que está incapacitado por un impacto de un dispositivo biotecnológico de disruptión celular puede descansar y subir a lesionado en lugar de recuperar puntos en una Reserva.

DAÑO ESPECIAL

En el transcurso del juego, los personajes se enfrentan a todo tipo de amenazas y peligros que pueden perjudicarles de diversas maneras, sólo algunos de las cuales pueden ser fácilmente representados por puntos de daño.

Desorientado y aturrido: Los personajes pueden quedar desorientados cuando se les golpea con fuerza en la cabeza, se les expone a sonidos extremadamente fuertes o les afecta un ataque mental. Cuando esto ocurre, durante la duración del efecto de desorientación (nor-

malmente una ronda), todas las tareas del personaje se ven obstaculizadas. Ataques similares pero más severos pueden aturdir a los personajes. Los personajes aturdidos pierden su turno (pero pueden seguir defendiéndose de los ataques normalmente).

Veneno y enfermedad: Cuando los personajes se encuentran con veneno -ya sea el veneno de una serpiente, veneno para ratas deslizado en un burrito, cianuro disuelto en vino o una sobredosis de paracetamol- hacen una tirada de Defensa por Vigor para resistirlo. El fracaso en resistir puede dar lugar a puntos de daño, a un descenso en el Registro de Daño, o a un efecto específico como parálisis, inconsciencia, incapacidad, o algo más extraño. Por ejemplo, algunos venenos afectan al cerebro, imposibilitando la pronunciación de ciertas palabras, la realización de ciertas acciones, la resistencia a ciertos efectos o la recuperación de puntos de una Reserva de atributo.

Las enfermedades funcionan como los venenos, pero su efecto se produce cada día, por lo que la víctima debe hacer una tirada de Defensa por Vigor cada día o sufrir los efectos. Los efectos de las enfermedades son tan variados como los de los venenos: puntos de daño, descenso en el Registro de Daño, incapacidad, etc. Muchas enfermedades infligen daños que no pueden ser restaurados por medios convencionales.

Parálisis: Los efectos de parálisis hacen que el personaje caiga al suelo, sin poder moverse. A menos que se especifique lo contrario, el personaje puede seguir realizando acciones que no requieran movimiento físico.

Otros efectos: Otros efectos especiales pueden dejar al personaje ciego o sordo, incapaz de mantenerse en pie sin caerse o incapaz de respirar. Otros efectos más extraños pueden anular la gravedad del personaje (o multiplicarla por cien), transportarlo a otro lugar, desfasarlo, mutar su forma física, implantarle recuerdos o sentidos falsos, alterar la forma en que su cerebro procesa la información o inflamar sus nervios para que sufra un dolor constante e insopportable. Cada efecto especial debe ser tratado caso por caso. El DJ decide cómo afecta al personaje y cómo se puede aliviar la condición (si es posible).

PNJS Y DAÑO ESPECIAL

El DJ siempre tiene la última palabra sobre el daño especial que afectará a un PNJ. Los PNJs humanos suelen reaccionar como los personajes, pero las criaturas no humanas pueden reaccionar de forma muy diferente. Por ejemplo, es poco probable que un poco de veneno dañe a un dragón gigantesco, y no afectará en absoluto a un androide o a un demonio.

Si un PNJ es susceptible a un ataque que haría descender a un personaje en el Registro de Daño, usar ese ata-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

que sobre el PNJ normalmente lo deja inconsciente o muerto. Alternativamente, el DJ podría aplicar la condición de incapacitado al PNJ, con el mismo efecto que tendría en un PJ.

MODIFICADORES AL ATAQUE Y SITUACIONES ESPECIALES

En situaciones de combate, pueden entrar en juego muchos modificadores. Aunque el DJ es libre de evaluar los modificadores que considere apropiados para la situación (ese es su papel en el juego), las siguientes sugerencias y directrices pueden ayudarlo. A menudo el modificador se aplica como un grado en la dificultad. Así, si una situación obstaculiza los ataques, eso significa que si un PJ ataca a un PNJ, la dificultad de la tirada de ataque aumenta un grado, y si un PNJ ataca a un PJ, la dificultad de la tirada de defensa disminuye un grado. Esto se debe a que los jugadores hacen todas las tiradas, tanto si atacan como si defienden, los PNJ nunca hacen tiradas de ataque o defensa.

En caso de duda, si parece que debería ser más difícil atacar en una situación, obstaculiza las tiradas de ataque. Si parece que los ataques deberían obtener un recurso o ser más fáciles de alguna manera, obstaculiza las tiradas de defensa.

(Los rangos precisos no son importantes en el Sistema Cypher. Los rangos ampliamente definidos como "inmediato", "corto", "largo" y "muy largo" permiten al DJ tomar rápidamente una decisión y mantener las cosas en movimiento. Básicamente, la idea es: tu objetivo está justo ahí, tu objetivo está cerca, tu objetivo está bastante lejos, o tu objetivo está extremadamente lejos).

COBERTURA

Si un personaje se encuentra **cubierto**, de manera que una parte importante de su cuerpo esté detrás de algo resistente, los ataques contra el personaje se ven obstaculizados.

Si un personaje se encuentra **completamente cubierto** (todo su cuerpo está detrás de algo resistente), no puede ser atacado a menos que el ataque pueda atravesar la cobertura. Por ejemplo, si un personaje se esconde detrás de una fina pantalla de madera y su oponente dispara a la pantalla con un rifle que puede atravesar la madera, el personaje puede ser atacado. Sin embargo, como el atacante no puede ver claramente al personaje, esto sigue contando como cobertura (los ataques contra el personaje se ven obstaculizados).

POSICIÓN

A veces, la posición de un personaje le da un recurso o una desventaja.

Objetivo prono: En el combate melé, un objetivo prono es más fácil de golpear (los ataques contra él se

alivian). En el combate a distancia, es más difícil golpear a un objetivo que se encuentra prono (los ataques contra él se ven obstaculizados).

Posición elevada: Tanto en el combate a distancia como en el melé, los ataques de un oponente que se encuentre en una posición más alta se ven aliviados.

SORPRESA

Cuando un objetivo no es consciente de un ataque entrante, el atacante se beneficia. Un francotirador a distancia en una posición oculta, un asaltante invisible o la primera salva en una emboscada exitosa son aliviados en dos grados. Sin embargo, para que el atacante obtenga esta beneficio, el defensor realmente no debe tener idea de que el ataque se aproxima.

Si el defensor no está seguro de la ubicación del atacante, pero sigue en guardia, los ataques se reducen en solo un grado.

ALCANCE

En melé, puedes atacar a un enemigo que esté adyacente a ti (junto a ti) o a tu alcance (alcance inmediato). Si entras en combate melé con uno o más enemigos, normalmente puedes atacar a la mayoría o a todos los combatientes, lo que significa que están junto a ti, a tu alcance, o a tu alcance si te mueves ligeramente o tienes un arma larga que amplía tu alcance.

La mayoría de los ataques a distancia sólo tienen dos alcances: corto y largo alcance (unos pocos tienen un alcance muy largo). El corto alcance suele ser inferior a 15 m [50 pies]. El largo alcance suele ser de 15 m [50 pies] a 30 m [100 pies]. El alcance muy largo suele ser de 30 m [100 pies] a 150 m [500 pies]. Una precisión mayor no es importante en el Sistema Cypher. Si algo tiene un alcance superior al muy largo, el alcance exacto suele estar especificado, como en el caso de un objeto que puede disparar un rayo a 300 m [1000 pies] o teletransportarse hasta 1,6 km [1 milla] de distancia.

Así, el juego tiene cuatro medidas de distancia: inmediata, corta, larga y muy larga. Estas medidas se aplican también al movimiento. Algunos casos especiales -el alcance a quemarropa y el alcance extremo- modifican la posibilidad de que un ataque tenga éxito.

Alcance a quemarropa: Si un personaje utiliza un arma a distancia contra un objetivo que se encuentra en alcance inmediato, el ataque se alivia.

Alcance extremo: Los objetivos que se encuentran justo en el límite del alcance de un arma están en el alcance extremo. Los ataques contra estos objetivos se ven obstaculizados.

(El DJ podría permitir a un personaje con un arma a distancia atacar más allá del alcance extremo, pero el ataque se vería obstaculizado en dos grados por cada categoría de alcance más allá del límite normal. Los ataques

con límites duros, como el radio de explosión de una bomba, no pueden ser modificados).

(En ciertas situaciones, como un PJ en lo alto de un edificio mirando a través de un campo abierto, el DJ debería permitir que los ataques a distancia superen su alcance máximo. Por ejemplo, en condiciones perfectas, un buen arquero puede acertar a un objetivo grande con un arco y una flecha a 150 m [500 pies], mucho más lejos que el largo alcance típico de un arco).

ILUMINACIÓN

Lo que los personajes pueden ver (y lo bien que pueden ver) es un factor muy importante en el combate.

Luz tenue: La luz tenue es aproximadamente la cantidad de luz en una noche de luna llena brillante o la iluminación proporcionada por una antorcha, linterna o lámpara de escritorio. La luz tenue permite ver a corta distancia. Los objetivos en poca luz son más difíciles de alcanzar. Los ataques contra tales objetivos se ven obstaculizados. Los atacantes competentes en visión con poca luz anulan este modificador.

Luz muy tenue: La luz muy tenue es aproximadamente la cantidad de luz en una noche estrellada sin luna visible, o el resplandor proporcionado por una vela o un panel de control iluminado. La luz muy tenue permite ver claramente sólo dentro del rango inmediato y percibir formas vagas a corta distancia. Los objetivos en luz muy tenue son más difíciles de alcanzar. Los ataques contra objetivos en alcance inmediato se ven obstaculizados, y los ataques contra objetivos en alcance corto se ven obstaculizados en dos grados. Los atacantes competentes en visión con poca luz modifican estas dificultades en un grado a su favor. Los atacantes especialistas en visión con poca luz modifican estas dificultades en dos grados a su favor.

Oscuridad: La oscuridad es un área sin ninguna iluminación, como una noche sin luna con nubes o una habitación sin luces. Los objetivos en completa oscuridad son casi imposibles de alcanzar. Si un atacante puede utilizar otros sentidos (como el oído) para hacerse una idea de dónde puede estar el oponente, los ataques contra tales objetivos se ven obstaculizados por cuatro grados. De lo contrario, los ataques en la oscuridad total fallan sin necesidad de una tirada, a menos que el jugador gaste 1 PX para "hacer un tiro de suerte" o el DJ utilice una intromisión del DJ. Los atacantes competentes en visión con poca luz alivian la tarea. Los atacantes especialistas en visión con poca luz alivian la tarea en dos grados.

VISIBILIDAD

Al igual que la iluminación, los factores que oscurecen la visión afectan al combate.

Niebla: Un objetivo en la niebla es similar a uno con poca luz. Los ataques a distancia contra estos objetivos

se ven obstaculizados. La niebla especialmente densa hace que los ataques a distancia sean casi imposibles (se trata como la oscuridad), e incluso los ataques melé se ven obstaculizados.

Objetivo oculto: Un objetivo situado en un follaje denso, tras un biombo o arrastrándose entre los escombros de una ruina es difícil de alcanzar porque es difícil de ver. Los ataques a distancia contra tales objetivos se ven obstaculizados.

Objetivo invisible: Si un atacante puede usar otros sentidos (como el oído) para tener idea de dónde puede estar el oponente, los ataques contra dichos objetivos se ven obstaculizados en cuatro grados. De lo contrario, los ataques contra una criatura invisible fallan sin necesidad de una tirada, a menos que el jugador gaste 1 PX para "hacer un tiro de suerte" o el DJ haga una intromisión.

AGUA

Estar en aguas poco profundas puede dificultar el movimiento, pero no afecta al combate. Estar en aguas profundas puede dificultar las cosas, y estar completamente bajo el agua puede parecer tan diferente como estar en otro mundo.

Aguas profundas: Estar en el agua hasta el pecho (o su equivalente) obstaculiza tus ataques. Las criaturas acuáticas ignoran este modificador.

Combate melé bajo el agua: Para las criaturas no acuáticas, estar sumergido bajo el agua dificulta mucho el ataque. Los ataques con armas punzante se ven obstaculizados, y los ataques melé con armas cortantes o contundentes se ven obstaculizados en dos grados. Las criaturas acuáticas ignoran estas penalizaciones.

Combate a distancia bajo el agua: Al igual que con el combate melé, las criaturas no acuáticas tienen problemas para luchar bajo el agua. Algunos ataques a distancia son imposibles bajo el agua: no puedes lanzar objetos, disparar un arco o una ballesta o utilizar una cerbatana. Muchas armas de fuego tampoco funcionan bajo el agua. Los ataques con armas que sí funcionan bajo el agua se ven obstaculizados. El alcance bajo el agua se reduce en una categoría; las armas de muy largo alcance sólo funcionan a largo alcance, las de largo alcance sólo a corto alcance y las de corto alcance sólo a alcance inmediato.

OBJETIVOS EN MOVIMIENTO

Los objetivos en movimiento son más difíciles de atinar, y los atacantes en movimiento también lo tienen difícil.

El objetivo se mueve: Los atacantes que intentan golpear a un enemigo que se mueve muy rápido se ven obstaculizados. (Un enemigo que se mueve muy rápido es aquel que no hace más que correr, que está montado en una criatura en movimiento, que va en un vehículo o en un medio de transporte en movimiento, etc.).

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

El atacante se mueve: Un atacante que intente realizar un ataque mientras se mueve por sus propios medios (caminando, corriendo, nadando, etc.) no sufre penalizaciones. Los ataques desde una montura o un vehículo en movimiento se ven obstaculizados; un atacante competente en montar o conducir ignora esta penalización.

El atacante está fuera de equilibrio: Estar fuera de equilibrio, como cuando se está en un barco en movimiento o una plataforma que vibra, dificulta el ataque. Tales ataques se ven obstaculizados. Los personajes competentes en equilibrio o navegación ignoran las penalizaciones por estar en un barco.

SITUACIÓN ESPECIAL: COMBATE ENTRE PNJS

Cuando un PNJ aliado de los PJs ataca a otro PNJ, el DJ puede designar a un jugador para que haga la tirada y la maneje como si fuera un PJ atacando. A menudo, la elección es obvia. Por ejemplo, un personaje que tiene un animal de ataque entrenado debería tirar cuando su mascota ataca a los enemigos. Si un PNJ aliado que acompaña al grupo salta a la refriega, el PJ favorito de ese aliado tira por él. Los PNJs no pueden aplicar Esfuerzo. Por supuesto, es perfectamente adecuado (y más fácil) hacer que el PNJ aliado utilice las reglas de [Acciones cooperativas](#) para ayudar a un PJ en lugar de hacer ataques directos, o comparar los niveles de los dos PNJs (el más alto gana).

SITUACIÓN ESPECIAL: COMBATE ENTRE PJS

Cuando un PJ ataca a otro PJ, el personaje atacante hace una tirada de ataque, y el otro personaje hace una tirada de defensa, añadiendo los modificadores apropiados. Si el PJ atacante tiene una habilidad, capacidad, recurso u otro efecto que aliviaría el ataque si se hiciera contra un PNJ, el personaje añade 3 a la tirada por cada grado de reducción (+3 por un grado, +6 por dos grados, y así sucesivamente). Si el resultado final del atacante es mayor, el ataque impacta. Si el resultado del defensor es mayor, el ataque falla. El daño se resuelve normalmente. El DJ media todos los efectos especiales.

SITUACIÓN ESPECIAL: ATAQUES DE ÁREA

A veces, un ataque o efecto afecta a un área en lugar de a un solo objetivo. Por ejemplo, una granada o un derrumbe pueden dañar o afectar potencialmente a todas las personas de la zona.

En un ataque de área, todos los PJs en el área hacen tiradas de defensa apropiadas contra el ataque para determinar su efecto sobre ellos. Si hay algún PNJ en el área, el atacante hace una única tirada de ataque contra todos ellos (una sola tirada, no una tirada por PNJ) y la compara con el número objetivo de cada PNJ. Si la tirada es igual o mayor que el número objetivo de un PNJ en particular, el ataque golpea a ese PNJ.

Algunos ataques de área siempre infligen al menos una cantidad mínima de daño, incluso si los ataques fallan o si un PJ hace una tirada de defensa exitosa.

Por ejemplo, considera un personaje que usa [Destrozar](#) para atacar a seis cultistas (nivel 2; número objetivo 6) y a su líder (nivel 4; número objetivo 12). El PJ aplica Esfuerzo para aumentar el daño y saca un 11 en la tirada de ataque. Esto golpea a los seis cultistas, pero no al líder, por lo que la habilidad hace 3 puntos de daño a cada uno de los cultistas. La descripción de [Destrozar](#) dice que aplicar Esfuerzo para aumentar el daño también significa que los objetivos reciben 1 punto de daño si el PJ falla la tirada de ataque, así que el líder recibe 1 punto de daño. En cuanto a lo que ocurre en la historia, los cultistas son sorprendidos por la repentina detonación de uno de sus cuchillos, pero el líder se agacha y queda protegido de la explosión. A pesar de los rápidos movimientos del líder, la explosión es tan intensa que algunos trozos de metal los cortan.

SITUACIÓN ESPECIAL: ATACAR OBJETOS

Atacar un objeto rara vez es cuestión de golpearlo. Claro que puedes golpear la pared de un granero, pero ¿puedes dañarla? Atacar objetos inanimados con un arma melé es una acción de Vigor. Los objetos tienen niveles y, por tanto, números objetivo. Los objetos tienen un Registro de Daño de Objeto que funciona como el Registro de Daño de los PJs.

Intacto: Es el estado por defecto de un objeto.

Daño menor: Es un estado ligeramente dañado. Un objeto con daño menor reduce su nivel en 1.

Daño mayor: Es un estado de daño crítico. Un objeto con daños importantes está roto y ya no funciona.

Destruido: Es destruido. El objeto está arruinado, ya no funciona y no se puede reparar.

Si la acción de Vigor para dañar un objeto es un éxito, el objeto desciende un grado en el Registro de Daño de Objeto. Si la tirada de Vigor supera la dificultad en 2 niveles, el objeto desciende dos grados en el Registro de Daño de Objeto. Si la tirada de Vigor supera la dificultad en 4 niveles, el objeto desciende tres grados en el Registro de Daño de Objeto. Los objetos con daños menores o mayores pueden ser reparados, elevándolos uno o más grados en el Registro de Daño de Objeto.

Los objetos frágiles o quebradizos, como el papel o el cristal, disminuyen el nivel efectivo del objeto a efectos de determinar si está dañado. Los objetos duros, como los de madera o piedra, suman 1 al nivel efectivo. Los objetos muy duros, como los de metal, añaden 2. (El DJ puede dictaminar que algunos materiales exóticos añadan 3.)

La herramienta o arma utilizada para atacar el objeto debe ser al menos tan dura como el propio objeto. Ade-

más, si la cantidad de daño que el ataque podría infligir - no modificada por una tirada especial- no es igual o superior al nivel efectivo del objeto, el ataque no puede dañar el objeto sea cual sea la tirada.

ACCIÓN: ACTIVAR UNA CAPACIDAD ESPECIAL

Las capacidades especiales son otorgadas por Rasgos, Tipos y Aspectos, o proporcionadas por Cyphers u otros dispositivos. Si una capacidad especial afecta a otro personaje en contra de su voluntad, se resuelve como un ataque. Esto es cierto incluso si la habilidad normalmente no se considera un ataque. Por ejemplo, si un personaje tiene un toque sanador, y su amigo no quiere ser curado por alguna razón, un intento de curar a su amigo no dispuesto se maneja como un ataque.

Muchas capacidades especiales no afectan a otro personaje en contra de su voluntad. Por ejemplo, un PJ puede utilizar [Flotar](#) sobre sí mismo para flotar en el aire. Un personaje con un dispositivo de reorganización de la materia puede convertir una pared de piedra en cristal. Un personaje que active un Cypher de cambio de fase podría atravesar una pared. Ninguno de ellos requiere una tirada de ataque (aunque cuando se convierte una pared de piedra en cristal, el personaje debe hacer una tirada para afectar con éxito a la pared).

Si el PJ gasta puntos en aplicar Esfuerzo en el intento, podría querer tirar de todas formas para ver si consigue un efecto mayor, lo que reduciría el coste de su acción.

ACCIÓN: MOVER

Como parte de otra acción, un personaje puede ajustar su posición: retroceder unos metros mientras usa una habilidad, deslizarse en combate para enfrentarse a un oponente diferente y ayudar a un amigo, cruzar una puerta que acaba de abrir, etc. Esto se considera una distancia inmediata, y un personaje puede moverse una distancia inmediata como parte de otra acción.

En una situación de combate, si un personaje está en una gran melé, normalmente se considera que está al lado de la mayoría de los demás combatientes, a menos que el DJ dictamine que está más lejos porque la melé es especialmente grande o la situación así lo dicta.

Si no está en combate melé pero sigue estando cerca, se considera que está a una distancia corta, normalmente menos de 15 m [50 pies]. Si está más lejos que eso pero todavía está involucrados en el combate, se considera que está a una larga distancia, normalmente de 15 a 30 m [50 a 100 pies], o posiblemente incluso a una distancia muy larga, normalmente de 30 a 150 m [100 a 500 pies].

En una ronda, como acción, un personaje puede hacer un movimiento corto. En este caso, no hacen nada más

que moverse hasta unos 15 m [50 pies]. Algunos terrenos o situaciones cambiarán la distancia a la que un personaje puede moverse, pero generalmente, hacer un movimiento corto se considera una acción de dificultad 0. No se necesita ninguna tirada; simplemente llegan a donde van como su acción.

Un personaje puede intentar hacer un movimiento largo -hasta 30 m [100 pies] o más- en una ronda. Esta es una tarea de Velocidad con una dificultad de 4. Como con cualquier acción, puede usar habilidades, recursos o Esfuerzo para aliviar la tarea. El terreno, los obstáculos u otras circunstancias pueden obstaculizar la tarea. Una tirada exitosa significa que el personaje se ha movido la distancia con seguridad. Un fallo significa que en algún momento del movimiento se detiene o tropieza (el DJ determina dónde ocurre esto).

Un personaje también puede intentar hacer un movimiento corto y realizar otra acción física (relativamente sencilla), como hacer un ataque. Al igual que el intento de realizar un movimiento largo, se trata de una tarea de Velocidad con una dificultad de 4, y el fracaso significa que el personaje se detiene en algún momento, resbalando o tropezando o quedando retenido de alguna otra manera.

MOVIMIENTO PROLONGADO

Cuando se habla de movimiento en términos de viaje y no de acciones ronda a ronda, los personajes típicos pueden viajar por carretera unos 32 km [20 millas] al día, a una media de 5 km [3 millas] por hora, incluyendo algunas paradas. Cuando viajan a campo traviesa, pueden desplazarse unos 19 km [12 millas] al día, a una media de 3 km [2 millas] por hora, de nuevo con algunas paradas. Los personajes montados, como los que van a caballo, pueden recorrer el doble de distancia. Otros medios de transporte (automóviles, aviones, aerodeslizadores, veleros, etc.) tienen sus propias velocidades de movimiento prolongado.

MODIFICADORES DE MOVIMIENTO

Los distintos entornos afectan al movimiento de manera diferente.

Terreno irregular: Una superficie que se considera terreno irregular está cubierta de piedras sueltas u otro material, es accidentada o poco firme, inestable, o una superficie que requiere moverse a través de un espacio estrecho, como un pasillo estrecho o una delgada saliente. Las escaleras también se consideran terreno irregular. El terreno irregular no ralentiza el movimiento normal ronda a ronda, pero obstaculiza las tiradas de movimiento. El terreno irregular reduce a la mitad la velocidad de movimiento prolongado.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Terreno difícil: El terreno difícil es un área llena de obstáculos desafiantes: agua hasta la altura de la cintura, una pendiente muy empinada, una saliente especialmente estrecha, hielo resbaladizo, 30 cm [1 pie] o más de nieve, un espacio tan pequeño que uno debe arrastrarse a través de él, etc. El terreno difícil obstaculiza las tiradas de movimiento y reduce a la mitad el movimiento ronda a ronda. Esto significa que un movimiento corto es de unos 8 m [25 pies], y un movimiento largo es de unos 15 m [50 pies]. El terreno difícil reduce el movimiento prolongado a un tercio de su velocidad normal.

Agua: Aguas profundas, en las que un personaje está sumergido en su mayor parte o por completo, obstaculizan las tiradas de movimiento y reducen el movimiento ronda a ronda y a largo plazo a una cuarta parte de su velocidad normal. Es decir que un movimiento corto es de unos 4 m [12 pies], y un movimiento largo es de unos 7,5 m [25 pies]. Los personajes competentes en natación reducen su movimiento a la mitad sólo si están en aguas profundas.

Gravedad baja: El movimiento en baja gravedad es más fácil pero no mucho más rápido. Todas las tiradas de movimiento son aliviadas.

Alta gravedad: En un entorno de alta gravedad, trata a todos los personajes en movimiento como si estuvieran en un terreno difícil. Los personajes competentes en maniobrar en alta gravedad anulan esta penalización. La alta gravedad reduce el movimiento prolongado a un tercio de su velocidad normal.

Gravedad cero: En un entorno sin gravedad, los personajes no pueden moverse normalmente. En su lugar, deben impulsarse desde una superficie y tener éxito en una tirada de Vigor para moverse con una dificultad igual a la distancia recorrida en metros [un cuarto de la distancia recorrida en pies]. Sin una superficie desde la que impulsarse, el personaje no puede moverse. A menos que el movimiento del personaje lo lleve a un objeto estable al que pueda agarrarse o contra el que pueda aterrizar, continuará derivando en esa dirección cada ronda, viajando la mitad de la distancia del empuje inicial.

Nota: Las fórmulas no son equivalentes exactos entre ambos sistemas de unidades si no aproximaciones, Cypher no es simulacionista.

SITUACIÓN ESPECIAL: PERSECUCIÓN

Cuando un PJ persigue a un PNJ o viceversa, el jugador debe intentar una acción de Velocidad, con una dificultad basada en el nivel del PNJ. Si el PJ tiene éxito en la tirada, alcanza al PNJ (si es el perseguidor), o se escapa (si es el perseguido). En términos de la historia, esta

mecánica de una sola tirada puede ser el resultado de una larga persecución durante muchas rondas.

Alternativamente, si el DJ quiere jugar una larga persecución, el personaje puede hacer muchas tiradas (quizás una por nivel del PNJ) para terminar la persecución con éxito. Por cada fracaso, el PJ debe obtener otro éxito, y si alguna vez tiene más fracasos que éxitos, el PJ no consigue atrapar al PNJ (si es el perseguidor) o es atrapado (si es el perseguido). Al igual que con el combate, se anima al DJ a describir los resultados de estas tiradas de forma interesante. Un éxito puede significar que el PJ ha doblado una esquina y ha ganado algo de distancia. Un fallo puede significar que una cesta de fruta se vuelca delante de él, ralentizándolo. Las persecuciones de vehículos se manejan de manera similar.

ACCIÓN: ESPERAR

Puedes esperar para reaccionar a la acción de otro personaje.

Tú decides qué acción va a desencadenar tu acción, y si la acción desencadenante ocurre, puedes realizar tu acción primero (a menos que ir primero no tenga sentido, como atacar a un enemigo antes de que esté a la vista). Por ejemplo, si un orco te amenaza con una alabarda, en tu turno puedes decidir esperar, diciendo "Si me apuñala, voy a acuchillarlo con mi espada". En el turno del orco, éste apuñala, así que haces tu ataque con la espada antes de que eso ocurra.

Esperar también es una buena forma de enfrentarse a un tirador que se levanta de detrás de una cobertura, dispara y se oculta de nuevo. Podrías decir "espero a verlo salir de detrás de la cobertura y entonces le disparo".

(Esperar también es una herramienta útil para las acciones de cooperación (véase más adelante)).

ACCIÓN: DEFENDER

Defenderse es una acción especial que sólo los PJs pueden hacer, y sólo en respuesta a ser atacados. En otras palabras, un PNJ utiliza su acción para atacar, lo que obliga a un PJ a hacer una tirada de defensa. Esto se maneja como cualquier otro tipo de acción, con las circunstancias, la habilidad, los recursos y el Esfuerzo que potencialmente entran en juego. Defender es un tipo especial de acción en el sentido de que no ocurre en el turno del PJ. Nunca es una acción que el jugador decida realizar; siempre es una reacción a un ataque. Un PJ puede tomar una acción de defensa cuando es atacado (en el turno del PNJ atacante) y aún así tomar otra acción en su propio turno.

El tipo de tirada de defensa depende del tipo de ataque. Si un enemigo ataca a un personaje con un hacha, éste puede utilizar la acción de Velocidad para esquivar o bloquearlo con lo que tiene en la mano. Si es golpeado por un dardo envenenado, puede usar una acción de Vigor para resistir sus efectos. Si un gusano psíquico intenta controlar su mente, puede usar Intelecto para rechazar la intromisión.

A veces un ataque provoca dos acciones de defensa. Por ejemplo, un reptil venenoso intenta morder a un PJ. Éste intenta esquivar el mordisco con una acción de Velocidad. Si fallan, reciben el daño de la mordedura, y también debe intentar una acción de Vigor para resistir los efectos del veneno.

Si un personaje no sabe que va a recibir un ataque, normalmente puede hacer una tirada de defensa, pero no puede añadir modificadores (incluyendo el modificador de un escudo), y no puede usar ninguna habilidad o Esfuerzo para aliviar la tarea. Si las circunstancias lo justifican, como por ejemplo si el atacante está justo al lado del personaje, el DJ puede dictaminar que el ataque por sorpresa simplemente impacta.

Un personaje siempre puede optar por renunciar a una acción de defensa, en cuyo caso el ataque impacta automáticamente.

Algunas capacidades (como la capacidad especial [Contramedidas](#)) pueden permitirte hacer algo especial como acción de defensa.

ACCIÓN: HACER OTRA COSA

Los jugadores pueden intentar cualquier cosa que se les ocurra, aunque eso no significa que todo sea posible. El DJ establece la dificultad, ese es su papel principal en el juego. Aun así, guiados por los límites de la lógica, los jugadores y los DJs encontrarán todo tipo de acciones y opciones que no están cubiertas por una regla. Eso es bueno.

Los jugadores no deben sentirse limitados por la mecánica del juego al realizar acciones. No se requieren habilidades para intentar una acción. Alguien que nunca ha forzado una cerradura puede intentarlo. El DJ puede obstaculizar la tarea, pero el personaje puede seguir intentando la acción.

Así, los jugadores y los DJ pueden volver al principio de este capítulo y ver la expresión más básica de las reglas. Un jugador quiere realizar una acción. El DJ decide, en una escala de 1 a 10, lo difícil que es esa tarea y qué atributo utiliza. El jugador determina si tiene algo que pueda modificar la dificultad y considera si debe aplicar Esfuerzo. Una vez tomada la decisión final, tira para ver si su personaje tiene éxito. Es tan fácil como eso.

Como orientación, a continuación se indican algunas acciones comunes que puede realizar un jugador.

(Se anima a los jugadores a que tengan sus propias ideas sobre lo que hacen sus personajes en lugar de mirar una lista de posibles acciones. Por eso hay una acción de "hacer otra cosa". Los PJs no son piezas en un tablero de juego, son personas en una historia. Y como personas reales, pueden intentar cualquier cosa que se les ocurra. (El sistema de dificultad de las tareas proporciona a los DJs las herramientas que necesitan para adjudicar cualquier cosa que se les ocurra a los jugadores).

ESCALAR

Cuando un personaje escala, el DJ establece una dificultad basada en la superficie que está escalando. Escalar es como moverse a través de un terreno difícil: la tirada de movimiento se ve obstaculizada y el movimiento es a mitad de velocidad. Circunstancias inusuales, como escalar mientras se está bajo fuego, suponen penalizaciones de grado adicionales.

DIFICULTAD DE LA ESCALADA

Dificultad	Superficie
2	Superficie con muchos asideros
3	Muro de piedra o superficie similar (algunos asideros)
4	Superficie desmoronada o resbaladiza
5	Pared de piedra lisa o superficie similar
6	Pared metálica o superficie similar
8	Superficie lisa y horizontal (el escalador está boca abajo)
10	Pared de cristal o superficie similar

ACCIONES COOPERATIVAS

Hay muchas maneras en la que varios PJs puedan trabajar juntos. Sin embargo, ninguna puede ser utilizada al mismo tiempo por los mismos personajes.

Ayudar: Si utilizas tu acción para ayudar a otro en una tarea, alivias la tarea. Si tienes incapacidad en la tarea, tu ayuda no tiene efecto. Si eres competente o especialista, la tarea se alivia en dos grados. La ayuda se considera un recurso, y alguien que recibe ayuda normalmente no puede ganar más de dos recursos en una sola tarea si esa ayuda es proporcionada por otro personaje.

Por ejemplo, si Scott intenta subir una pendiente pronunciada y Sarah (que es competente en escalada) pasa su turno ayudándole, la tarea de Scott se ve aliviada en dos grados.

A veces puedes ayudar realizando una tarea que complementa lo que otra persona está intentando. Si tu acción complementaria tiene éxito, alivias la tarea de la otra persona. Por ejemplo, si Scott intenta persuadir al capitán de un barco para que le deje subir a bordo, Sarah podría intentar complementar las palabras de Scott con una mentira halagadora sobre el capitán (una acción de

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

engaño), una muestra de conocimiento sobre la región a la que se dirige el barco (una acción de geografía) o una amenaza directa al capitán (una acción de intimidación). Si la tirada de Sarah es un éxito, la tarea de persuasión de Scott se ve aliviada.

Distraer: Cuando un personaje utiliza su turno para distraer a un enemigo, sus ataques se ven obstaculizados durante una ronda. Si varios personajes distraen a un enemigo, el efecto no es mayor que el de un solo personaje: el enemigo se distrae o no. Una distracción puede consistir en gritar un desafío, hacer un disparo de advertencia o una actividad similar que no dañe al enemigo.

Atraer el ataque: Cuando un PNJ ataca a un personaje, otro PJ puede presentarse de forma prominente, gritar burlas y moverse para intentar que el enemigo le ataque a él en su lugar. En la mayoría de los casos, esta acción tiene éxito sin necesidad de una tirada: el adversario ataca al PJ que llama la atención en lugar de a sus compañeros. En otros casos, como con enemigos inteligentes o decididos, el personaje que intenta atraer el ataque debe tener éxito en una acción de Intelecto para lograrlo. Si esa acción de Intelecto tiene éxito, el enemigo ataca a dicho personaje, cuyas defensas se ven obstaculizadas por dos grados. Dos personajes que intenten atraer un ataque al mismo tiempo se anulan mutuamente.

(Dos personajes que intenten atraer un ataque al mismo tiempo se anulan mutuamente).

Tomar el ataque: Un personaje puede usar su acción para lanzarse frente a un ataque exitoso de un enemigo para salvar a un camarada cercano. El ataque tiene éxito automáticamente contra el personaje que se sacrifica, e infinge 1 punto de daño adicional. Un personaje no puede tomar voluntariamente más de un ataque cada ronda de esta manera.

FABRICAR, CONSTRUIR Y REPARAR

Fabricar cosas es un tema complicado en el Sistema Cypher, ya que las mismas reglas que rigen la construcción de una lanza también cubren la reparación de una máquina que puede llevarte al hiperespacio. Normalmente, el nivel del objeto determina la dificultad para crearlo o repararlo, así como el tiempo requerido. En el caso de Cyphers, artefactos, otros objetos que requieran conocimientos especializados o artículos exclusivos de un mundo o especie distinta a la tuya (como un caminante marciano con trípode), añade 5 al nivel del objeto para determinar la dificultad de construirlo o repararlo.

A veces, si el objeto es de naturaleza artística, el DJ aumentará la dificultad y el tiempo necesario. Por ejemplo, un taburete de madera tosco puede ser elaborado a martillazos en una hora. Una pieza hermosa y acabada

puede llevar una semana o más y requerir más habilidad por parte del fabricante.

El DJ es libre de negar algunos intentos de creación, construcción o reparación, exigiendo que el personaje tenga un determinado nivel de habilidad, herramientas y materiales adecuados, etc.

Un objeto de nivel 0 no requiere ninguna habilidad para fabricarlo y se encuentra fácilmente en la mayoría de los lugares. Las piedras de honda y la leña son objetos de nivel 0, su producción es rutinaria. Fabricar una antorcha con madera de repuesto y un paño empapado en aceite es sencillo, por lo que es un objeto de nivel 1. Fabricar una flecha o una lanza es bastante normal, pero no es sencillo, por lo que es un objeto de nivel 2.

En general, para fabricar algo se necesitan materiales equivalentes a su nivel y a todos los niveles inferiores. Así, algo de nivel 5 requiere material de nivel 5, material de nivel 4, material de nivel 3, material de nivel 2 y material de nivel 1 (y, técnicamente, material de nivel 0).

El DJ y los jugadores pueden pasar por alto muchos de los detalles de la fabricación, si así lo desean. Reunir todos los materiales para fabricar un objeto mundano puede no merecer la pena, pero también puede serlo. Por ejemplo, hacer una lanza de madera en un bosque no es muy interesante, pero ¿qué pasa si los personajes tienen que hacer una lanza en un desierto sin árboles? Encontrar los restos de algo hecho de madera u obligar a un PJ a fabricar una lanza con los huesos de una gran bestia podrían ser situaciones interesantes.

El tiempo necesario para crear un objeto depende del DJ, pero las directrices de la tabla de fabricación son un buen punto de partida. Generalmente, reparar un objeto lleva entre la mitad del tiempo de creación y el tiempo completo de creación, dependiendo del objeto, el aspecto que necesita ser reparado y las circunstancias. Por ejemplo, si la creación de un objeto lleva una hora, su reparación lleva entre treinta minutos y una hora.

A veces, un DJ permitirá realizar un trabajo urgente si las circunstancias lo justifican. Esto es diferente a usar la habilidad para reducir el tiempo necesario. En este caso, la calidad del objeto se ve afectada. Digamos que un personaje necesita crear una herramienta que corte acero sólido con un láser (un objeto de nivel 7), pero tiene que hacerlo en un día. El DJ podría permitirlo, pero el dispositivo podría ser extremadamente volátil, infligiendo daño al usuario, o podría funcionar sólo una vez. La herramienta sigue siendo considerada un objeto de nivel 7 para crear en todos los demás aspectos. A veces el DJ dictaminará que no es posible reducir el tiempo. Por ejemplo, un solo humano no puede hacer un chaleco de cota de malla en una hora sin algún tipo de máquina que le ayude.

Algunas habilidades para fabricación son: Carpintería, Electrónica, Fabricación de armaduras, Fabricación de armas de fuego, Fabricación de armas tradicionales, Flechería/Fabricación de arcos, Informática, Ingeniería genética, Ingeniería neuronal, Marroquinería, Metalurgia, Motores, Química, Soplado de vidrio.

Nota: Las reglas mencionan "usar la habilidad para reducir el tiempo necesario" para fabricar un objeto. Esto se eliminó del reglamento de la primera edición:

"Un personaje puede reducir el tiempo o los materiales necesarios en lugar de la dificultad (de nuevo, con la aprobación del DJ, y si tiene sentido hacerlo)" ... "Sin embargo, a veces el DJ dictaminará que reducir el tiempo no es posible."

Los personajes pueden intentar hacer que un Cypher, un artefacto o una nave psiónica alienígena hagan algo distinto a su función prevista. A veces, el DJ simplemente declarará que la tarea es imposible. No puedes convertir un frasco de elixir curativo en un comunicador bidireccional. Pero la mayoría de las veces, hay una posibilidad de éxito.

Dicho esto, jugar con cosas raras no es fácil. Obviamente, la dificultad varía de una situación a otra, pero

las dificultades a partir de 7 no son descabelladas. El tiempo, las herramientas y el entrenamiento requeridos serían similares al tiempo, las herramientas y el entrenamiento necesarios para reparar un dispositivo. Si la modificación resulta en un beneficio a largo plazo para el personaje -como la creación de un artefacto que pueda utilizar- el DJ debería exigirle que gaste PX para fabricarlo.

(Las circunstancias son muy importantes. Por ejemplo, coser un vestido a mano puede llevar cinco veces más tiempo (o más) que usar una máquina de coser).

(El DJ es libre de anular algunos intentos de creación, construcción o reparación, exigiendo que el personaje tenga un determinado nivel de habilidad, herramientas y materiales adecuados, etc.).

(Obviamente, lo que se considera "cosas raras" variará de una ambientación a otra, y a veces el concepto puede no aplicarse en absoluto. Pero muchas veces, habrá algo en la ambientación que sea demasiado extraño, demasiado ajeno, demasiado poderoso o demasiado peligroso para que los PJs se metan con él (o al menos lo hagan fácilmente). Puede que Einstein fuera extraordinario, pero eso no significa que pudiera hacer ingeniería inversa con un teletransportador hecho en otra dimensión).

DIFICULTAD Y TIEMPO DE FABRICACIÓN

Dificultad	Objeto	Tiempo general de construcción
0	Algo extremadamente simple como atar una cuerda o encontrar una roca de tamaño adecuado	Unos minutos como máximo
1	Antorcha	Cinco minutos
2	Lanza, refugio simple, pieza de mobiliario	Una hora
3	Arco, puerta, prenda de vestir básica	Un día
4	Espada, chaleco de cota de malla	De uno a dos días
5	Artículo tecnológico común (luz eléctrica), bonita pieza de joyería u objeto de arte	Una semana
6	Artículo tecnológico (reloj, transmisor), pieza de joyería u objeto de arte muy bonito, artesanía elegante	Un mes
7	Artículo tecnológico (informático), obra de arte mayor	Un año
8	Artículo tecnológico (algo de más allá de la Tierra)	Muchos años
9	Artículo tecnológico (algo de más allá de la Tierra)	Muchos años
10	Artículo tecnológico (algo de más allá de la Tierra)	Muchos años

PONERSE EN GUARDIA

En una situación de combate, un personaje puede ponerse en guardia como su acción. No realiza ataques, pero todas sus tareas de defensa se ven aliviadas. Además, si un PNJ intenta esquivarlos o realizar una acción en contra de lo que se está protegiendo, el personaje puede intentar una acción de Velocidad aliviada basada en el nivel del PNJ. El éxito significa que se impide al PNJ realizar la acción; la acción del PNJ en ese turno es des-

perdiida. Esto es útil para bloquear una puerta, proteger a un amigo, etc.

Si un PNJ está en guardia, usa el mismo procedimiento, pero para pasar la guardia, el PJ intenta una acción de Velocidad obstaculizada contra el PNJ. Por ejemplo, Diana es un PNJ humano con un guardaespaldas de nivel 3. El guardaespaldas utiliza su acción para proteger a Diana. El guardaespaldas utiliza su acción para proteger a Diana. Si un PJ quiere atacar a Diana, el PJ debe primero tener éxito en una tarea de Velocidad de dificultad

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

4 para pasar el guardia. Si el PJ tiene éxito, puede hacer su ataque normalmente.

SANAR

Puedes dar ayuda usando vendas y otros cuidados, intentando sanar a cada paciente una vez al día. Este tratamiento restaura puntos de una Reserva de atributo de tu elección. Decide cuántos puntos quieras curar, y luego realiza una acción de Intelecto con una dificultad igual a ese número. Por ejemplo, si quieres curar a alguien por 3 puntos, es una tarea de dificultad 3 con número objetivo 9.

INTERACTUAR CON CRIATURAS

El nivel de la criatura determina el número del objetivo, al igual que en el combate. Por lo tanto, sobornar a un guardia funciona igual que golpearlo o afectarlo con una habilidad. Esto es válido para persuadir a alguien, intimidar a alguien, calmar a una bestia salvaje o cualquier cosa por el estilo. La interacción es una tarea de Intelecto. La interacción suele requerir un lenguaje común o alguna otra forma de comunicarse. Aprender nuevos idiomas es lo mismo que aprender una nueva habilidad.

SALTAR

Decide a qué distancia quieres saltar, y eso establece la dificultad de tu tirada de Vigor. Para un salto estático, la dificultad del salto es el doble de la distancia en metros menos 1 [distancia en pies menos 4] Por ejemplo, saltar 3 metros [9 pies] tiene una dificultad de 5.

Si corres una distancia inmediata antes de saltar, cuenta como un recurso, aliviando el salto.

Si corres una distancia corta antes de saltar, la dificultad del salto es la distancia a saltar en metros [distancia en pies dividida entre 2 y luego menos 4]. Como corres una distancia inmediata (y más), también cuentas tu carrera como un recurso. Por ejemplo, saltar una distancia de 6 metros [20 pies] con una carrera corta tiene una dificultad de 5 (6 metros, menos 1 por correr una distancia inmediata [20 pies divididos entre 2 es 10, menos 4 es 6, menos 1 por correr una distancia inmediata]).

En salto vertical la dificultad es la distancia a saltar en metros multiplicada por 4 [distancia en pies]. Si corres una distancia inmediata, cuenta como un recurso, aliviando el salto.

(No hay nada de malo en que el DJ simplemente asigne un nivel de dificultad a un salto sin preocuparse por la distancia precisa. Las reglas aquí son sólo para que todo el mundo tenga algunas pautas).

Nota: Las fórmulas no son equivalentes exactos entre ambos sistemas de unidades si no aproximaciones, Cypher no es simulacionista.

OBSERVAR O ESCUCHAR

Generalmente, el DJ describirá el aspecto y sonido de cualquier cosa que no sea intencionalmente difícil de detectar. Pero si quieres buscar a un enemigo oculto, buscar un panel secreto o escuchar a alguien que se acerca sigilosamente, haz una tirada de Intelecto. Si es una criatura, su nivel determina la dificultad de tu tirada. Si es otra cosa, el DJ determina la dificultad de tu tirada.

MOVER UN OBJETO PESADO

Puedes empujar o tirar de algo muy pesado y moverlo una distancia inmediata como tu acción.

El peso del objeto determina la dificultad de la tirada de Vigor para moverlo; cada 23 kg [50 libras] obstaculiza la tarea en un grado. Por lo tanto, mover algo que pesa 68 kg [150 libras] es una dificultad 3, y mover algo que pesa 180 kg [400 libras] es una dificultad 8. Si puedes aliviar la tarea a 0, puedes mover un objeto pesado hasta una distancia corta como tu acción.

OPERAR O DESACTIVAR UN DISPOSITIVO, O FORZAR UNA CERRADURA

Al igual que para comprender un dispositivo, el nivel del dispositivo suele determinar la dificultad de la tirada de Intelecto. A menos que un dispositivo sea muy complejo, el DJ suele decidir que una vez que lo comprendes, no se necesita ninguna tirada para operarlo, excepto en circunstancias especiales. Así que si los PJs descubren cómo usar un aerodeslizador, pueden manejarlo. Si son atacados, podrían necesitar una tirada para asegurarse de no estrellar el vehículo contra una pared mientras intentan evitar ser golpeados.

Por otra parte desactivar un dispositivo o forzar una cerradura suelen requerir tiradas. Estas acciones suelen implicar herramientas especiales y suponen que el personaje no está intentando destruir el dispositivo o la cerradura. (Un PJ que esté intentando destruirlo probablemente debería hacer una tirada de Vigor para destruirlo en lugar de una tirada de Velocidad o Intelecto que requiera paciencia y conocimientos).

MONTAR O PILOTAR

Si estás montando un animal entrenado para ser una montura, o conduciendo o pilotando un vehículo, no necesitas hacer una tirada para hacer algo rutinario como ir del punto A al punto B (igual que no necesitarías hacer una tirada para ir andando). Sin embargo, permanecer montado durante un combate o hacer algo complicado con un vehículo requiere una tirada de Velocidad para tener éxito. Una silla de montar u otro equipo apropiado es un recurso y alivia la tarea.

Dificultad	Maniobra
0	Montar
1	Permanecer en la montura (incluyendo una motocicleta o vehículo similar) en una batalla u otra situación difícil
3	Permanecer en una montura (incluyendo una motocicleta o vehículo similar) cuando se recibe daño
4	Montar un corcel en movimiento
4	Realizar un giro brusco con un vehículo en movimiento rápido
4	Conseguir que un vehículo se mueva el doble de lo normal por una ronda
5	Convencer a una montura para que se mueva o salte el doble de rápido o lejos de lo normal durante una ronda
5	Realizar un salto largo con un vehículo no destinado a ir por el aire (como un automóvil) y mantener el control

ES CABULLIRSE

La dificultad de escabullirse de una criatura está determinada por su nivel. Escabullirse es una tirada de Velocidad. Moverse a la mitad de la velocidad alivia la tarea de escabullirse. Un camuflaje apropiado u otro equipo puede contar como un recurso y aliviar la tarea, al igual que condiciones de luz tenue y tener muchas cosas detrás de las que esconderse.

NADAR

Si simplemente estás nadando de un lugar a otro, como por ejemplo a través de un río o lago tranquilo, utiliza las reglas de movimiento estándar, teniendo en cuenta el hecho de que tu personaje está en aguas profundas. Sin embargo, a veces, las circunstancias especiales requieren una tirada de Vigor para progresar mientras nadas, como cuando intentas evitar una corriente o ser arrastrado a un remolino.

COMPRENDER, IDENTIFICAR O RECORDAR

Cuando los personajes intentan identificar o averiguar cómo utilizar un dispositivo, el nivel del mismo determina la dificultad. En el caso de los conocimientos, el DJ determina la dificultad.

Dificultad	Conocimiento
0	Conocimiento común
1	Conocimientos sencillos
3	Probablemente lo sepa un erudito
5	Hasta un erudito podría no saberlo
7	Conocimiento que muy pocas personas poseen
10	Conocimiento completamente perdido

MOVIMIENTO DE VEHÍCULOS

Los vehículos se mueven igual que las criaturas. Cada uno tiene una tasa de movimiento, que indica la distancia que puede recorrer en una ronda. La mayoría de los vehículos requieren un conductor, y cuando se mueven, normalmente requieren que el conductor gaste cada acción en controlar el movimiento. Esta es una tarea rutinaria que rara vez requiere una tirada. Cualquier ronda que no se pase conduciendo el vehículo obstaculiza la tarea en la siguiente ronda e impide cualquier cambio de velocidad o dirección. En otras palabras, conducir por la carretera normalmente es de dificultad 0. Gastar una acción para recuperar una mochila del asiento trasero significa que en la siguiente ronda, el conductor debe intentar una tarea de dificultad 1. Si en lugar de eso, utilizan su acción para sacar una pistola de la mochila, en la siguiente ronda la dificultad para conducir será 2, y así sucesivamente. Los resultados de los fracasos se basan en la situación, pero pueden implicar una colisión o algo similar.

En una persecución vehicular, los conductores intentan acciones de Velocidad igual que en una persecución normal, pero la tarea puede basarse en el nivel del conductor (modificado por el nivel y la velocidad de movimiento del vehículo) o en el nivel del vehículo (modificado por el nivel del conductor). Así, si un PJ que conduce un automóvil típico está persiguiendo a un PNJ de nivel 3 que conduce un automóvil deportivo de nivel 5, el PJ haría tres tiradas de persecución con una dificultad de 5. Si el automóvil del PJ es un vehículo customizado, puede conceder al PJ un recurso en la persecución. Si el PJ no está en un automóvil, sino en una bicicleta, podría obstaculizar las tiradas de persecución en dos o tres grados, o el DJ podría simplemente dictaminar que es imposible.

COMBATE DE VEHÍCULOS

La mayoría de las veces, una lucha entre enemigos en automóviles, barcos u otros vehículos es como cualquier otra situación de combate. Los combatientes probablemente tienen cobertura y se mueven rápidamente. Los ataques para inutilizar un vehículo o una parte del mismo se basan en el nivel del vehículo. Si el vehículo es un automóvil blindado o un tanque, todos los ataques se dirigen probablemente al vehículo, que tiene un nivel y probablemente un índice de Armadura apropiado, no muy distinto del de una criatura.

La única vez que esto no es cierto es con batallas en las que sólo hay vehículos y no personajes involucrados. Por lo tanto, si los PJs están en un tiroteo con ladrones de bancos y ambos grupos están en automóviles, utiliza las reglas estándar. Sin embargo, las batallas entre naves estelares de varios tipos -desde gigantescas naves capitales hasta cazas de un solo piloto- son un hecho frecuente

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

en escenarios de ciencia ficción de futuro lejano. Una batalla submarina entre dos naves en alta mar podría ser muy emocionante. Los personajes de una partida moderna pueden verse envueltos en un combate de tanques. Si los PJs se ven envueltos en un combate en el que están completamente encerrados en vehículos (de modo que no son realmente los personajes los que luchan, sino los vehículos), utiliza las siguientes pautas rápidas y sencillas.

En esta escala, el combate entre vehículos no es como el combate tradicional. No te preocupes por la salud, la Armadura ni nada parecido. En su lugar, sólo compara los niveles de los vehículos involucrados. Si el vehículo de los PJs tiene el nivel más alto, la diferencia de niveles es cuántos grados se alivian las tiradas de ataque y defensa de los PJs. Si el vehículo de los PJs tiene el nivel más bajo, sus tiradas se ven obstaculizadas. Si los niveles son iguales, no hay ninguna modificación.

Estas tiradas de ataque y defensa se modifican por la habilidad y el Esfuerzo, como es habitual. Algunos vehículos también tienen armas superiores, que alivian el ataque (ya que no hay una cantidad de "daño" del que preocuparse), pero esta circunstancia es probablemente poco común en este sistema abstracto y no debería afectar a la dificultad en más de uno o quizás dos grados. Además, si dos vehículos coordinan su ataque contra un vehículo, la dificultad del ataque se alivia. Si tres o más vehículos se coordinan, la dificultad del ataque se alivia en dos grados.

El atacante debe intentar apuntar a un sistema específico o a una porción de un vehículo enemigo. Esto obstaculiza el ataque en función del sistema o la porción que se apunta.

Son muchas modificaciones. Pero en realidad no es tan difícil. Veamos un ejemplo de una batalla espacial. Un PJ en un caza pequeño de nivel 2 ataca a una fragata de nivel 4. Ya que la fragata es de nivel 4, la dificultad del ataque comienza en 4. Pero la nave atacante es más débil que la defensora, por lo que el ataque es obstaculizado por la diferencia de sus niveles (2). El piloto del caza debe realizar un ataque de dificultad 6 contra la fragata. Sin embargo, el caza trata de lanzarse y dañar el propulsor de la fragata, lo que obstaculiza el ataque en tres grados mas, para una dificultad total de 9. Si el piloto del caza es competente en combate espacial, reduce la dificultad a 8, pero sigue siendo imposible sin ayuda. Digamos que otros dos PJs también con cazas de nivel 2 se unen al ataque. Tres naves con un ataque coordinado sobre un objetivo alivia la tarea en dos grados, resultando en una dificultad final de 6. Aún así, el PJ atacante sería sabio si usara Esfuerzo.

Entonces la fragata contraataca, y el PJ debe hacer una tirada de defensa. La diferencia de nivel de las naves (2)

hace que la defensa del PJ sea obstaculizada en dos grados, por lo que la dificultad de la tirada de defensa comienza en 6. Pero la fragata intenta eliminar las armas del caza, obstaculizando su ataque (aliviando la defensa del PJ) en dos grados. Así, el PJ necesita tener éxito en una tarea de dificultad 4 o perder sus sistemas de armas principales.

Es importante recordar que un ataque fallido no siempre significa un fallo. Puede que la nave objetivo se tambalee por el impacto, pero la mayor parte del daño es absorbida por los escudos, así que no hay daños significativos.

Este sistema básico debería permitir al DJ y a los jugadores desarrollar encuentros emocionantes en los que participe todo el grupo. Por ejemplo, mientras un PJ pilota una nave, otro maneja los cañones y otro intenta frenéticamente reparar los daños en los propulsores de maniobra antes de que se estrellen contra la estación espacial que intentan defender.

(Durante una batalla de vehículos, en particular en una batalla espacial, se habla mucho de los fallos de los escudos, de la integridad del casco, de que te superan tácticamente, de que llegas demasiado rápido, etc.). Este tipo de detalles son geniales, pero son puramente estéticos, por lo que están representados en las reglas en forma general, en lugar de específicamente).

(Tener competencia en conducción hace que el personaje tenga práctica en el uso de vehículos como arma. Si el vehículo se utiliza para atropellar a una víctima o embestir a un vehículo enemigo, trata una moto como arma media y trata un automóvil o un camión como arma pesada).

Grados de obstaculización de ataques en vehículos

Tarea de puntería	Obstaculización	Efecto
Desactivar armas	Dos grados	Una o varias armas del vehículo dejan de funcionar
Desactivar las defensas (si procede)	Dos grados	Los ataques contra el vehículo se alivian
Desactivar el motor o impulsor	Tres grados	El vehículo no puede moverse, o el movimiento se ve obstaculizado
Desactivar la maniobrabilidad	Dos grados	El vehículo no puede alterar su curso actual
Golpear el núcleo de poder o el punto vital	Cinco grados	El vehículo está completamente destruido

MÓDULO DE REGLAS MÁGICAS

FABRICACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Las pocións, pergaminos y otros objetos de un solo uso son Cyphers, y los objetos más duraderos suelen ser artefactos.

FABRICACIÓN DE CYPHERS

1. Elegir el nivel del Cypher. Crear un Cypher de bajo nivel es más fácil que crear uno de nivel alto. El personaje decide qué nivel de Cypher está intentando crear, que debe estar en el rango de nivel para el Cypher como se indica en el Documento de Referencia del Sistema Cypher. Ten en cuenta que algunos Cyphers tienen el mismo efecto sin importar el nivel que tengan, por lo que el personaje puede facilitar la fabricación creando la versión de nivel más bajo de ese Cypher, pero el DJ siempre puede decidir que un Cypher en particular debe ser fabricado a un nivel determinado o superior para que funcione. En particular, un Estimulante es muy fuerte para su rango de nivel, y siempre debe ser tratado como un Cypher de nivel 6 si es fabricado por un PJ.

2. Determinar materiales. Al igual que para fabricar un hacha se necesita hierro y madera, para fabricar un Cypher mágico se necesitan materiales extraños y exóticos: gemas pulverizadas, tinta de monstruos, hierbas misteriosas, etcétera. El nivel del Cypher determina lo caro que son estos materiales, de acuerdo a la siguiente tabla.

Nivel del Cypher	Costo de materiales
1	Un artículo barato
2	Dos artículos baratos
3	Un artículo moderado
4	Dos artículos moderados
5	Tres artículos moderados
6	Un artículo caro
7	Dos artículos caros
8	Tres artículos caros
9	Un artículo muy caro
10	Dos artículos muy caros

3. Establecer la dificultad. La dificultad de una tarea de fabricación de un objeto mágico es siempre igual a $1 + \text{nivel del Cypher}$. El fabricante puede reducir la dificultad evaluada de una tarea de fabricación con entrenamiento en habilidades (como ser competente o especialista en elaborar pocións o escribir pergaminos), recursos, capacidades especiales proporcionadas por su rasgo o tipo, etcétera. Utilizar una fórmula, receta u otra pauta para un Cypher específico cuenta como un recurso a estos efectos. Debido a que esta es una actividad que requiere conocimientos especiales, no es posible para un personaje sin habilidad (o con una incapacidad en esta habili-

dad) hacer este tipo de creaciones; el personaje no puede intentar la tarea en absoluto.

4. Determinar el tiempo de fabricación. La cantidad de tiempo que se tarda en fabricar un Cypher mágico viene determinada por la dificultad establecida, por lo que disminuir la dificultad establecida no sólo significa que el personaje tiene más probabilidades de éxito, sino también que tiene que emplear menos tiempo en fabricarla. Véase la tabla siguiente.

Para cualquier tiempo superior a nueve horas, se supone que el proceso tiene etapas en las que el personaje no está trabajando activamente en ello, sólo comprobando de vez en cuando para asegurarse de que todo va según lo planeado - dejando que los ingredientes básicos de una poción se cocinen durante unas horas, removiendo para asegurarse de que los ingredientes no se solidifican, dejando que la tinta de un pergamo se seque, etcétera. En otras palabras, el personaje puede realizar otras acciones en las proximidades del lugar de elaboración (como estudiar, descansar, comer, etc.), pero no podría fabricar en el camino o en medio de una mazmorra.

Dificultad establecida	Tiempo de elaboración
1	Diez minutos
2	Una hora
3	Cuatro horas
4	Nueve horas
5	Un día
6	Dos días
7	Una semana
8	Tres semanas
9	Dos meses
10	Seis meses

5. Completar subtareas. El personaje fabricador debe completar múltiples subtareas que son pasos hacia la finalización del proceso. El número de subtareas requeridas es igual a la dificultad establecida de la tarea de fabricación intentada. Así, una tarea de fabricación de dificultad 5 requiere cinco éxitos en subtareas.

La dificultad de cada subtarea individual comienza en 1 y aumenta un grado por cada subtarea restante, hasta que el fabricante tiene éxito en la subtarea final de mayor dificultad. Generalmente, los intentos de subtarea ocurren en intervalos divididos equitativamente a lo largo del tiempo requerido para fabricar el objeto.

Si en algún momento el fabricante falla en una subtarea, el objeto no se estropea. En su lugar, el personaje sólo pierde el tiempo empleado en esa subtarea, y puede emplear ese tiempo de nuevo e intentar tener éxito en esa misma subtarea. Si el fabricante falla dos veces seguidas en la misma subtarea, el personaje puede continuar fabricando, pero además de perder otro intervalo de tiempo de fabricación, más material de fabrica-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

ción (de alguno de los tipos necesarios para fabricar el objeto) se destruye en un percance y debe ser reemplazado antes de que el proceso pueda continuar.

Un jugador puede pedir aplicar Esfuerzo a cada subtarea. Aplicar Esfuerzo es algo que se hace en el momento, no a lo largo de días o semanas. En general, no se puede aplicar Esfuerzo a ninguna tarea o subtarea de fabricación que dure más de un día.

FABRICACIÓN DE ARTEFACTOS

La fabricación de un artefacto es similar a la elección de una nueva capacidad de tipo o de rasgo: el personaje tiene muchos para elegir, selecciona el que mejor se adapte a sus intenciones y, a partir de ahí, puede utilizar el artefacto de la misma forma que utilizaría cualquiera de sus otras capacidades de personaje. La principal diferencia es que la mayoría de los artefactos no cuestan puntos de Reserva para activarse, y las capacidades de personaje no tienen una estadística de agotamiento que elimine el objeto del juego. La fabricación de artefactos se maneja como un beneficio a largo plazo del avance del personaje; el personaje y el DJ acuerdan el artefacto a fabricar, y el personaje gasta 3 PX. Si el objeto es bastante simple, el DJ puede omitir los detalles de la fabricación y simplemente decir que después de un período de tiempo, el DJ crea el artefacto. Para un objeto que altere significativamente la jugabilidad -otorgando al personaje vastos poderes telepáticos o dándole la habilidad de teletransportarse a voluntad- el DJ puede dar al objeto una dificultad establecida igual a $3 + \text{el nivel del artefacto}$ y requerir que el personaje siga los pasos de fabricación para crear un Cypher mágico. La fabricación de este tipo de artefacto requiere hasta cinco veces más materiales y hasta veinte veces más tiempo que la fabricación de un Cypher con la misma dificultad.

MAGIA RITUAL

TIEMPO

La magia ritual tiene dos aspectos relacionados con el tiempo: el tiempo de preparación del ritual y tiempo de ejecución. El tiempo de preparación es el tiempo que se tarda en estar listo para ejecutar el ritual. El tiempo de ejecución es el tiempo que se tarda en realizar el ritual de principio a fin, una vez finalizados los preparativos (si los hay).

DIFÍCULTAD Y SUBTAREAS

Completar un ritual tiene un nivel de dificultad general, normalmente igual al nivel del desafío. A veces no hay una idea clara de qué nivel debe ser el desafío - teletransportar a un grupo de personas a una ciudad cercana y resucitar a una persona de entre los muertos no tienen un nivel de tarea obvio. En estos casos, el DJ debe elegir

un nivel para el ritual basado en lo que sería una experiencia interesante para los jugadores. En lugar de hacer que el éxito o el fracaso de este tipo de magia se reduzca a una tirada, la magia ritual permite al DJ crear tensión requiriendo que los jugadores hagan tiradas para múltiples subtareas. Las subtareas comienzan en dificultad 1, y la dificultad de la subtarea aumenta en 1 cada vez hasta que los jugadores hacen una tirada final en la dificultad más alta. Un ritual con una dificultad general de 4 tiene cuatro subtareas, con la primera a dificultad 1, la segunda a dificultad 2, la tercera a 3, y la última a 4. Si en algún momento un PJ falla una subtarea, la tirada final se incrementa en 1 cada vez hasta que los jugadores hacen una tirada final a la dificultad más alta.

Si en algún momento el PJ falla en una subtarea, el ritual no se arruina automáticamente, pero cuesta tiempo - un fallo significa que el tiempo gastado en esa subtarea se pierde, pero el personaje puede gastar ese tiempo de nuevo y tratar de tener éxito en esa misma subtarea. El DJ puede decidir que los intentos posteriores en esa subtarea se vean obstaculizados, o que un cierto número de fallos durante el ritual (tal vez igual a la mitad del nivel general del ritual) signifique que todo tiene que empezar de nuevo. Las habilidades, recursos y otras capacidades especiales pueden aliviar las subtareas como lo hacen con cualquier otra tarea (lo que puede hacer que algunas de las subtareas sean rutinarias y no requieran ninguna tirada). Los personajes pueden aplicar Esfuerzo a cada subtarea.

INVERSIÓN DE RESERVAS

Algunos rituales pueden requerir que los PJs gasten puntos de sus Reservas en cada subtarea, con Vigor representando sangre o vitalidad, Velocidad representando energía, e Intelecto representando voluntad o cordura. Múltiples PJs implicados en el ritual podrían contribuir colectivamente a este coste (y si un ritual cuesta muchos puntos, repartir el coste de esta manera puede ser necesario para evitar que un PJ participante muera durante el ritual).

RESULTADOS ACCELERADOS

El DJ puede permitir a un personaje acelerar un ritual, reduciendo el tiempo necesario para una o más subtareas. Generalmente, reducir el tiempo de una subtarea a la mitad debería obstaculizar la subtarea, y reducirlo a la mitad de nuevo (reduciendo el tiempo necesario a un cuarto de la cantidad normal) debería obstaculizar la subtarea un grado adicional (dos grados en total). La cantidad mínima de tiempo para una subtarea es 1 ronda (a menos que la subtarea sea rutinaria, en cuyo caso el DJ puede permitir que no lleve nada de tiempo).

EJEMPLOS DE RITUALES

Los siguientes son ejemplos de rituales mágicos comunes adecuados para muchos escenarios de fantasía. Los detalles específicos de un ritual pueden variar dependiendo de lo que los personajes estén intentando conseguir; por ejemplo, un ritual para pedir un favor a un demonio puede ser similar a uno usado para pedirlo a un ángel, pero los detalles exactos son probablemente muy diferentes. Todo lo que aparece en un ritual es meramente una sugerencia, y el DJ puede alterar, añadir o eliminar lo que quiera para adaptarlo a su campaña.

ENTENDER LOS EJEMPLOS

Cada ritual se describe en el siguiente formato.

Nivel: El nivel general del ritual, que determina cuántas subtareas tiene.

Tiempo: El tiempo de preparación (si lo hay) y el tiempo de ejecución.

Roles: Cosas que otros personajes pueden hacer para participar y ayudar.

Efectos secundarios: Consecuencias negativas por tiradas fallidas o intromisiones del DJ.

Reactivos: Recursos que pueden ayudar al éxito.

Reserva: Tipo de puntos de Reserva cuesta el ritual.

Otros recursos: Tipos de habilidades que pueden ayudar al éxito.

CARNE POR CONOCIMIENTO [FLESH FOR KNOWLEDGE]

Sacrifica parte de la carne del ritualista, infligiendo daño de Vigor y Velocidad igual al nivel del ritual y reduciendo permanentemente las Reservas del personaje en 4 puntos (el personaje puede dividir esta pérdida entre Vigor y Velocidad como mejor le parezca). El personaje experimenta dolorosas alucinaciones que le proporcionan perspicacia y comprensión. Aprende inmediatamente una capacidad de tipo o de rasgo disponible para él (cualquier capacidad que pudieran aprender gastando 4 PX como avance).

Nivel: El doble del nivel de la habilidad que el personaje desea aprender.

Tiempo: Una hora de preparación, una hora de actuación

Roles: Cantar, sujetar al sujeto del ritual

Efectos secundarios: Daño duradero, daño permanente, cicatrices

Reactivos: Cuchillo de plata, recipiente de plata

Reserva: Ver arriba

Otros recursos: Tolerancia al dolor, cirugía

En lugar de reducir permanentemente las Reservas de un personaje en 4 puntos, el DJ podría permitir otras penalizaciones permanentes como reducir un atributo de Ventaja en 1 (a un mínimo de 0), ganar una incapaci-

dad en una habilidad útil, o reducir permanentemente en 2 todos los puntos ganados mediante tiradas de recuperación.

CONJURAR DEMONIO [CONJURE DEMON]

Invoca a un demonio (una criatura sobrenatural maligna de otra dimensión, plano o reino) para ordenarle o convencerle de que realice una tarea. El demonio es primitivo y bestial, no una criatura de gran ingenio y encanto. El demonio permanece allí alrededor de un minuto, durante el cual los invocadores deben negociar con él u ordenarle que lleve a cabo una acción que no dure más de una hora y que no requiera que viaje más de 80 km [50 millas]: el espionaje, el asesinato y la destrucción de propiedades son tareas comunes. Normalmente hay que amenazar al demonio o coaccionarlo mágicamente para que obedezca. Si los invocadores no consiguen que obedezca, realiza un ataque contra ellos y luego regresa al lugar de donde vino (y probablemente guarda rencor por la invocación no deseada).

Nivel: El nivel del demonio

Tiempo: Tres horas de preparación, una hora de actuación

Roles: Sangrar, cantar, encender velas, sostener regalos/reactivos, trazar el círculo de invocación

Efectos secundarios: Agresión, mal olor, maldición, daño o robo de equipo, posesión

Reactivos: Sangre; carne; tintas o pinturas mágicas para un círculo de invocación; contratos; una persona a la que poseer; objetos que representen la ira, la destrucción o el odio (según el servicio deseado)

Reserva: Vigor o Intelecto

Otros recursos: Conocimiento o control de entidades similares, nombre secreto del demonio

CONJURAR DIABLO [CONJURE DEVIL]

Invoca a un diablo (una criatura sobrenatural maligna de otra dimensión, plano o reino) para ordenarle o convencerle de que realice una tarea. El diablo permanece allí alrededor de un minuto, durante el cual los invocadores deben negociar con él u ordenarle que realice una acción que no dure más de una hora y que no requiera que el diablo viaje más de 80 km [50 millas]: espiar, robar, vigilar y asesinar son tareas comunes. El diablo suele querer algo a cambio (aunque sólo sea un acuerdo para un favor posterior); de lo contrario, los personajes deben amenazarlo o tener alguna forma de obligarlo a obedecer. Si los personajes no consiguen llegar a un acuerdo, el diablo vuelve por donde ha venido (y probablemente molesto por la interrupción).

Nivel: El nivel del diablo

Tiempo: Tres horas de preparación, una hora de actuación

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Roles: Sangrar, cantar, encender velas, sostener regalos/reactivos, trazar el círculo de invocación

Efectos secundarios: Mal olor, maldición, marca infernal, posesión

Reactivos: Sangre; tintas o pinturas mágicas para un círculo de invocación; contratos; una persona a la que poseer; objetos que representen la traición, el engaño o la codicia (según el servicio deseado)

Reserva: Vigor o Intelecto

Otros recursos: Conocimiento o control de entidades similares, nombre secreto del diablo

CONJURAR ELEMENTAL [CONJURE ELEMENTAL]

Invoca a un espíritu elemental primordial de aire, tierra, fuego o agua, que aparece en forma física. El elemental permanece alrededor de un minuto, durante el cual los personajes deben intentar sobornarlo, amenazarlo o negociar con él. Normalmente, se invoca a un elemental para que haga algo que no lleve más de una hora y que no requiera que se desplace más de 80 km [50 millas]: atacar, vigilar y explorar son tareas comunes. El elemental suele querer algo a cambio de su servicio, normalmente un regalo o soborno apropiado a su naturaleza: incienso para el aire, gemas para la tierra, aceite para el fuego, sales para el agua, etc. Si los invocadores no pueden llegar a un acuerdo con el elemental, éste puede realizar un ataque antes de marcharse.

Nivel: El nivel del elemental

Tiempo: Tres horas de preparación, una hora de actuación

Roles: Cantos, música, uso de objetos ceremoniales, posesión de regalos/reactivos, trazado del círculo de invocación

Efectos secundarios: Daño, debilidad hacia un tipo de ataque

Reactivos: Regalos (polvo negro, gemas, hielo, incienso, aceite, sal, tierra, agua, madera), destrucción de objetos o criaturas contrarias

Reserva: Vigor, Velocidad o Intelecto, dependiendo del tipo de elemental

Otros recursos: Poder elemental, conocimiento o control de entidades similares, magia de la naturaleza, nombre secreto del elemental

Los elementales son criaturas sencillas cuyos intereses y atenciones se centran en sí mismos y en su elemento. La adulación y la exaltación de sus puntos fuertes son la clave para negociar con ellos.

CONJURAR MUERTO [CONJURE THE DEAD]

Invoca al espíritu de una persona o criatura muerta (comúnmente llamado "fantasma"), que aparece en el círculo de invocación preparado para el ritual. El espíritu permanece allí alrededor de un minuto, durante el cual los invocadores pueden interrogarlo o persuadirlo para que comparta información. El espíritu suele querer algo a cambio (como mensajes transmitidos a los vivos o tareas pendientes completadas). Si los personajes no acceden, deben amenazar u obligar mágicamente al espíritu a obedecer.

Nivel: El nivel del espíritu muerto

Tiempo: Tres horas de preparación, una hora de actuación

Roles: Cantar, tomarse de las manos en círculo, manipular un artefacto espiritual

Efectos secundarios: Embrujo, posesión

Reactivos: Recuerdos de la vida del espíritu, los antiguos restos físicos del espíritu, una persona o criatura para poseer

Reserva: Vigor o Intelecto

Otros recursos: Conocimiento o control de entidades similares, conexiones religiosas o culturales, nombre secreto del espíritu

Un fantasma recuerda gran parte de su vida, incluido si conoce, quiere u odia a las personas que lo invocan, y actuará en consecuencia.

CONSAGRACIÓN [CONSECRATION]

Protege un lugar de influencias malignas y magia no deseada durante un año y un día. El ritual afecta a un área de hasta una larga distancia. Las criaturas malignas y los efectos mágicos de nivel inferior al del ritual no pueden entrar en la zona ni usar habilidades contra ella. Si los PJs están protegidos fuera del área designada, deben hacer una tirada de Defensa por Intelecto para entrar en ella (y otra cada minuto mientras estén dentro del área, o retirarse) y todas sus acciones dentro o dirigidas dentro del área se ven obstaculizadas en dos grados.

Nivel: El nivel de los efectos contra los que hay que protegerse

Tiempo: Una hora de preparación, dos horas de actuación

Roles: Trazar líneas y símbolos a lo largo de la frontera, cantar, llamar a las características locales (con velas, piedras rúnicas, u otros marcadores adecuados)

Efectos secundarios: Luces, sonidos, puntos débiles o "puertas traseras" en la barrera

Reactivos: Polvo de plata, aceite sagrado, piedras preciosas benditas enterradas

Reserva: Intelecto

Otros recursos: Magia de protección, conocimientos religiosos

ENCANTAR ARMA [ENCHANT WEAPON]

Encanta un arma ligera, mediana o pesada con poder mágico, otorgando un recurso en las tiradas de ataque con el arma durante el día siguiente.

Nivel: 3 o 4

Tiempo: Treinta minutos de preparación, una hora de ejecución.

Roles: -

Efectos secundarios: Ataque con arma obstaculizado, mayor índice de Intromisión del DJ

Reactivos: Aceites raros, polvo de gemas

Reserva: Velocidad o Intelecto

Otros recursos: Tácticas de batalla, fabricación de armas

En una campaña con mucha magia, una versión de nivel superior del ritual Encantar Arma podría otorgar un segundo recurso en las tiradas de ataque, conceder daño extra, afectar a varias armas a la vez, o todo lo anterior.

EXORCISMO [EXORCISM]

Expulsa a los espíritus no deseados (fantasmas, demonios u otros) de una zona de hasta una larga distancia. Una vez expulsados, los espíritus no pueden volver durante un año y un día (aunque la mayoría de ellos deciden marcharse mucho antes de que llegue ese momento). Completar el ritual no impide que otros espíritus entren o habiten la zona, pero es probable que puedan sentir que allí se ha producido un exorcismo, y la mayoría opta por evitar esa zona para no correr la misma suerte. El ritual también puede utilizarse para expulsar a los espíritus de una criatura poseída, impidiendo que esos espíritus regresen durante un año y un día. Al igual que con el uso del ritual para limpiar un lugar, esto no impide que otros espíritus aflijan a la criatura, pero los espíritus posteriores pueden sentir el reciente exorcismo y prefieren evitar a esa criatura.

Nivel: El nivel de la presencia hostil más poderosa a exorcizar.

Tiempo: Dos horas de preparación, dos horas de actuación

Roles: Cantos, emociones positivas, presentación de objetos sagrados, contención de individuos afligidos, ras-treo de la zona con incienso

Efectos secundarios: Luces, sonidos, transformaciones físicas horribles, heridas, telequinesis

Reactivos: Ataduras, velas, agua bendita, iconos y libros religiosos, chivos expiatorios

Reserva: Intelecto

Otros recursos: Magia de protección, conocimiento religioso

Utilizar un ritual de exorcismo en una zona sirve principalmente para deshacerse de espíritus que aflian la zona de formas distintas a la posesión de una criatura:

lanzando objetos, causando pesadillas, haciendo ruidos, etc.

INHUMAR [ENTOMBMENT]

Encierra a una criatura en un recipiente (normalmente una caja valiosa, una vasija de barro u otro recipiente que se pueda cerrar, pero también puede ser una gema, el corazón de un árbol u otro objeto atípico) mientras el recipiente permanezca cerrado y sin daños. El ritual fuerza a la criatura a entrar en el recipiente, ya sea en forma espiritual o reduciéndola a un tamaño que quepa en el recipiente.

Nivel: El nivel de la criatura

Tiempo: Dieciséis horas de preparación, una hora de ejecución.

Roles: Cantar, transportar o proteger el recipiente

Efectos secundarios: El espectador es aprisionado con el objetivo, la contención tiene un defecto, el objetivo arremete contra él

Reactivos: Recipiente, ataduras simbólicas (cadenas, cuerdas, grilletes, etc.), objetos anatema.

Reserva: Intelecto

Otros recursos: Magia de control, agarre, magia de apriamiento, protecciones

PURIFICACIÓN [PURIFICATION]

Libra a una criatura de una aflicción en curso, como una enfermedad o un veneno, o de cualquier efecto mágico no deseado, como una maldición o un hechizo de encantamiento. En algunas versiones de este ritual, lo que sea que esté afectando a la criatura es forzado a entrar en una criatura u objeto específico cercano, que luego es desechado o destruido de forma segura.

Nivel: El nivel de la aflicción o efecto a eliminar.

Duración: Una hora de preparación, dos horas de ejecución

Roles: Aplicar reactivos, cantar

Efectos secundarios: La aflicción o el efecto se extiende a otra criatura, el objetivo desciende un grado en el registro de daño.

Reactivos: Aceites de unción, hierbas curativas, objetos repelentes a la fuente de la aflicción, pintura mágica para escribir sobre el objetivo, chivo expiatorio, polvo de plata

Reserva: Vigor

Otros recursos: Magia curativa, resistencia a la aflicción del objetivo

RESURRECCIÓN [RESURRECTION]

Devuelve la vida a un ser muerto. La criatura recupera toda su salud y está lista para actuar en cuanto finaliza el ritual. Dependiendo de cómo murió y de la naturaleza de la muerte en el entorno, la criatura puede recordar o no todo lo que ocurrió después de morir.

Nivel: El nivel del fallecido (al menos nivel 6 si es un PJ)

Duración: Cinco horas de preparación, dos horas de actuación

Roles: Aplicación de reactivos, cánticos, plegarias, proteger el cadáver de entidades hostiles

Efectos secundarios: La criatura desciende un grado en el registro de daño, enemistad de un dios de la muerte, daño duradero, cicatrices, daño simpatético

Reactivos: Cadáver del difunto, ungüento curativo, objetos de significado emocional (como devoción, esperanza o arrepentimiento), objetos de importancia para el difunto, pergamo que ensalce la historia y las hazañas del difunto, objetos que simpatizan con el alma

Reserva: Vigoro Intelecto

Otros recursos: Relación cercana con el fallecido (como una conexión o relación familiar), magia curativa, nigromancia, conocimiento de espíritus, nombre secreto del fallecido.

Una versión menor del ritual de Resurrección podría devolver a la criatura a la vida, pero sólo al estado incapacitado o lesionado en el registro de daño en lugar de sano, requiriendo más descanso o curación.

RITO DE SACRIFICIO [SACRIFICIAL RITE]

Una criatura es asesinada ritualmente y su alma es colocada en un receptáculo. El receptáculo del alma puede ser un destino temporal para que el alma pueda ser transportada y utilizada en otro lugar (como una ofrenda a un demonio o como parte de un hechizo), o puede ser el destino final del alma (como colocarla en una espada para crear un objeto mágico).

Nivel: El nivel de la criatura (mínimo nivel 6 si es un PJ)

Duración: Una hora de preparación, una hora de actuación

Roles: Cantar, tocar instrumentos, llevar el objeto del alma, contener a la criatura, matar a la criatura

Efectos secundarios: La criatura se enfurece o escapa, daño, maldición de muerte, embrujo

Reactivos: Ataduras, criatura a sacrificar, tambor, flauta, cuchillo de plata, objeto del alma (su nivel debe ser al menos tan alto como el de la criatura)

Reserva: Vigor o Intelecto

Otros recursos: Hechizos de muerte, habilidades de muerte instantánea, manipulación de almas

SÚPLICA [BESEECH]

Invoca a una poderosa entidad sobrenatural, como una deidad, un arcángel, un señor demoníaco o un antiguo elemental, para pedirle un favor que la entidad puede y es probable que haga (nada a lo que se oponga éticamente). Si el ritual tiene éxito, la entidad hace notar su atención, por ejemplo manifestándose como una luz, un ruido o un espíritu visible. Puede pedir más información, una tarea o un favor a cambio, o un servicio que se nombrará más adelante. La entidad no está obligada a hacer el favor; el ritual simplemente llama su atención y da a los personajes la oportunidad de exponer su caso.

Nivel: El nivel de la entidad

Duración: Cuatro horas de preparación, una hora de actuación

Roles: Cantar, encender velas, sostener regalos/reactivos

Efectos secundarios: Maldición, alucinación, búsqueda de prerequisito (un desafío o tarea que los personajes deben realizar antes de que la entidad considere responder)

Reactivos: Pergamo con la historia y detalles importantes de la entidad, ofrendas de gratitud o apaciguamiento.

Reserva: Vigor o Intelecto

Otros recursos: Conocimiento o control de entidades similares

Suplicar sólo atrae la atención de la entidad; otros diversos rituales de Conjurar traen a la entidad invocada corporalmente al espacio ritual para hablar en persona.

TECNOLOGÍA MÁGICA

Para fabricar objetos de tecnología mágica en un entorno en el que son habituales, utiliza las reglas estándar para fabricar objetos normales (no mágicos).

MAGIA Y TECNOLOGÍA

Cualquier tecnología que exista en el escenario puede ser mejorada mágicamente si la magia también está presente. Tales objetos serían, casi con toda seguridad, Cyphers manifiestos o artefactos.

He aquí un ejemplo de Cypher:

RELOJ CONGELADO [FROZEN TIMEPIECE]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea o se transforma en un reloj de bolsillo que parece estar hecho de hielo. Al activarlo, el usuario puede realizar acciones normales, pero todo y todos a su alrededor están congelados en el tiempo. El usuario no puede afectar a nada más, pero puede moverse por el mundo y realizar acciones que le afecten a él mismo o a sus pertenencias (vendar una herida, reparar un objeto roto, etc.). El efecto dura una ronda por nivel de Cypher. Y aquí tienes un artefacto de ejemplo:

PRISMÁTICOS DE LA VERDAD [TRUTH BINOCULARS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Par de prismáticos con un gran símbolo rúnico en ellos

Efecto: No sólo facilitan ver cosas lejanas, sino que mirar a través de ellos también permite al espectador ver a través de ilusiones y ver cosas que normalmente son invisibles, suponiendo que el efecto tenga un nivel inferior al de los prismáticos.

Agotamiento: 1-2 en 1d100 (comprobar cada uso) Para fabricar objetos que sean a la vez tecnológicos y mágicos, o bien tienes que fabricar primero el artefacto y luego encantarlo, o bien tienes que encantarlos mientras está fabricado. En cualquier caso, las habilidades para fabricar el artefacto y para hacerlo mágico son probablemente muy diferentes.

TECNOLOGÍA QUE INTERACTÚA CON MAGIA

En un mundo con científicos e ingenieros enfrentados a la presencia de magia real, algunos de ellos desarrollarían formas de interactuar y lidiar con ella. Los dispositivos tecnológicos que no son mágicos pero tratan con la magia podrían incluir

Detector de magia (caro) [Magic detector]: Esta sencilla placa blanca se ilumina de color púrpura en presencia de magia. Una vez que detecta algo mágico, no vuelve a funcionar.

Traje de riesgo místico (muy caro) [Mystical hazard suit]: Este traje protector de cuerpo entero es incómodo y torpe, como un traje para materiales peligrosos. Sin embargo, todas las tareas del portador para resistir efectos mágicos se ven aliviadas. Si el usuario sufre incluso 1 punto de daño físico, el traje se rompe y deja de funcionar hasta que se repara y se vuelve a sellar.

Anulahechizo (muy caro) [Spellscrambler]: Es en esencia una granada sónica, este dispositivo produce una variedad de extrañas señales electromagnéticas -algunas audibles y muy fuertes, otras no- en una serie de frecuencias. Los procesos mentales necesarios para lanzar un hechizo son imposibles de realizar durante una ronda a una corta distancia del dispositivo. Como cualquier granada, sólo puede utilizarse una vez.

MAGIA QUE INTERACTÚA CON LA TECNOLOGÍA

En un mundo en el que coexisten la magia y la tecnología, los magos tendrán hechizos y efectos que les protejan tanto de las ráfagas de las escopetas como de las hojas de las espadas, y tanto de la radiación como del fuego o la escarcha. Considera, por ejemplo, estos efectos como Cyphers:

CONTROL DE PANTALLA [SCREEN CONTROL]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Una pantalla tecnológica (un televisor, un monitor de ordenador, un smartphone o similar) a corta distancia muestra lo que el usuario desee durante un minuto por nivel del Cypher. La pantalla puede mostrar imágenes, texto o formas y colores sin sentido.

ENCONTRAR MIRADAS INDISCRETAS [FINDING PRYING EYES]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Descubre mágicamente si algo está observando o escuchando al usuario justo en ese momento, y revela la fuente. Los dispositivos de vigilancia electrónica, los visores de largo alcance, las cámaras ocultas y los intentos de Clarividencia mágica activan este efecto. En todos estos casos, la "fuente" es la representación más cercana. Así, se revela un micrófono oculto, pero no la ubicación del oyente.

POTENCIAR DISPOSITIVO [POWER DEVICE]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Potencia mágicamente un dispositivo que quepa en un área de corta distancia. El dispositivo está ahora completamente alimentado, cargado o repostado. Si se usa en un automóvil, por ejemplo, el depósito de gasolina está lleno. Si se utiliza en una linterna, la batería está completamente cargada.

Debido a que la magia funciona a niveles intuitivos más que científicos, los magos pueden tener hechizos que alteren la tecnología, incluso si la tecnología implicada no tiene principios comunes.

CONTROL MENTAL

Desde el punto de vista de las reglas, el control mental es bastante sencillo: una criatura decide qué acciones realiza otra criatura (tal vez limitadas en el sentido de que la criatura controlada no realizará acciones que le perjudiquen o vayan en contra de su naturaleza, como atacar a sus amigos). Pero lo que ocurre dentro de la cabeza de la criatura controlada -ya sea durante el efecto o después- a menudo no se especifica. Hay varias opciones a considerar por el DJ, ya sea para todos los tipos de magia de control mental o caso por caso.

- Confusión:** La criatura controlada no entiende por qué está haciendo cosas que normalmente no haría, pero no es consciente de ninguna influencia externa sobre sus pensamientos y acciones. Una vez finalizado el control, la criatura puede admitir que no sabe por qué hizo esas cosas, o inventar una explicación que justifique (ante sí misma y ante los demás) sus razones para esas acciones.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- **Sueño:** La criatura controlada es consciente de lo que ocurre, pero lo percibe en un estado onírico. Puede creer que tiene el control de sí misma todo el tiempo, o ser algo consciente de que no lo tiene del todo (similar a estar intoxicada por drogas o alcohol o desorientada por una enfermedad). Después, la criatura puede sentirse extraña acerca de los acontecimientos, pero puede no darse cuenta de que otra persona la estaba controlando.
- **Atrapado:** Los pensamientos activos en la cabeza de la criatura controlada provienen del controlador, pero la criatura sigue teniendo una pequeña voz o conciencia en el fondo, como si fuera un prisionero en su propia mente. Esta horrible situación suele significar que la criatura controlada vuelve a la normalidad una vez que el control desaparece, y probablemente esté muy disgustada porque su mente y su autonomía corporal fueron violadas.

Una forma de presentar el control mental de forma más segura es no permitir ciertas acciones, pero dejar al personaje bajo control. Por ejemplo, ser encantado por un vampiro podría significar que el PJ no puede atacar al vampiro (o a sus aliados) o huir, pero aún puede pedir ayuda, curarse a sí mismo, salir a paso normal y realizar otras acciones. Alternativamente, el personaje puede recibir una orden específica, y hasta que cumpla con esa orden sus otras acciones se ven obstaculizadas por uno o más grados. Si el jugador está dispuesto a comprometerse con los parámetros del control mental, el DJ puede otorgarle 1 PX adicional (o, para enfocarlo desde la dirección opuesta, el DJ puede ofrecerle una intromisión de DJ de que el control mental está ocurriendo, y permitir al jugador gastar 1 PX para rechazarlo, o entrar en deuda de PX si quiere rechazarlo pero no tiene PX para gastar).

Una regla para cualquier juego: no uses el control mental (o cualquier otra cosa) para hacer que un personaje tenga sexo sin el permiso del jugador. Para más información y directrices sobre el consentimiento en los juegos de rol, lee el PDF gratuito Consent in Gaming en myMCG.info/consent.

ARTES MARCIALES MÍSTICAS

Si la ambientación requiere artes marciales fantásticas de estilo wuxia o tipos de acciones similares, puedes hacer algunos cambios en las reglas para representar el tipo de cosas que los personajes de esas historias pueden lograr.

- Las velocidades de carrera y escalada y las distancias de salto se duplican. Para aquellos entrenados en correr, trepar o saltar, las velocidades y distancias se triplican en lugar de duplicarse. Para los especializados, se quintuplican. A todos los efectos, esto significa que todo el mundo puede correr por una pared o saltar muy alto en

el aire, y los maestros pueden prácticamente volar o correr por el agua.

- Todo el mundo sabe kung fu. A menos que una persona sea un simple granjero, pastor o comerciante, sabe luchar con elaborados y poderosos estilos de artes marciales. Esto no cambia nada en el juego mecánicamente - nadie obtiene la habilidad de usar armas que normalmente no tendría según las reglas-. Pero sí cambia la estética, sugiriendo que ningún PJ es completamente ignorante de las armas o del combate melé.
- Se anima a los jugadores a inventar nombres interesantes para sus habilidades de artes marciales. En vez de usar un ataque de [Golpe](#), quizás sea "El Puño de las Tres Flores", y en vez de [Furia](#), un personaje use "La Furia del Séptuple". Es razonable que las habilidades marciales de alto nivel, como [Esfuerzo asombroso](#), [Ataque con salto](#) o [Golpe de gracia](#), se describan con un toque mágico: auras ardientes de fuego, cascadas brillantes de luz, figuras etéreas que se superponen al personaje, etcétera.
- Los materiales y objetos son más fáciles de destruir. Para atacar objetos, resta 2 al nivel de cualquier material (mínimo 0). Debería ser relativamente sencillo para cualquier personaje romper una simple puerta de madera con poco esfuerzo, y los verdaderos guerreros pueden destrozar piedras con sus golpes.
- Las heridas se curan más rápido. Todos ganan +1 a todas las tiradas de recuperación.
- Existen habilidades sobrehumanas. Considera adoptar algunas de las reglas de [superhéroes](#) del Documento de Referencia del Sistema Cypher, en particular la [regla opcional de mejoras de poder](#). Estas pueden derivar de niveles casi sobrenaturales de entrenamiento en varias técnicas (como dianxue) pero probablemente en su mayoría de neili.

Dianxue: El toque de la muerte-asesinato mediante el uso de fuerza no letal precisa en puntos clave del cuerpo.

Neili: Fuerza interna; acumular y cultivar la energía conocida como qi y utilizarla para obtener efectos sobrenaturales.

POSESIÓN

Algunas criaturas (demonios, fantasmas, entidades de energía mental viviente, etc.) tienen la capacidad de poseer a una persona viva, apoderándose del cuerpo de un personaje como si fuera el suyo propio. La criatura debe tocar al personaje para intentar la posesión (incluso si el toque de la criatura normalmente infinge daño, el intento de posesión no infinge daño). El personaje debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o ser poseído, tras lo cual la forma inmaterial de la criatura desaparece dentro del personaje.

La primera ronda en el que un personaje es poseído, puede actuar normalmente. En la segunda y todas las rondas posteriores, la criatura poseedora puede intentar controlar las acciones del anfitrión, pero el personaje puede intentar una tirada de Defensa por Intelecto para resistirse a cada acción sugerida. Una resistencia exitosa significa que el personaje no hace nada durante una ronda. Cuando la criatura no está intentando controlar al anfitrión, el personaje puede actuar como desee. Por lo general, las acciones de una criatura poseedora se limitan a controlar a su anfitrión y abandonarlo (las capacidades propias de la criatura no están disponibles mientras se encuentre en el cuerpo de otra persona).

Mientras posee a un personaje, la criatura es inmune a la mayoría de los ataques directos (aunque no así al anfitrión; matar al anfitrión expulsará a la criatura). Por ejemplo, golpear con una espada a un humano poseído por un demonio sólo hiere al humano, no al demonio que lo controla. Los ataques mentales y las habilidades especiales que sólo afectan a la posesión o al tipo de criatura poseedora suelen funcionar con normalidad.

A un personaje poseído se le permite una tirada de Defensa por Intelecto para expulsar a la criatura una vez al día. La tirada de defensa se obstaculiza un grado adicional por cada día de posesión después de los primeros siete días. Un demonio expelido, expulsado o exorcizado queda sin poder durante uno o más días. Una forma de exorcizar un demonio es ordenarlo en nombre de una entidad que tenga poder sobre el demonio. Esto puede intentarse una vez al día y concede al personaje poseído una tirada de Defensa por Intelecto adicional para expulsar al demonio.

La posesión es como el control mental en el sentido de que le quita al jugador la capacidad de controlar a su personaje, y eso puede hacer que algunos jugadores se sientan muy incómodos. Ver la sección sobre [control mental](#) y consentimiento para más información.

NOMBRES SECRETOS Y VERDADEROS

Aprender el verdadero nombre de una criatura lleva un conocimiento y una comprensión sutiles e intuitivos de esa criatura, incluidos sus puntos fuertes y débiles. En general, esto alivia en dos grados todas las tareas relacionadas con esa criatura (incluyendo ataques, defensas e interacciones). En algunos casos, enfrentarse a una criatura con el conocimiento de su verdadero nombre puede ser suficiente para convencerla de que realice un servicio sin compensación. Una criatura no sabe automáticamente si alguien ha aprendido su nombre verdadero (aunque hay magia que puede revelar este conocimiento), pero normalmente pueden darse cuenta de que un oponente informado tiene algún tipo de ventaja

contra ellos y deducir que su nombre secreto está involucrado.

Aprender un nombre verdadero es difícil y lleva tiempo. Un personaje que quiera descubrir el verdadero nombre de una criatura podría elegir el arco de personaje [Descubrir un secreto](#) para hacerlo.

DESEOS

A menos que la intención del DJ sea hacer que los jugadores lamenten que a sus personajes se les haya ofrecido un deseo, lo mejor es darles lo que piden, en la medida en que esté al alcance de la criatura hacerlo. Si el DJ quiere torcer el deseo, que lo haga como una intromisión del DJ - de esa manera, el personaje todavía obtiene una recompensa, y pueden aceptar el deseo torcido (que no es tan bueno como esperaba) o pagar 1 PX para rechazar la intromisión (que representa que ellos vienen con una redacción prolífica que no puede ser torcida).

En segundo lugar, considera el nivel de la criatura que concede el deseo, que es básicamente el nivel del deseo, ya que la criatura no debería ser capaz de conceder una bendición más poderosa que ella misma. Por lo tanto, es razonable que una criatura de nivel 6 pueda crear un efecto de nivel 6. El DJ podría mirar las otras habilidades de la criatura (o las habilidades de otras criaturas de su nivel), decidir si lo que el PJ está pidiendo está dentro de su poder, y conceder el deseo solicitado o ajustar el resultado a la baja hasta que sea apropiado para el poder de la criatura.

Pedir más deseos no funciona porque una criatura no debería ser capaz de crear algo más poderoso que ella misma, al menos no sin invertir tiempo y otros recursos, como un personaje que usa PX para adquirir un artefacto.

MÓDULO DE REGLAS DE FANTASÍA

ADJUDICACIÓN DE TESORO

Es mejor pensar en el oro y la magia como dos tipos diferentes de dinero a las que los personajes tienen acceso.

ORO

El sistema Cypher divide los costes de los objetos en categorías generales: baratos, moderados, caros, etc. Los personajes iniciales suelen tener acceso sólo a unos pocos objetos baratos y moderados, y quizás a uno o dos caros. En una campaña típica de fantasía, los personajes deberían hacerse más ricos a medida que avanzan.

CYPHERS MANIFESTOS

La expectativa es que los PJs usarán Cyphers con frecuencia porque tendrán muchas oportunidades de obtener más; si los jugadores pueden explotar esta mecánica vendiendo la mayoría de sus Cyphers en la ciudad, están abusando de las reglas para ganar oro. El DJ podría verse tentado a desalentar este comportamiento reduciendo la frecuencia con la que los PJs obtienen nuevos Cyphers, pero eso va en contra de la premisa de los Cyphers en el juego: deben ser lo suficientemente comunes como para que los PJs los usen libremente en lugar de acapararlos. La clave para abordar este problema de la riqueza de la venta de Cyphers es hacer que sea más difícil vender o intercambiar Cyphers por oro.

Los PJs pueden tener oportunidades de intercambiar sus Cyphers con los PNJ de la ciudad, ya sea en una tienda de objetos mágicos, la torre de un mago mentor, un gremio de ladrones, un templo, otros aventureros o el gobierno local. Los tipos de Cyphers que estos PNJs pueden ofrecer pueden ser limitados en tema (como una iglesia benévolas que hace pociones curativas y las intercambia por otros Cyphers útiles) o cantidad (como tener sólo uno o dos Cyphers disponibles cada mes). Por lo general, se considera que dos Cyphers del mismo nivel tienen aproximadamente el mismo valor, aunque los prejuicios locales y los intereses de los PNJs pueden afectar a su disposición a intercambiar ciertos objetos a pesar de la disparidad de niveles o debido a ella.

ARTEFACTOS

Los artefactos son el extremo superior del dinero mágico, y en términos de compra y venta, son como los Cyphers manifiestos: no son algo que un PNJ típico pueda usar, y están más allá de lo que un PNJ típico puede permitirse, pero podrían cambiarse por un artefacto diferente de aproximadamente el mismo nivel. A diferencia de los Cyphers, el juego no asume que los PJs tengan oportunidades frecuentes de obtener nuevos artefactos o reemplazar los que se agotan.

En un apuro, un artefacto vale el equivalente a uno o dos objetos muy caros o a un objeto exorbitante, dependiendo de lo que el artefacto pueda hacer. Un artefacto que otorga un recurso a un tipo de tirada probablemente valga más o menos lo mismo que un objeto muy caro, uno que añada +1 a Armadura podría valer dos objetos caros, y un artefacto defensivo u ofensivo fuerte podría valer más o menos lo mismo que un objeto exorbitante.

CALABOZOS, CASTILLOS Y FORTALEZAS

Esta sección describe varios tipos de características físicas comunes y sus estadísticas de juego. El DJ puede subir o bajar cualquiera de estos niveles: un muro de madera blanda puede tener un nivel más bajo que un muro normal, la piedra puede reforzarse con magia para que su nivel sea más alto, etc.

PAREDES

Por lo general, las paredes son construidas (intencionadamente por una criatura) o naturales (ya existentes sin ningún trabajo por parte de una criatura). Todo lo que se describe sobre paredes en esta sección también se aplica a techos y suelos.

- **Muro de papel (nivel 1):** Este fino muro sólo bloquea la vista. Las criaturas pueden atacar a través de un muro de papel como si atacaran a ciegas (obstaculizado en cuatro grados), pero normalmente es más fácil abrir un agujero en el muro y atacar a través de él. Los muros de papel son vulnerables a las armas penetrantes y cortantes (los ataques se alivian). Una cortina de gasa equivale a una pared de papel, y una pared de tela es posiblemente nivel 2.
- **Pared de madera (nivel 4):** Es la pared típica de una casa de madera normal. Las paredes de una choza decrépita o un tabique dentro de una mazmorra podrían ser sólo de nivel 2 o 3, pero la pared exterior de empalizada de un fuerte o una cabaña de madera podría ser de nivel 5. Los muros de madera son vulnerables al fuego (se alivian los ataques con fuego) pero resistentes a las armas contundentes y penetrantes (se obstaculizan los ataques).
- **Muro de piedra (nivel 6):** Los muros de piedra construidos son ladrillos o mampostería (piedras encajadas), con o sin mortero para mantenerlos en su sitio, o piedra labrada (excavada en roca natural existente). Los muros de piedra natural suelen ser piedras sin trabajar (como la pared de una cueva o la pared de un acantilado, que tienden a ser irregulares), pero pueden tener zonas donde las criaturas las alisaron o modificaron para adaptarlas a sus necesidades para un espacio habitable. Algunos muros de piedra construidos están reforzados con barras de metal en la superficie o construidos en el interior, lo que aumenta su nivel a 7. Los muros de piedra son vulnerables a las armas penetrantes (los ataques se alivian) pero resistentes a las armas contundentes y cortantes (los ataques se obstaculizan).
- **Muro de hierro (nivel 7):** Estos costosos muros suelen reservarse para proteger algo importante, como una cámara acorazada.

PUERTAS

Las puertas son puntos de acceso para los encuentros y (si tienen trampas o están infestadas de criaturas peligrosas) pueden ser encuentros por sí mismas. En la mayoría de los casos, intentar atravesar una puerta implica dañar su pestillo o bisagras en lugar de destruir la parte principal de la puerta (intentar destruir la puerta en lugar del pestillo y las bisagras es una tarea obstaculizada).

- **Puerta de madera simple (nivel 2):** Se trata de una puerta frágil pensada para cerrar un espacio interior por privacidad más que para mantener fuera a un intruso decidido. En lugar de una sola pieza de madera, una puerta de madera simple suele estar hecha de múltiples tablones clavados juntos en un marco o con puntales de apoyo. Las puertas de madera de todos los niveles son vulnerables al fuego (se alivian los ataques con fuego) pero resistentes a las armas contundentes y perforantes (se obstaculizan los ataques).
- **Puerta de madera buena (nivel 3):** Esta es una puerta más fuerte destinada a proporcionar cierta seguridad, como para una casa o tienda típica.
- **Puerta de madera fuerte (nivel 4):** Se trata de una puerta pesada reforzada con madera o metal para dificultar su rotura. Una puerta de madera especialmente fuerte, como la entrada principal a una fortaleza o castillo, es probablemente de nivel 5.
- **Puerta de piedra (nivel 5):** Estas pesadas puertas suelen estar talladas en un bloque macizo de piedra y diseñadas para pivotar sobre un punto central. Son comunes en lugares como las mazmorras, donde la madera y el metal escasean. Las puertas de piedra son vulnerables a las armas perforantes (los ataques se alivian), pero resistentes a las armas contundentes y cortantes (los ataques se obstaculizan).
- **Puerta de hierro (nivel 6):** Una puerta de hierro macizo sirve para proteger algo muy valioso o vulnerable, como una cámara acorazada o la tumba de un rey. En un entorno húmedo como una mazmorra, tienden a oxidarse y a quedarse pegadas.
- **Rastrillo de madera (nivel 3):** Los huecos de un rastrillo presentan más oportunidades de defensa que una puerta, como permitir a los arqueros disparar a las criaturas atrapadas por él. También son útiles para cerrar el acceso a una vía fluvial sin afectar a su caudal. Un rastrillo de madera es relativamente frágil y, por lo general, no está pensado para mantener a nadie fuera durante mucho tiempo.
- **Rastrillo de hierro (nivel 6):** Mucho más robusto que el de madera, un rastrillo de hierro está pensado para mantener a las criaturas en su sitio el tiempo que sea necesario. A menudo, la mejor forma de atravesar un

rastrillo es levantarla en lugar de romperlo, pero algunos están diseñados para bloquearse y evitarlo. La puerta de una celda es, en esencia, un tipo de rastrillo de hierro.

TRAMPAS

Un elemento común de la exploración fantástica -especialmente en castillos y mazmorras- es el peligro de las trampas.

ACTIVACIÓN DE TRAMPAS

Las trampas mecánicas tienen un mecanismo de activación: algo preparado para reaccionar cuando una criatura no autorizada se encuentra en la zona. Las trampas mágicas suelen activarse por proximidad: si una criatura entra en la zona "vigilada" por la trampa, ésta se activa.

ENCONTRAR TRAMPAS

La mayoría de los personajes no notarán las trampas a menos que las busquen activamente; no saben que hay una trampa en la zona hasta que su presencia, movimiento o acción la activan. Los personajes pueden buscar trampas pasiva o activamente si sospechan que hay peligros.

La búsqueda pasiva de trampas significa que un personaje (normalmente al frente del grupo) comprueba cuidadosamente la zona antes de avanzar. Esto significa que el grupo se mueve a la mitad de la velocidad normal, pero pueden hacer una tirada de búsqueda de cualquier trampa que el DJ ponga en su camino. Permitir a los personajes buscar pasivamente de esta manera significa que los jugadores no tienen que repetir una y otra vez que están buscando trampas. El inconveniente para ellos es que tardan más tiempo en llegar a alguna parte (lo que significa que las habilidades especiales basadas en el tiempo y los Cyphers se agotarán antes).

La búsqueda activa se utiliza cuando los personajes se preocupan o sospechan que hay una trampa en la zona y quieren encontrarla. La búsqueda activa dura aproximadamente una ronda por cada área inmediata buscada. En lugar de hacer que los jugadores hagan tiradas separadas para cada área inmediata, el DJ debería hacerles hacer una tirada para toda la habitación; si tienen éxito, encuentran la trampa, y si fallan, no la encuentran. Si hay una segunda trampa, el DJ puede hacer que hagan otra tirada después de haber resuelto la primera trampa.

DEACTIVAR, DAÑAR Y ESQUIVAR TRAMPAS

Un personaje puede intentar desactivar una trampa para que ya no pueda activarse ni dañar a nadie. Normalmente esta tarea tiene la misma dificultad que el nivel de la trampa, pero algunas trampas se encuentran devencijadas y fáciles de desactivar, mientras que otras están cuidadosamente elaboradas y son mucho más difíciles de desactivar. Las trampas son objetos y utilizan el registro de daño de objetos. Los personajes pueden ata-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

car una trampa con armas o capacidades especiales para dañarla o destruirla. Algunas trampas pueden ser vulnerables a ciertos ataques o medios inusuales de sabotaje (como clavar un pitón en una ranura de la que sale una cuchilla). Las trampas mágicas pueden dañarse o inutilizarse con capacidades especiales.

En lugar de desactivar una trampa, un personaje puede intentar sortearla para que él y sus aliados puedan pasar sin activarla, pero sin dejar de ser un peligro para cualquiera que pase por la zona. La tarea de esquivar una trampa se ve obstaculizada en dos grados.

Fallar un intento de desactivar, sortear o sabotear una trampa significa que ésta se activa. Normalmente el objetivo de la trampa es el personaje que actúa, y el ataque de la trampa se ve aliviado porque el personaje se puso en peligro.

A menos que un personaje tenga la habilidad de manipular magia, es muy difícil eludir una trampa mágica (el intento se ve obstaculizado por dos grados adicionales).

ENTENDER LOS LISTADOS

El resto del capítulo presenta un gran número de trampas con estadísticas de juego. Cada trampa se presenta por su nombre, seguido de una plantilla estándar que incluye las siguientes categorías. Si una entrada no se aplica a una trampa concreta, se omite del listado.

Nivel: Al igual que la dificultad de una tarea, cada trampa tiene un nivel. Utiliza el nivel para determinar el número objetivo que una PJ debe alcanzar para encontrar, evadir o desactivar la trampa. En cada entrada, el número de dificultad de la trampa aparece después de su nivel (siempre tres veces el nivel de la trampa).

Descripción: Esta descripción general explica qué hace la trampa, cómo funciona, si se reinicia automáticamente, si tiene un número limitado de usos, etc.

Daño que infinge: Generalmente, cuando una trampa golpea a una criatura, le infinge su nivel de daño, independientemente de la forma de ataque (flecha, veneno, techo que se derrumba, etc.). Las entradas siempre especifican la cantidad de daño infligido, aunque sea la cantidad normal para una trampa de su nivel.

Ajustes: Utiliza estos números cuando la información de una trampa indique utilizar un número de objetivo diferente. Por ejemplo, una trampa de nivel 4 puede decir "se defiende como una trampa de nivel 5", lo que significa que los PJs que la ataquen o intenten desactivarla deben tirar un número objetivo de 15 (para dificultad 5) en lugar de 12 (para dificultad 4). Los ajustes típicos son a los ataques, defensas y sigilo de la trampa (lo difícil o fácil que es darse cuenta de la trampa).

Intromisiones del DJ: Esta entrada sugiere una o más formas de usar intromisiones del DJ en un encuentro con la trampa. Es sólo una posible idea de muchas, y se

anima al DJ a idear sus propios usos de la mecánica de juego.

VENENOS COMUNES DE LAS TRAMPAS

- Ceguera:** El veneno ciega a la criatura si falla una tirada de defensa. Las duraciones típicas son un minuto, diez minutos y una hora.
- Daño continuado:** El veneno infinge daño (Vigor, Velocidad o Intelecto) inmediatamente. Una vez transcurrido cierto tiempo (por ejemplo, cada ronda o cada minuto), vuelve a infiligr daño si la criatura falla su tirada de defensa. El daño continuado suele terminar por sí solo (por ejemplo, tras cinco rondas adicionales de daño) o después de que la criatura realice una tirada de defensa contra él. Normalmente el daño continuado es una cantidad mucho menor que el daño inicial, como 1 punto cada ronda.
- Daño Instantáneo:** El veneno infinge daño (Vigor, Velocidad o Intelecto) una vez si la criatura falla una tirada de defensa.
- Debilitante:** El veneno obstaculiza todas las acciones de la criatura uno o dos grados si falla una tirada de defensa. (Algunos venenos pueden afectar sólo a ciertos tipos de acciones, como las tiradas de Defensa por Velocidad o las tareas basadas en Vigor). Las duraciones típicas son diez minutos, una hora y diez horas.
- Parálisis:** El veneno impide a la criatura realizar cualquier acción física si falla una tirada de defensa (esto puede dejarla parada en el sitio como una estatua, o hacerla cojear y desplomarse al suelo). Las duraciones típicas son diez minutos, una hora y diez horas.
- Registro de daño:** El veneno hace descender a la criatura un grado en el registro de daño si falla una tirada de defensa.
- Sofocación:** El veneno hace que la criatura se ahogue y tosa si falla una tirada de defensa. La duración típica es de un minuto, diez minutos y una hora. Las versiones graves del veneno asfixiante pueden hacer que la criatura empiece a asfixiarse.
- Sueño:** El veneno deja inconsciente a la criatura si falla una tirada de defensa. La duración típica es de diez minutos, una hora y diez horas. El veneno también puede dejar aturdida a la criatura, obstaculizando todas las acciones durante un tiempo adicional igual al que hubiera durado la inconsciencia (por ejemplo, deja inconsciente a una criatura durante una hora y luego la deja aturdida durante una hora, incluso si se despierta antes).

AGUJA ENVENENADA 5 (15) [POISON NEEDLE]

Una aguja envenenada se clava en un personaje que toca el objeto atrapado (normalmente una cerradura o un cofre del tesoro) o se dispara desde un mecanismo

similar a una flecha trampa. Puede tener un depósito de veneno que le permite atacar varias veces.

Daño que infinge: 1 punto (más veneno)

Ajustes: Nivel 6 para sigilo

Intromisiones del DJ: La trampa libera ácido en el mecanismo de la cerradura, haciendo que el objeto atrapado sea imposible de desbloquear. La trampa libera ácido en el contenedor, destruyendo algunos de los objetos de valor que contiene. La trampa libera una bocanada de gas venenoso en lugar de una aguja envenenada, afectando a todos los personajes cercanos.

DESINTEGRACIÓN 7 (21) [DISINTEGRATION]

Un rayo mágico de energía espeluznante estalla sobre el personaje, alterando su materia física. Cualquier criatura muerta por el rayo (o cualquier objeto destruido por él) se convierte en polvo.

Daño que infinge: 15 puntos

Intromisiones del DJ: Además de infligir daño, el rayo hace descender al personaje un grado en el registro de daño. Parte del rayo se divide o rebota en el personaje y golpea a una segunda criatura, infligiéndole 10 puntos de daño.

ESCALERA DESLIZANTE 4 (12) [SLIDING STAIR]

Una escalera o tramo de escalera se convierte inesperadamente en una rampa. Cualquiera que haga una tirada de Defensa por Velocidad puede agarrarse cerca de donde estaba parado; de lo contrario, se desliza o cae hasta el fondo y recibe daño. Este tipo de trampa suele restablecerse al cabo de un minuto o tiene una palanca de restablecimiento manual en la parte superior o inferior de la escalera.

Daño que infinge: 1 punto de daño ambiental por cada 7 m [20 pies] deslizados (ignora Armadura)

Intromisiones del DJ: La trampa libera aceite, obstaculizando los intentos de subir la rampa o las escaleras en dos grados. Unas diminutas cuchillas sobresalen entre las secciones de la rampa, infligiendo 3 puntos de daño adicionales. La trampa suelta una roca para que ruede escaleras abajo tras el personaje que se desliza, infligiendo 3 puntos de daño adicionales.

FLECHA 4 (12) [ARROW]

Dispara una flecha o un virote de ballesta. La trampa de un solo uso más sencilla de este tipo es una ballesta real (quizás oculta tras un agujero en una pared o puerta) equipada con un cable trampa para apretar el gatillo; una criatura tendría que reiniciar manualmente esta trampa para que volviera a ser un peligro. Las trampas más complejas podrían recargarse automáticamente con un suministro de flechas para que la trampa pueda activarse varias veces, o disparar automáticamente una vez activada hasta que se agote la munición. Una variante de

esta trampa lanza una descarga de flechas a la zona objetivo, afectando a varias criaturas o a la misma criatura más de una vez.

Daño que infinge: 4 puntos

Ajustes: Nivel 6 para defensa y sigilo (si se oculta tras un agujero en la pared)

Intromisiones del DJ: La flecha tiene púas, y al extraerla infinge 3 puntos de daño. La flecha está atada a una cuerda, cordel o alambre, con el otro extremo atado a algo peligroso como un bloque que cae o una descarga eléctrica.

GAS VENENOSO 3 (9) [POISON GAS]

La zona se llena lentamente de gas venenoso. Dado que el veneno tarda un minuto o más en volverse lo suficientemente espeso como para causar daño, es probable que el personaje no se dé cuenta al principio de que ha activado una trampa.

Una variante de esta trampa llena la habitación de gas inflamable, que explota si hay una llama abierta (como la de un soplete) o una chispa (como la de un arma metálica contra una armadura metálica), infligiendo un daño por fuego igual al nivel de la trampa.

Otra variante llena la habitación de aire muerto (sin oxígeno), que apaga lentamente las llamas y asfixia a las criaturas.

Daño que infinge: Como veneno

Ajustes: Nivel 5 para sigilo

Intromisiones del DJ: El personaje tiene una reacción alérgica al gas, que obstaculiza todas sus acciones durante una hora tras la exposición debido a estornudos, ojos llorosos o picor en la piel. El gas hace que el personaje alucine, confundiendo a sus compañeros con enemigos, hasta que haga una tirada de Defensa por Intelecto. El gas es inflamable.

GLIFO EXPLOSIVO 4 (12) [EXPLOSIVE GLYPH]

Una runa mágica se activa al tocarla o pasar sobre ella, explotando en un área inmediata o corta. Los glifos típicos infligen daño de ácido, frío, electricidad o fuego, pero las versiones más inusuales incluyen los que infligen daño de energía mágica sagrada, sombra, espina, impía o de tipos más extraños. Una variante no mágica de esta trampa rocía una niebla de ácido, un chorro de agua salada electrificada o una gota de aceite ardiente.

Daño que infinge: 4 puntos de daño de energía (ignora Armadura); todas las criaturas en el área reciben 1 punto de daño incluso si hacen su tirada de defensa.

Ajustes: Nivel 5 para sigilo

Intromisiones del DJ: El glifo marca la cara del personaje con un símbolo que indica que es un ladrón. El glifo hace que el personaje huya despavorido durante un minuto. El personaje queda maldito, y todas sus acciones se ven obstaculizadas hasta que se elimine la maldición.

HOJA CORTANTE 5 (15) [SLICING BLADE]

Una fina hoja sale de un hueco en la pared, el suelo o el techo. La trampa puede estar diseñada para barrer toda la zona (por ejemplo, la anchura de un pasillo) o dejar un pequeño espacio seguro justo fuera del alcance de la cuchilla, de modo que una criatura que conozca la trampa pueda sortearla. Este tipo de trampa suele estar diseñada para restablecerse automáticamente al cabo de un minuto o tiene una palanca cerca que permite a una criatura restablecerla manualmente.

Daño que infinge: 5 puntos

Ajustes: Nivel 6 para ataque

Intromisiones del DJ: La hoja es un arma mágica con un efecto adicional, como infiligrir 3 puntos de daño de fuego. La hoja está oxidada y se rompe cuando golpea al personaje, infligiendo 1 punto de daño (ignora Armadura) cada ronda tras el ataque inicial hasta que se cure.

LANZA 4 (12) [SPEAR]

La trampa dispara una lanza, jabalina u otro proyectil grande. (En muchos sentidos, ésta es una versión a escala y más peligrosa de una trampa de flecha, y las mismas sugerencias para esa trampa se aplican a ésta).

Daño que infinge: 6 puntos

Ajustes: Nivel 5 para defensa y sigilo (si se oculta tras un agujero en una pared)

Intromisiones del DJ: El impacto de la lanza deja al personaje tendido. La lanza tiene púas, y al extraerla infinge 3 puntos de daño. La lanza está atada a un cordel, cuerda o alambre, con el otro extremo atado a algo peligroso como un bloque que cae o una descarga eléctrica

MURO APLASTANTE 6 (18) [CRUSHING WALL]

Una sección de un muro cae sobre el personaje objetivo. Suele ser una trampa de un solo uso (aunque podría construirse una trampa similar en el mismo lugar).

Una variante de esta trampa es la caída muerta, en la que algo pesado (como un tronco, un enorme bloque de piedra o un carro lleno de rocas) cae desde una posición elevada sobre el personaje. A veces, el bloque que cae está hecho para encajar exactamente en un pasillo atrapado, de modo que activar la trampa hace que la zona sea impenetrable.

Una variante menos letal deja caer una gran cantidad de arena o tierra, infligiendo 3 puntos de daño ambiental (ignora Armadura). Otra variante suelta aceite (tal vez ardiendo) o canicas, infligiendo 3 puntos de daño ambiental y convirtiendo la zona en terreno difícil.

Daño que infinge: 6 puntos (ignora Armadura)

Intromisiones del DJ: El muro caído bloquea el acceso a una salida. Los escombros del muro entierran al personaje, que queda atrapado hasta que pueda excavar para liberarse. Otra trampa, peligro o amenaza está detrás del muro caído (como trampas de flechas o una habitación

llena de zombis) y ahora puede alcanzar a los personajes.

MUTILADOR 3 (9) [Mangler]

Un pequeño agujero en la pared extiende cuchillas afiladas o pesas cuando una criatura mete la mano en él, destrozando su mano y obstaculizando todas las acciones que requieran esa mano en uno o dos grados.

Una variante en el suelo es una pequeña trampilla sobre un compartimento cerrado, que destroza el pie del personaje cuando pisa la trampilla, reduciendo su velocidad de movimiento a la mitad.

Otra variante es una trampa de aguja adosada a una pequeña mirilla en una puerta o pared. La trampa salta cuando el personaje toca la zona alrededor del agujero (incluso un ligero toque con la cara mientras mira es suficiente), infligiendo un daño duradero al ojo del personaje y cegándolo parcialmente. Una variante más suave atrapa la extremidad del personaje con pegamento en lugar de infiligrirle daño. La extremidad del personaje puede quedar pegada al agujero, o puede ser capaz de liberarse pero tener un bote de pegamento pegado en la mano o el pie.

Daño que infinge: 3 puntos, más daño duradero

Ajustes: Nivel 4 para sigilo

Intromisiones del DJ: La trampa tiene ganchos, sujetando al personaje en su sitio e infligiéndole daño cuando intenta escapar si falla una tirada de Defensa por Velocidad. El pegamento atrae a un enjambre de hormigas de fuego o avispas. El pegamento también es un ácido o veneno de acción lenta.

PEÑASCO RODANTE 6 (12) [ROLLING BOULDER]

Una gran roca, rueda o barril entra rodando en la zona, aplastando todo lo que encuentra a su paso. Dependiendo de la configuración de la zona, la roca puede seguir una trayectoria específica, rebotar de forma errática, abrir trampas de foso o quedarse atascada en algún lugar.

Una variante es un gran peso de hierro sobre una cadena que se balancea desde el techo. El peso oscila hacia delante y hacia atrás varias veces, lo que le da múltiples oportunidades de golpear a los personajes, pero disminuye su daño con cada oscilación hasta que se detiene y se convierte en un obstáculo.

Daño que infinge: 6 puntos

Ajustes: Nivel 7 para defensa

Intromisiones del DJ: El peñasco atraviesa una puerta o un muro, dando acceso a otras criaturas peligrosas al lugar donde se encuentra el PJ. La roca bloquea la salida. El peñasco arrastra a un personaje consigo durante cierta distancia. La roca es hueca y está llena de aceite ardiendo, dejando un rastro de fuego tras de sí. La roca

está hueca y contiene esqueletos no muertos, que saltan cuando se mueve y atacan a las criaturas cercanas.

POZO DE SERPIENTES 4 (12) [SNAKE PIT]

La trampa deja caer al personaje en un pozo lleno de serpientes o deja caer un gran número de serpientes sobre el personaje. Las serpientes atacan inmediatamente al personaje y quizás a otros en la zona.

Daño que infinge: Según el enjambre de serpientes

Intromisiones del DJ: El veneno de las serpientes es especialmente potente, haciendo al personaje descender un grado en el registro de daño si falla una tirada de Defensa por Vigor. Las serpientes constriñen al personaje, obstaculizando sus acciones hasta que las serpientes sean derrotadas.

RASTRILLO 5 (15) [PORTCULLIS]

Un rastro de hierro cae del techo para bloquear el acceso a una zona o separar a un personaje de otros cercanos. Si la criatura que esquiva el rastro que cae quiere elegir en qué lado de la trampa acaba, la tirada de Defensa por Velocidad se ve obstaculizada. En caso contrario, el lado en el que acabe será indistinto.

Una variante de esta trampa es un muro sólido. Una variante mágica es un campo de fuerza.

Daño que infinge: 5 puntos

Intromisiones del DJ: El rastro empala al personaje, atrapándolo bajo él hasta que es levantado o destruido. El rastro está electrificado, infligiendo 1 punto de daño cada vez que es tocado o atacado con carne u objeto metálico. Un segundo rastro cae cerca, atrapando al personaje en una pequeña zona. Los agujeros en el techo permiten a los enemigos realizar ataques a distancia sobre el personaje atrapado.

RED 3 (9) [NET]

Una red suspendida sobre el personaje cae y se constriñe (y tal vez levanta al personaje del suelo). Las trampas de red grandes pueden afectar a varias criaturas a la vez. Este tipo de trampa suele requerir que una criatura la rearme manualmente.

Una variante de esta trampa es un cepo hecho de cuerda resistente o alambre.

Daño que infinge: Atrapamiento (el personaje atrapado no puede moverse hasta que use una acción para hacer una tirada de Defensa por Vigor o Velocidad para romper o escapar de la red).

Ajustes: Nivel 5 para ataque, nivel 2 para defensa

Intromisiones del DJ: La red tiene púas, infligiendo 1 punto de daño cada ronda que el personaje atrapado intenta moverse. La red es el nido de insectos mordedores, que pululan y atacan al personaje atrapado y a todas las criaturas cercanas cada ronda.

SALA INUNDADA 4 (12) [FLOODING ROOM]

Las salidas de la sala se cierran y la zona comienza a llenarse de agua. En pocos minutos, toda la sala se inunda y las criaturas que hay en ella empiezan a ahogarse.

Una variante de esta sala reduce la presión del aire (ya sea bombeándolo a través de pequeños agujeros o restando el suelo o el techo). A medida que el aire se enraíza, las acciones de los personajes se ven obstaculizadas en uno, dos o tres grados antes de caer inconscientes y empezar a asfixiarse. (Restaurar el aire permite a los personajes despertarse, pero no les hace recuperarse en el registro de daño).

Daño que infinge: Ninguno hasta que comienza el ahogamiento

Ajustes: Nivel 7 para defensa

Intromisiones del DJ: En el agua hay criaturas hostiles como pirañas o anguilas eléctricas atacan a todos los personajes. La habitación se llena de agua más rápido de lo esperado porque el suelo y/o el techo también se acercan.

TELETRANSPORTADOR 6 (18) [TELEPORTER]

La trampa traslada mágicamente al personaje a otro lugar en un radio de unos 300 m [1.000 pies], normalmente una celda, un calabozo o un pozo muy profundo. Es más eficaz matar a un intruso que teletransportarlo, por lo que el teletransporte suele reservarse para atrapar criaturas para interrogarlas.

Daño que infinge: Ninguno

Intromisiones del DJ: El destino del teletransporte está por encima del suelo, haciendo que el personaje caiga cierta distancia y sufra daño (1 punto de daño ambiental por cada 3 m [10 pies] de caída). El destino es peligroso, como una pequeña habitación llena de pinchos, un tanque de tiburones o una roca en un lago de lava.

TRAMPILLA 4 (12) [PIT]

Una trampilla en el suelo se abre, dejando caer al personaje que la activa en un pozo. Las versiones más grandes de esta trampa pueden atrapar a varios personajes a la vez. La trampa puede restablecerse moviendo la trampilla de vuelta a su posición cerrada. En zonas exteriores, es más probable que esta trampa sea un pozo cubierto de ramas frondosas (o una lona) y camuflado por tierra y otros desechos.

Una variante de esta trampa es un puente sobre un abismo, un río u otro lugar peligroso que está preparado para derrumbarse cuando suficiente peso alcanza la sección central.

Daño que infinge: 1 punto de daño ambiental por cada 10 pies caídos (ignora Armadura)

Intromisiones del DJ: La trampilla está resbaladiza por el aceite, obstaculizando los intentos de alcanzar el borde y evitar la caída. La trampilla se cierra después de que el

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

personaje caiga a través de ella, atrapándolo dentro en la oscuridad. Las paredes del pozo están engrasadas, lo que obstaculiza los intentos de salir en dos grados. Una criatura peligrosa se encuentra en el fondo del pozo (o en una habitación adyacente). La fosa está llena de gas venenoso. La trampilla se desprende y cae al foso, infligiendo 1 punto de daño ambiental por cada 3 m [10 pies] que caiga. El foso tiene pinchos en el fondo, que infligen 4 puntos de daño adicionales a cualquiera que caiga dentro.

SEGUIDORES

Los PJs tienen la opción de ganar seguidores a medida que avanzan de nivel, según las capacidades de tipo o de rasgo. Los seguidores no necesitan ser pagados, alimentados o alojados, aunque un personaje que gana seguidores puede ciertamente hacer tales arreglos si lo desea. Un seguidor es alguien a quien un PJ ha inspirado (o pedido) que venga a trabajar con el personaje durante un tiempo, ayudándole en una variedad de iniciativas. Un seguidor pone los intereses del PJ por delante, o al menos a la par, de los suyos propios.

El PJ generalmente hace tiradas por su seguidor cuando éste realiza acciones, aunque normalmente los ajustes de un seguidor proporcionan un recurso a una acción específica realizada por el PJ al que siguen. (Si un seguidor muere, el PJ gana uno nuevo después de al menos dos semanas y un reclutamiento adecuado).

Ajustes: Un seguidor puede ayudar a un PJ en una o más tareas, otorgando al PJ un recurso para esa tarea. El nivel del seguidor indica el número de tareas diferentes en las que puede ayudar. Las tareas en las que el seguidor puede ayudar están predeterminadas, normalmente elegidas por el PJ cuando obtiene el seguidor. Un seguidor de nivel 2 que el jugador determina que es un espía podría conceder a un PJ un recurso en dos tareas diferentes, como el sigilo y el engaño. Los seguidores no pueden ayudar en tareas para las que no tienen ajustes; a efectos de ayuda, trata al seguidor como si tuviera incapacidades en todas las tareas sin ajustes.

Cuando el seguidor actúa de forma autónoma en lugar de ayudar al PJ, actúa como un PNJ normal que tiene ajustes. Así, el ajuste aumenta su nivel efectivo para la tarea asociada en un grado. Por ejemplo, el seguidor espía de nivel 2 con ajustes para el sigilo y el engaño intenta las tareas de sigilo y engaño como si fueran de nivel 3 y todas las demás tareas como de nivel 2.

Recursos del seguidor al combate y a la defensa: Un seguidor no puede conceder un recurso a los ataques o la defensa de un personaje hasta que el seguidor sea de nivel 3 o superior. Incluso entonces, el seguidor puede

ayudar en los ataques y la defensa sólo si tiene un ajuste para ese tipo de tarea.

Algunas habilidades pueden conceder una excepción especial a esta regla. Por ejemplo, la habilidad [Serv-0 defensor](#) da a tu seguidor [Serv-0](#) de nivel 1 (un compañero máquina) un ajuste para la Defensa por Velocidad.

Progresión de nivel de los seguidores: Un seguidor aumenta su nivel en 1 cada vez que un PJ avanza dos rangos después de obtener ese seguidor. Cuando el seguidor gana un nivel, el PJ también elige la tarea para la que el seguidor gana un ajuste.

Seguidor excepcional: Cuando un personaje gana un seguidor, hay una pequeña posibilidad de que el seguidor sea excepcional de alguna manera, un escalón por encima de otros seguidores de su tipo. El DJ determina cuándo se encuentra un seguidor excepcional, posiblemente como una recompensa adicional por un juego de rol inteligente o atractivo en el que los PJs impresionan o interactúan positivamente con uno o más PNJs, algunos de los cuales pueden llegar a convertirse en uno de sus seguidores. Un seguidor excepcional tiene las mismas cualidades que un seguidor normal, pero tiene un nivel más alto.

Mascota: Cualquier PJ puede potencialmente ganar una mascota, aunque una mascota normalmente no proporciona ajustes. Si un personaje quiere una mascota que pueda hacer esto, debe ganar la mascota a través de una habilidad o rasgo que conceda seguidores. Por otro lado, una mascota bien cuidada otorga un recurso a las tareas de un PJ relacionadas con la consecución de la paz mental, la búsqueda de la comodidad y la resistencia a la soledad.

DAR VIDA A LOS SEGUIDORES

Los ajustes dadas a los seguidores pueden parecer superficiales y mecánicas. Para evitar esto, puedes presentar a cada seguidor de una forma que lo haga más convincente e interesante. He aquí algunos ejemplos de cómo describir a un seguidor, dependiendo de su combinación de ajustes.

Un diplomático incendiario capaz de convencer a una horda enemiga de que retroceda.

Un veterano comandante cuya presencia refuerza el poderío militar de toda la comunidad.

Un médico genial que vigoriza a todos con sus técnicas curativas.

Un arquitecto imaginativo cuyas obras embellecen y defienden la ciudad.

Un espía astuto cuya información sobre los movimientos del enemigo es inestimable.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia (PX) son la moneda con la que los jugadores obtienen beneficios para sus personajes. Las formas más comunes de ganar PX son a través de las intromisiones del DJ y por lograr cosas que los PJs se proponen hacer. A veces los puntos de experiencia se ganan durante una sesión de juego, y a veces se ganan entre sesiones. En una sesión típica, un jugador puede ganar de 2 a 4 PX, y entre sesiones, quizás otros 2 PX (en promedio). Las cantidades exactas dependen de los acontecimientos de la sesión.

INTROMISIÓN DEL DJ

En cualquier momento, el DJ puede introducir una complicación inesperada para un personaje. Cuando se entromete de esta manera, debe dar a ese personaje 2 PX. Ese jugador, a su vez, debe dar inmediatamente uno de esos PX a otro jugador y justificar el regalo (quizás el otro jugador tuvo una buena idea, contó un chiste o realizó una acción que salvó una vida).

A menudo, el DJ se entromete cuando un jugador intenta una acción que debería ser un éxito automático. Sin embargo, el DJ es libre de entrometerse en otras ocasiones. Como regla general, el DJ debe entrometerse al menos una vez en cada sesión, pero no más de una o dos veces por sesión por personaje.

Cada vez que el DJ se entromete, el jugador puede gastar 1 PX para rechazar la intromisión, aunque eso también significa que no obtiene los 2 PX. Si el jugador no tiene PX para gastar, no puede negarse.

Si un jugador saca un 1 en un dado, el DJ puede entrometerse sin dar al jugador ningun PX.

Ejemplo 1: A través de su habilidad y la ayuda de otro personaje, un PJ de cuarto nivel alivia una tarea de escalar una pared de dificultad 2 a dificultad 0. Normalmente, tendría éxito en la tarea automáticamente, pero el DJ se entromete y dice "No, un poco de la pared que se está desmoronando cede, así que todavía tienes que hacer una tirada". Como con cualquier tarea de dificultad 2, el número objetivo es 6. El PJ intenta la tirada de forma normal y gana 2 PX porque el DJ se entrometió. Inmediatamente dan uno de esos PX a otro jugador.

Ejemplo 2: Durante una pelea, un PJ blande su hacha y daña a un enemigo con un corte en el hombro. El DJ se entromete diciendo que el enemigo se giró justo en el momento en que el hacha golpeó, arrancando el arma de la empuñadura del personaje y enviándola con estrépito por el suelo. El hacha se detiene a 3 m [10 pies] de distancia. Debido a que el DJ se entrometió, el PJ gana 2 PX, y el jugador inmediatamente da uno de esos PX a otro jugador. Ahora el personaje debe lidiar con el arma

caída, tal vez sacando un arma diferente o usando su próximo turno para luchar por el hacha.

(Para más información sobre las intromisiones de DJ, véase el capítulo sobre el funcionamiento del Sistema Cypher).

ARCOS DE PERSONAJE

Los arcos de personaje son el medio por el cual los jugadores pueden invertir más en grandes historias y en la profundidad y el desarrollo de sus personajes.

Al igual que en un libro o una serie de televisión, los personajes progresan a través de su propia historia personal y cambian con el tiempo. Un PJ con un arco de personaje decide por sí mismo lo que hace y por qué. Los arcos de personaje son como objetivos declarados para un personaje, y al progresar hacia ese objetivo, el personaje avanza. La palabra clave es progresar. Un PJ no tiene que tener éxito en la consecución de la meta para ganar el avance - no es una perspectiva de todo o nada. Cada arco está vinculado a un solo personaje, pero al igual que en un libro o una serie, los personajes pueden participar en el arco argumental más amplio en el que participa todo el grupo, al mismo tiempo que progresan en su propio arco personal.

Los arcos de personaje tienen diferentes pasos que marcan el progreso del personaje a través del arco. Cada arco alcanza eventualmente un clímax, y luego termina con un paso que es una resolución final. Cada paso alcanzado hace que el personaje gane 2 PX. Los arcos del personaje son la forma más directa de que un personaje gane PX. (Típicamente, los PJs ganarán alrededor de la mitad de sus puntos de experiencia totales de los arcos u otros premios del DJ).

En la creación del personaje, un jugador puede elegir un arco de personaje para su PJ sin coste alguno. Los jugadores tienen la opción de no elegir uno, pero probablemente sea una buena idea hacerlo. En primer lugar, es un factor que define al personaje. Si comienzan la campaña con el deseo de encontrar a la mujer que mató a su hermano, eso dice mucho sobre el personaje: tenían un hermano, probablemente era cercano a ellos, había estado en al menos una situación peligrosa, y el personaje está probablemente motivado por la ira y el odio, al menos de alguna manera. Incluso después de que el personaje termine este primer arco, sin duda tendrá (al menos uno) más porque puede obtener nuevos arcos a medida que avanza la campaña.

Una vez que el juego comienza, los jugadores pueden tomar un nuevo arco cuando lo deseen, según se ajuste a la historia en curso del personaje. Tomar un nuevo arco tiene un coste de 1 PX. Aunque no hay un límite estricto sobre cuántos arcos puede tener un personaje a la vez,

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

siendo realistas, la mayoría de los PJs no podrían tener más de tres o cuatro.

Sin embargo, como se ha mencionado anteriormente, los arcos tienen un coste inicial que debe pagarse, lo que refleja la devoción del personaje por el objetivo. El personaje recuperará esta inversión (probablemente con creces) si el arco se completa.

Los arcos de los personajes son siempre impulsados por los jugadores. Un DJ no puede forzar uno en un personaje. Dicho esto, los eventos de la narrativa a menudo presentan oportunidades de arcos argumentales e inspiran arcos de personaje para los PJs. Está ciertamente en el ámbito del DJ sugerir posibles arcos relacionados con los eventos que están sucediendo. Por ejemplo, si el DJ presenta un encuentro en el que un PNJ desea aprender del PJ, podría tener sentido sugerir tomar el arco de instrucción. Ya sea que el PJ tome o no al estudiante, el jugador no tiene que adoptar el arco de Instrucción a menos que quiera hacerlo.

Al final de una sesión, revisa las acciones que realizaste y describe cómo podrían equivaler a la finalización de un paso (o posiblemente más de un paso) en su arco de personaje. Si el DJ está de acuerdo, el personaje obtiene su recompensa.

(En caso de duda, si un personaje logra un paso en su arco pero otro personaje no, el primer personaje debería recibir la recompensa de 2 PX, pero el otro personaje probablemente seguir recibiendo, como mínimo, 1 PX por la sesión).

Este capítulo presenta muchos ejemplos de arcos de personaje (véase más abajo).

RECOMPENSAS DEL DJ

A veces, un grupo tendrá una aventura que no trata principalmente con el arco de personaje de un PJ. En este caso, es una buena idea que el DJ otorgue PX a ese personaje por realizar otras tareas. En primer lugar, los premios deben basarse en descubrimientos. Un descubrimiento puede incluir el hallazgo de una nueva ubicación significativa, como una cámara oculta, una fortaleza secreta, una tierra perdida, un nuevo planeta o una dimensión inexplorada. De este modo, los PJs son exploradores. Un descubrimiento también puede incluir un nuevo aspecto significativo de un escenario, como una organización secreta, una nueva religión, etc.

También puede significar el hallazgo de un nuevo procedimiento o dispositivo (algo demasiado grande para ser considerado una pieza de equipo) o incluso información previamente desconocida. Puede tratarse de una fuente de poder mágico, un dispositivo de teletransporte único o la cura de una plaga. Todos estos son descubrimientos. El hilo conductor es que los PJs descubren algo que pueden entender y poner en práctica.

Por último, dependiendo de la perspectiva del DJ y del tipo de campaña que el grupo quiera jugar, un descubrimiento puede ser un secreto, una idea ética, un adagio o incluso una verdad.

(Es una línea muy fina, pero en última instancia el DJ decide lo que constituye un descubrimiento en contraposición a algo extraño en el curso de una aventura. Por lo general, la diferencia es, ¿los PJs interactuaron con éxito con él y aprendieron algo sobre él? Si es así, probablemente sea un descubrimiento).

Artefactos: Cuando el grupo obtenga un artefacto, otórgales un número de PX igual al nivel del artefacto y divídello entre los PJs (mínimo 1 PX por cada personaje). Redondea hacia abajo si es necesario. Por ejemplo, si cuatro PJ descubren un artefacto de nivel 5, cada uno de ellos obtiene 1 PX. El dinero, el equipo estándar y los Cyphers no valen PX. (Los premios de puntos de experiencia por artefactos deberían aplicarse normalmente incluso si el artefacto fue dado a los PJs en lugar de ser encontrado, porque a menudo tales regalos son las recompensas por el éxito).

Descubrimientos varios: Otros descubrimientos diversos pueden otorgar 1 PX a cada PJ involucrado.

Otros premios: Si un personaje se centra en actividades que no están relacionadas con un arco de personaje o un descubrimiento, como regla general, una misión debería valer al menos 1 PX por cada sesión de juego involucrada en su realización. Por ejemplo, salvar a una familia en una granja aislada acosada por cultistas asaltantes podría valer 1 PX para cada personaje. Por supuesto, salvar a la familia no siempre significa matar a los malos; puede significar reubicarlos, negociar con los cultistas o perseguir a los asaltantes.

GASTAR PUNTOS DE EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia están pensados para ser utilizados. Acumularlos no es una buena idea; si un jugador acumula más de 10 PX, el DJ puede exigirle que gaste algunos.

En general, los puntos de experiencia se pueden gastar de cuatro maneras: beneficios inmediatos, beneficios a corto y mediano plazo, beneficios a largo plazo y avance del personaje.

(Los puntos de experiencia no deberían ser un objetivo en sí mismos. En cambio, son una mecánica de juego para simular cómo -a través de la experiencia, el tiempo, el trabajo, el esfuerzo, etc.- los personajes se vuelven más hábiles, más capaces y más poderosos. Gastar PX para explicar un cambio en las capacidades de un personaje que haya ocurrido en el curso de la historia, como por ejemplo si el PJ hizo un nuevo artefacto o aprendió una nueva habilidad, no es un desperdicio de PX: para eso están los PX).

BENEFICIOS INMEDIATOS

La forma más sencilla de utilizar la PX es repetir cualquier tirada en el juego, incluso una que no haya hecho el mismo jugador. Esto cuesta 1 PX por tirada, y el jugador elige el mejor resultado. Pueden seguir gastando PX en repeticiones de tirada, pero esto puede convertirse rápidamente en una propuesta cara. Es una buena manera de tratar de evitar el desastre, pero no es una buena idea utilizar una gran cantidad de PX para volver a tirar una sola acción una y otra vez.

Un jugador también puede gastar 1 PX para rechazar una intromisión del DJ.

BENEFICIOS A CORTO Y MEDIANO PLAZO

Al gastar 2 PX, un personaje puede obtener una habilidad -o, más raramente, una capacidad- que le proporcione un beneficio a corto plazo. Digamos que un personaje se da cuenta de que los terminales informáticos de las instalaciones en las que se está infiltrando son similares a los utilizados por la empresa para la que trabajó en su día. Gasta 2 PX y dice que tiene una gran experiencia en el uso de estos terminales. Como resultado, es competentes en operar (y vulnerar) estos terminales. Esto es como ser competente en el uso de equipos informáticos o en piratería informática, pero sólo se aplica a los terminales que se encuentran en ese lugar en particular. La habilidad es extremadamente útil en dichas instalaciones, pero en ningún otro lugar.

Los beneficios a medio plazo suelen estar basados en la historia. Por ejemplo, un personaje puede gastar 2 PX mientras escala por las montañas y decir que tiene experiencia en la escalada en regiones como éstas, o tal vez gastar los PX después de haber estado en las montañas durante un tiempo y decir que ha adquirido el truco de cómo escalar allí. De cualquier manera, a partir de ahora, es competente para escalar en esas montañas. Esto le ayuda ahora y cada vez que vuelvan a la zona, pero no es competente para escalar en todas partes.

Este método permite a un personaje obtener un competencia inmediato en una habilidad por la mitad del coste normal. (Normalmente, cuesta 4 PX hacerse competente en una habilidad.) También es una forma de obtener una nueva habilidad incluso si el PJ ya ha obtenido una nueva habilidad como mejora para alcanzar el siguiente rango.

En raras ocasiones, un DJ puede permitir a un personaje gastar 2 PX para obtener una habilidad completamente nueva -como un dispositivo, una capacidad especial o un poder mental especial- durante un corto periodo de tiempo, normalmente no más largo que el curso de un escenario. El jugador y el DJ deben acordar una explicación basada en la historia para el beneficio. Tal vez la habilidad tenga un requisito específico poco

frecuente, como una herramienta, una batería, un medicamento o algún tipo de tratamiento. Por ejemplo, un personaje que quiere explorar un lugar sumergido tiene varias mejoras biotecnológicas, y gasta 2 PX para improvisar un dispositivo que le permita respirar bajo el agua. Esto le da la capacidad durante un tiempo considerable, pero no de forma permanente: el dispositivo podría funcionar sólo durante ocho horas. De nuevo, la historia y la lógica de la situación dictan los parámetros.

BENEFICIOS A LARGO PLAZO

En muchos sentidos, los beneficios a largo plazo que un PJ puede obtener al gastar PX son un medio para integrar la mecánica del juego con la historia. Los jugadores pueden codificar las cosas que les suceden a sus personajes hablando con el DJ y gastando 3 PX.

Las cosas que un PJ puede adquirir como beneficio a largo plazo pueden considerarse como basadas en la historia, y permiten al jugador tener cierto control narrativo sobre la misma. En el transcurso del juego, un jugador puede decidir que su personaje gane un amigo (un contacto) o construya una cabaña de madera (un hogar). Sin embargo, dado que el jugador ha gastado PX, debería tener cierta capacidad de decisión sobre lo que ha ganado, y no debería quitársele fácilmente. El jugador debería ayudar a idear los detalles del contacto o el diseño de su casa.

También es posible obtener estos beneficios a través de eventos en la historia, sin gastar PX. El nuevo contacto llega al PJ y comienza la relación. La nueva casa se les concede como recompensa por los servicios prestados a un patrón poderoso o rico, o tal vez el personaje hereda la casa de un pariente. Sin embargo, debido a que esto vino del DJ y no del jugador (y no se gastó PX), el jugador no tiene control narrativo sobre ellos y el DJ inventa los detalles.

Los beneficios a largo plazo pueden ser los siguientes

Contacto: El personaje consigue un contacto PNJ importante a largo plazo, alguien que le ayudará con información, equipo o tareas físicas. El jugador y el DJ deben definir los detalles de la relación.

Hogar: El PJ adquiere una residencia a tiempo completo. Puede ser un apartamento en una ciudad, una cabaña en el desierto, una base en un complejo antiguo, o lo que se ajuste a la situación. Debe ser un lugar seguro donde el PJ pueda dejar sus pertenencias y dormir tranquilo. Varios personajes podrían combinar su PX y comprar una casa juntos.

Título o cargo: Al PJ se le concede una posición de importancia o autoridad. Puede conllevar responsabilidades, prestigio y recompensas, o puede ser un título honorífico.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Riqueza: El PJ recibe una cantidad considerable de riqueza, ya sea una ganancia inesperada, una herencia o un regalo. Puede ser suficiente para comprar una casa o un título, pero eso no es realmente lo importante. El principal beneficio es que el PJ ya no tiene que preocuparse por el coste de un simple equipo, alojamiento, comida, etc. Esta riqueza podría significar una cantidad fija -tal vez 50.000 dólares (o lo que sea apropiado en la ambientación)- o podría otorgar la capacidad de ignorar costes menores, según decidan el jugador y el DJ.

(Los DJs y los jugadores deberían trabajar juntos para hacer que los premios y gastos de PX se ajusten a la historia en curso. Si un PJ se queda en un lugar durante dos meses para aprender el idioma único de los habitantes, el DJ podría conceder al personaje unos cuantos PX, que se gastan inmediatamente para concederle la capacidad de entender y hablar ese idioma).

AVANCE DEL PERSONAJE

El progreso al siguiente rango implica cuatro mejoras. Cuando un PJ ha gastado 4 PX en cada una de las mejoras, avanza al siguiente rango y obtiene todos los beneficios de tipo y rasgo de ese rango. Las cuatro mejoras pueden ser compradas en cualquier orden, pero cada una puede ser comprada sólo una vez por rango. En otras palabras, un PJ debe comprar los cuatro mejoras y avanzar al siguiente nivel antes de poder comprar las mismas mejoras de nuevo.

Aumentar los potenciales: Ganas 4 nuevos puntos para añadir a tus Reservas de atributo. Puedes distribuir los puntos entre tus Reservas como quieras.

Avanzar hacia la perfección: Sumas 1 a tu Ventaja de Vigor, a tu Ventaja de Velocidad o a tu Ventaja de Intelecto (a elegir).

Esfuerzo extra: Tus puntos de Esfuerzo aumentan en 1.

Habilidades: Elige una habilidad que no sea de ataque o defensa, como escalar, saltar, persuadir, escabullirse o historia. Te vuelves competente en esa habilidad. También puedes elegir tener conocimientos en un área de estudio determinada, como historia o geología. Incluso puedes elegir una habilidad basada en las capacidades especiales de tu personaje. Por ejemplo, si tu personaje puede hacer una tirada de Intelecto para hacer estallar a un enemigo con fuerza mental, puedes hacerte competente en esa habilidad, aliviando la tarea de usarla.

Si eliges una habilidad en la que ya eres competente, te vuelves especialista en esa habilidad, aliviando la tarea en dos grados en lugar de uno. Si eliges una habilidad en la que tienes una incapacidad, la competencia y la incapacidad se anulan mutuamente (no se te aliviar ni obstaculizar la tarea). Por ejemplo, si tienes una incapacidad en percepción, hacerte competente en ella anula la incapacidad.

(Una vez que te haces especialista en una habilidad, no puedes mejorar más tu entrenamiento en esa habilidad (puedes aliviar una tarea hasta dos grados con entrenamiento). Todavía puedes aliviar esa tarea con recursos y algunas habilidades raras que no cuentan como recurso o entrenamiento).

Otras opciones: Los jugadores también pueden gastar 4 PX para comprar otras opciones especiales. Seleccionar una de estas opciones cuenta como la compra de una de las cuatro mejoras necesarias para avanzar al siguiente nivel. Las otras tres tienen que ser de las otras categorías. Las opciones especiales son las siguientes:

- Reduce el coste de llevar armadura. Esta opción reduce la penalización de Velocidad por llevar armadura en 1.
- Suma 2 a tus Tiradas de Recuperación.
- Selecciona otra capacidad de rasgo disponible para ti de nivel 3. (Debes ser de nivel 3 o superior para hacer esto. Los personajes que avanzan más allá del nivel 6 pueden utilizar esta opción para seleccionar su otra capacidad de rasgo de nivel 6).
- Selecciona otra capacidad de personaje de tu tipo, como un Guerrero de nivel 2 que selecciona [Recarga](#) o [Golpe demoledor](#).

IGUALDAD DE AVANCE

Merece la pena que todos los personajes avancen por los seis rangos más o menos al mismo ritmo, algo importante para algunos jugadores. Un buen DJ puede conseguir este resultado repartiendo cuidadosamente las recompensas de PX, algunas durante el juego (que tenderán a ser usadas inmediatamente) y otras después de que el juego concluya, especialmente después de completar un arco argumental o una búsqueda importante, de modo que el DJ pueda repartir 4 PX de una sola vez (que tenderán a ser usadas para avanzar). Muchos grupos descubrirán durante el juego que la igualdad en el avance no es un tema importante en el Sistema Cypher, pero la gente debería poder jugar el juego de la manera que quiera.

AVANCE DE RANGO EN EL SISTEMA

CYPHER

Los rangos en el Sistema Cypher no son del todo como los niveles en otros juegos de rol. En el Sistema Cypher, ganar rangos no es el único objetivo de los jugadores ni la única medida de los logros. Los personajes iniciales (de primer rango) ya son competentes, y sólo hay seis rangos. El avance de los personajes tiene una curva de poder, pero es sólo lo suficientemente pronunciada como para mantener las cosas interesantes. En otras palabras, ganar un nuevo rango es genial y divertido,

pero no es el único camino hacia el éxito o el poder. Si gastas todos tus PX en beneficios inmediatos, a corto y medio plazo, serás diferente de alguien que gasta sus puntos en beneficios a largo plazo, pero no estarás "detrás" de ese personaje.

La idea general es que la mayoría de los personajes gasten la mitad de sus PX en subir de rango y en beneficios a largo plazo, y el resto en beneficios inmediatos y a corto y medio plazo (que se utilizan durante el juego). Algunos grupos pueden decidir que los PX ganados durante una partida se gasten en beneficios inmediatos y a corto y medio plazo (usos en el juego), y que los PX otorgados entre sesiones por descubrimientos se gasten en el avance del personaje (usos a largo plazo).

En última instancia, la idea es convertir los puntos de experiencia en herramientas que los jugadores y el DJ puedan utilizar para dar forma a la historia y a los personajes, y no en una mera molestia contable.

EJEMPLOS DE ARCOS DE PERSONAJE

El resto de este capítulo presenta ejemplos de arcos argumentales de personaje para los PJs. La redacción de cada arco describe las partes involucradas en el progreso del arco:

Apertura: Establece el escenario para el resto del arco. Implica alguna acción, aunque puede ser simplemente que el PJ acepte hacer la tarea o emprender la misión. Normalmente no tiene recompensa.

Paso(s): Es la acción necesaria para avanzar hacia el clímax. En términos de la historia, es el movimiento a través del grueso del arco. Es el viaje. La tensión creciente. Aunque puede haber un solo paso, también puede haber muchos, dependiendo de la historia contada. Cada uno de ellos da lugar a una recompensa de 2 PX.

Clímax: Este es el final, el punto en el que el PJ probablemente tiene éxito o fracasa en lo que se ha propuesto hacer. No todos los arcos terminan con la victoria. Si el personaje tiene éxito, gana una recompensa de 4 PX. Si fracasa, aún gana una recompensa de 2 PX. Si un personaje falla en el clímax, es muy probable que ignore la resolución.

Resolución: Es la conclusión o el desenlace. Es el momento en el que el personaje reflexiona sobre lo que ha ocurrido, ata los cabos sueltos y decide qué pasará a continuación. Cuando las cosas están más o menos resueltas, el personaje gana una recompensa de 1 PX.

Dentro del arco, la mayoría de las veces una parte es probablemente opcional, dependiendo de la situación, aunque es difícil imaginar la mayoría de los arcos sin algún tipo de apertura, clímax o resolución. Los pasos que no sean la apertura, el clímax y la resolución pueden realizarse en cualquier orden.

Los arcos de personaje siempre deberían durar al menos semanas en el juego, y no se deberían realizar más de dos partes de un arco en una sesión de juego (y la mayoría de las veces, debería ser una sola parte, si es que hay alguna). Si ninguna de estas dos cosas es cierta, entonces no es realmente un arco de personaje. No puedes, por ejemplo, usar el arco de Creación para guiarte por algo que puedes hacer en una o dos horas.

Los siguientes son arcos de personaje comunes que puedes elegir para tu PJ: [Aprender](#), [Ayudar a un amigo](#), [Ayudar a una organización](#), [Caer en desgracia](#), [Construcción](#), [Creación](#), [Crecimiento](#), [Criar a un niño](#), [Defensa](#), [Derrotar a un enemigo](#), [Desarrollar un vínculo](#), [Descubrir un secreto](#), [Deshacer un agravio](#), [Empresa](#), [Entrenar a una criatura](#), [Explorar](#), [Instruir](#), [Justicia](#), [Nacimiento](#), [Nuevo descubrimiento](#), [Pagar una deuda](#), [Pasado misterioso](#), [Perfeccionar una habilidad](#), [Purificación](#), [Reconocimiento](#), [Recuperarse de una herida \(o trauma\)](#), [Redención](#), [Rescate](#), [Resolver un misterio](#), [Restauración](#), [Revancha](#), [Robo](#), [Romance](#), [Terminar una gran obra](#), [Transformación](#), [Unirse a una organización](#), [Venganza](#).

Si tú y el DJ quieren hacer uno nuevo, debería ser bastante fácil después de mirar estos modelos.

(Este capítulo contiene una selección de ejemplos de arcos de personaje, pero también puedes crear los tuyos propios. Los arcos son intencionadamente amplios para abarcar muchos personajes e historias diferentes. Por ejemplo, la venganza es un arco de personaje muy simple y directo. El jugador que elige este arco para su personaje decide de quién quiere vengarse y por qué. Depende de los jugadores y del DJ hacer que los detalles encajen).

(Algunos jugadores pueden no querer utilizar los arcos del personaje. El DJ, sin embargo, puede utilizarlos como punto de referencia para otorgar PX. Si los PJs se van a explorar un planeta extraño, el DJ puede darles esencialmente el arco de Exploración).

APRENDER

Quieres aprender algo. Esto no es lo mismo que el arco [Descubrir un secreto](#), en el que buscas un poco de información. Se trata de una habilidad o un área completa de conocimiento que quieres dominar. Se trata de aprender un nuevo idioma, cómo tocar un instrumento o cómo ser un buen cocinero. Por tanto, no se trata de ganar un nivel o rango en escalada, sino de aprender a ser un montañero experimentado.

Apertura: Centrarse en el problema.

Paso: Encontrar un profesor o una manera de enseñarte a tí mismo. Ahora puedes empezar de verdad.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Paso(s): Aprender. Dependiendo de lo que estés aprendiendo, esto podría implicar un paso o varios.

Clímax: La prueba. Pones a prueba tus nuevos conocimientos en una situación real.

Resolución: Te relajas un poco y decides qué hacer a continuación.

AYUDAR A UN AMIGO

Alguien necesita tu ayuda.

Cuando un amigo PJ toma un arco de personaje, puedes seleccionar este arco para ayudarle en lo que sea su arco (si es apropiado). Los pasos y el clímax dependen completamente del arco elegido por tu PJ amigo. Si el amigo es un PNJ, los pasos y el clímax se extraen de otro arco apropiado para lo que él pretenda hacer.

Es difícil, pero posible, ayudar a un amigo con un arco incluso si ese amigo no está dispuesto a aceptar (o ignora) tu ayuda.

El coste y las recompensas para un personaje con este arco son los mismos que los descritos en el arco de personaje original.

Apertura: Responder a la llamada. Ofrecer ayuda (o responder a una petición de ayuda).

Paso(s) y clímax: Depende del arco del amigo. Las recompensas son las mismas para ti que para el amigo.

Resolución: Habla con tu amigo y averigua si está satisfecho. Juntos, comparten lo que han aprendido (si es que hay algo) y hacia dónde irán a partir de ahora.

AYUDAR A UNA ORGANIZACIÓN

Te propones realizar algo que favorezca a una organización. Es probable que estés aliado con ellos o que te recompensen por tu ayuda de alguna manera.

Apertura: Responder a la llamada. Averigua todos los detalles de lo que se espera de ti y las recompensas (si las hay) que podrías obtener. También se te explican los detalles de lo que hay que hacer para unirse y avanzar.

Paso: Dimensionar la tarea. Esto requiere alguna acción. Una misión de reconocimiento. Una investigación.

Paso(s): Emprender la tarea. Como este arco puede variar mucho en función de la tarea, puede haber varios pasos como este.

Clímax: Completar la tarea.

Resolución: Recoger su recompensa (si la hay) y confiar con las personas de la organización con las que ha hablado. Quizás conseguir acceso a personas de mayor rango en la organización. Puedes elegir que tu conexión con la organización aumente en lugar de tomar la recompensa estándar.

CAER EN DESGRACIA

Este es un arco de personaje extraño en el sentido de que (presumiblemente) no es algo que un personaje

querría. Es algo que un jugador elige a nivel meta para el personaje porque hace una historia interesante. También establece el potencial para futuros arcos, como [Redención](#). Es importante que esto involucre acciones que tomes. Por ejemplo, caes en el abuso de sustancias. Tratas mal a la gente. Cometes errores que ponen en peligro a los demás. En otras palabras, la caída no está orquestada por otra persona, sino que es obra tuya.

Apertura: El descenso. Las cosas van mal.

Paso(s): Continúa el descenso. Las cosas empeoran. Dependiendo de la situación, esto puede implicar muchos pasos.

Paso: Arremetiendo. Tratas mal a los demás mientras desciendes.

Clímax: Tocar fondo. Aquí no hay posibilidad de éxito. Sólo el fracaso.

Resolución: Te revuelcas en tu propia miseria.

CONSTRUCCIÓN

Vas a construir una estructura física: una casa, una fortaleza, un taller, un muro defensivo, etc. Este arco también abarcaría la renovación de una estructura existente o la ampliación sustancial de una. Por supuesto, esto no tiene que ser una construcción física. Puedes construir algo con hechizos u otras habilidades sobrenaturales.

Apertura: Hacer un plan. Es casi seguro que esto implique la elaboración literal de planos o planes.

Paso(s): Encontrar un sitio. Esto puede ser muy sencillo -un simple examen del sitio- o puede ser toda una aventura de exploración. (En este último caso, podría implicar varios pasos de este tipo).

Paso(s): Reunir los materiales. Dependiendo de lo que estés construyendo y de lo que esté hecho, esto podría implicar múltiples pasos. También es probable que haya costes considerables.

Paso(s): Construcción. Dependiendo de lo que estés construyendo, esto podría implicar múltiples pasos. También puede requerir una cantidad considerable de tiempo y trabajo.

Clímax: Finalización. La estructura está terminada.

Resolución: Se pone la estructura para el uso deseado y se ve si se sostiene.

CREACIÓN

Quieres hacer algo. Puede ser un objeto mágico, un cuadro, una novela o una máquina.

Apertura: Haz un plan. Averigua qué necesitas, qué vas a hacer y cómo lo vas a hacer.

Paso(s): Reunir materiales. Dependiendo de lo que estés creando y de lo que esté hecho, esto podría implicar múltiples pasos. También es probable que haya costes considerables.

Paso(s): Progreso. Dependiendo de lo que esté creando, esto podría implicar varios pasos. También puede requerir una cantidad considerable de tiempo y trabajo.

Clímax: Finalización. Está terminado. ¿Es lo que querías? ¿Funciona?

Resolución: Piensa en lo que has aprendido del proceso y utiliza o disfruta de los frutos de tu trabajo.

CRECIMIENTO

Queriendo o sin querer, vas a cambiar. Este es otro arco meta. Se trata menos de un objetivo y más del desarrollo del personaje. Aunque es posible que el crecimiento sea intencionado, en la vida y las historias de la mayoría de la gente es emergente. Un personaje puede volverse menos egoísta, más valiente, un mejor líder o experimentar alguna otra forma de crecimiento.

Apertura: El comienzo. El cambio suele comenzar lentamente, de forma pequeña, casi imperceptible.

Paso(s): Cambio. El crecimiento implica muchos pasos pequeños.

Paso: Superar un obstáculo. La tentación de caer en tus viejas costumbres siempre está presente.

Clímax: Cambio evidente. Se trata de un cambio dramático. Es el momento en el que haces algo que el "antiguo tú" nunca habría hecho, y tiene un profundo efecto en ti y en los que te rodean. Con el éxito o el fracaso, el crecimiento es posible.

Resolución: Reconoces el cambio en ti mismo y sigues adelante.

CREAR A UN NIÑO

Crías a un niño hasta la edad adulta. Puede ser un hijo biológico o uno adoptado. Incluso puede ser un niño tomado bajo tu tutela, más un joven protegido que un hijo o una hija. Evidentemente, se trata de un arco de tiempo muy largo.

Apertura: Compartiendo tu hogar. El niño ahora vive contigo.

Paso: Cuidados y alimentación. Aprendes a satisfacer las necesidades básicas del niño.

Paso(s): Instrucción básica. Le enseñas a caminar, hablar y leer. Le enseñas a cuidar de sí mismo.

Paso(s): Las recompensas son muchas. El niño te quiere. Cuenta contigo. Confía en ti. Con el tiempo, te ayuda.

Paso(s): Instrucción ética. Inculcas tu ética básica al niño, con la esperanza de que madure y se convierta en un adulto del que puedas estar orgulloso.

Clímax: La edad adulta. En algún momento el niño abandona el nido proverbial. En este momento determinas tu propio éxito o fracaso como su tutor.

Resolución: Reflexiona sobre los recuerdos que has creado.

DEFENSA

Una persona, un lugar o una cosa están amenazados y tú quieres protegerlos.

Apertura: Analiza la situación. ¿Qué se está defendiendo y qué amenazas hay?

Paso: Contabiliza tus recursos. ¿Cómo vas a defenderte?

Paso(s): Alejar el peligro. Las fuerzas que amenazan lo que estás protegiendo probablemente supongan una amenaza inicial que tendrás que derrotar. Sin embargo, no es la amenaza principal. Puede haber varias de esas amenazas iniciales.

Clímax: Proteger. La verdadera amenaza se revela y te enfrentas a ella.

Resolución: Un momento de reflexión sobre todo lo ocurrido y una evaluación de la seguridad de la persona, el lugar o la cosa en adelante.

DERROSTAR A UN ENEMIGO

Alguien se interpone en tu camino o te amenaza. Debes superar el reto que representa. Derrotar no siempre significa matar o luchar. Derrotar a un enemigo puede ser ganarle una partida de ajedrez o el asegurar un mentor deseado por ambos.

Apertura: Evaluar a la competencia. Esto requiere algo de acción. Una misión de reconocimiento. Una investigación.

Paso: Investigación. Esto requiere alguna acción. Una misión de reconocimiento. Una investigación.

Paso(s): Profundizar. Te diriges hacia tu oponente, superas a sus lacayos o das pasos para llegar hasta él y poder enfrentarte a él. Este paso puede adoptar muchas formas, y puede haber más de un paso de este tipo. Este paso siempre está activo.

Clímax: Enfrentamiento. Se produce la contienda, el desafío, la lucha o el enfrentamiento.

Resolución: Reflexionas sobre lo que has aprendido y sobre las consecuencias de tus acciones.

DESARROLLAR UN VÍNCULO

Quieres acercarte a otro personaje. Puede ser para hacer un amigo, encontrar un mentor o establecer un contacto en una posición de poder. Puede ser para convertir a un amigo en un amigo mucho más cercano. El personaje puede ser un PNJ o un PJ.

Apertura: Conocerle. Aprendes lo que puedes sobre el otro personaje.

Paso: Intento inicial. Intentas establecer contacto. Esto puede implicar el envío de mensajes o regalos a través de un mensajero, el uso de un intermediario, o simplemente acercarse y saludar, dependiendo de la situación.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Paso(s): Construir una relación. Puede haber muchos pasos de este tipo a medida que se desarrolla la relación.

Clímax: Vínculo. Tienes éxito o fracasas en forjar el vínculo.

Resolución: Disfruta de los frutos de tu nueva relación.

DESCUBRIR UN SECRETO

Hay conocimientos ahí fuera que tú deseas. Podría ser un intento de encontrar y aprender una capacidad especial específica. También podría ser la búsqueda de una contraseña perdida o una llave que abra una puerta sellada, el verdadero nombre de un demonio, el origen secreto de una persona importante o cómo los antiguos construyeron ese extraño monolito.

Apertura: Nombrar el secreto. Le das un nombre a tu objetivo. "Busco el arte marcial perdido de los Khendrix, que podían cortar el acero con sus propias manos".

Paso(s): Estudio. Buscas pistas e información en bibliotecas y tomos antiguos.

Paso(s): Investigación. Hablas con la gente para obtener pistas e información.

Paso(s): Rastreo. Localiza la fuente de la información secreta y viaja hasta ella.

Clímax: Revelación. Encuentras e intentas usar el secreto, sea lo que sea que eso implique.

Resolución: Contemplas cómo este secreto te afecta a ti y al mundo.

DESHACER UN AGRAVIO

Alguien hizo algo horrible, y sus ramificaciones aún se sienten, aunque haya ocurrido hace mucho tiempo. Buscas deshacer el daño, o al menos evitar que continúe.

Esto es diferente del arco de [Justicia](#) porque no se trata de justicia (ni siquiera de venganza), sino de deshacer literalmente algo malo que ocurrió en el pasado, como la quema de una gran biblioteca, la expulsión de un pueblo soberano de su tierra, etc.

Apertura: Jurar corregir lo que una vez se equivocó.

Paso: Haz un plan. Averigua todo lo que puedes sobre la situación y luego elabora un plan para arreglar las cosas.

Paso(s): Progreso. Este es un paso activo para deshacer el agravio. Puede implicar encontrar algo, derrotar a alguien, destruir algo, construir algo o casi cualquier otra cosa, dependiendo de las circunstancias.

Clímax: El cambio. Te enfrentas al desafío del agravio del pasado y lo superas o fracasas.

Resolución: Reflexionas sobre lo que has conseguido y piensas en el futuro.

EMPRESA

Quieres crear y dirigir un negocio o poner en marcha una organización. Quizá seas un artesano que quiere vender sus creaciones. Quizá te guste la repostería y quieras

montar un servicio de catering. O tal vez quieras crear una sociedad secreta o fundar una escuela para enseñar a los jóvenes mutantes a usar sus poderes. Es casi seguro que tendrás que hacer nuevos contactos, encontrar (y pagar de algún modo) un local y ocuparte de todo tipo de tareas administrativas.

Apertura: Elaborar un plan. ¿Cuál es tu objetivo y cómo vas a conseguirlo?

Paso: Contabiliza tus recursos. ¿Cuánta financiación necesita la empresa en comparación con lo que tienes? Si necesitas más, ¿cómo la vas a conseguir? ¿Cuántas personas, además de ti, se necesitan para empezar y cuántas necesitarás para mantener las cosas una vez que estén en marcha?

Paso: Encontrar un lugar. Probablemente necesites un lugar para dirigir tu empresa: una tienda, un taller, una base de operaciones, etc. Buscar un lugar y averiguar lo que costará comprarlo o alquilarlo.

Paso(s): Construir la empresa. Adquirir el equipo o el personal necesario. Hacer las conexiones y los tratos necesarios para poner en marcha la empresa. Obtener los permisos importantes u otros documentos legales. Probar los nuevos productos. Poner en marcha la empresa. Cada uno de estos eventos (y probablemente otros) pueden contarse como un paso independiente, por lo que habrá muchos pasos.

Clímax: Pérdidas y ganancias. Determinas si tu empresa despegará y continuará en el futuro, o si se desmoronará antes de tener la oportunidad de florecer. Esto ocurre en un único momento dramático: tu primer cliente importante, la primera gran reunión o misión de tu organización, o cualquier otra cosa que sea apropiada.

Resolución: Un momento para reflexionar sobre todo lo ocurrido, y cómo vas a seguir adelante.

ENTRENAR A UNA CRIATURA

Quieres domesticar y entrenar a un animal u otra criatura. Aunque no es necesario que la bestia sea salvaje, no debe estar ya domesticada y adiestrada.

Apertura: Conocer a la criatura. Conoces un poco a la criatura y ella te conoce a ti.

Paso: Investigar. Consigue información sobre el tipo de criatura o consejos de otras personas que hayan entrenado una.

Paso: Domesticación. Después de un poco de trabajo, la criatura ya no es una amenaza para ti ni para nadie, y puede vivir tranquilamente en tu casa o donde tú quieras.

Paso(s): Entrenamiento. Cada vez que utilice este paso, enseñarás a la criatura una nueva orden significativa que obedecerá de forma regular e inmediata.

Clímax: Finalización. Creyendo que el entrenamiento de la criatura está completo, la pones en una situación en la que se pone a prueba.

Resolución: Reflexiona sobre la experiencia.

EXPLORAR

Hay algo ahí fuera que es desconocido y quieres explorar sus secretos. Lo más probable es que se trate de una zona salvaje, un nuevo planeta, una dimensión de otro mundo o algo similar.

Apertura: Haz un plan. No sólo elaboras un plan para tu exploración, sino que, si procede, una declaración formal a las partes interesadas de lo que vas a hacer.

Paso(s): Reunir recursos. Consigues los suministros, los vehículos y la ayuda que necesitas. Dependiendo del lugar al que te dirijas y de lo que necesites, esto podría implicar varios pasos. Es probable que también haya costes considerables.

Paso(s): Viajar. Se va a donde se desea explorar. Puede haber muchos pasos de este tipo, dependiendo del tiempo que se tarde en llegar.

Paso(s): Exploración. Esta es el corazón del arco, pero probablemente sea una serie de pequeños movimientos y victorias menores. Puede haber muchos pasos de este tipo.

Clímax: Conquista. Haces el gran descubrimiento o dominas realmente la zona. Puede que no hayas explorado cada centímetro del lugar, pero si tienes éxito, puedes decir que has terminado.

Resolución: Vuelves a casa y posiblemente compartas tus hallazgos.

INSTRUIR

Enseñas a un alumno. Tienes conocimientos sobre un tema y estás dispuesto a compartirlos. Puede tratarse de una habilidad, un área de conocimiento, un estilo de combate o el uso de una capacidad especial. Suele ser un arco de tiempo bastante largo. A veces, enseñar a un alumno es un asunto secundario, y a veces el alumno adopta un papel más de aprendiz y pasa mucho tiempo contigo, viajando contigo y quizás incluso viviendo en tu casa (o tú viviendo en la suya).

Apertura: Aceptar al estudiante.

Paso: Conocerlo. Evalúa los puntos fuertes y débiles de tu alumno e intenta hacerte una idea de lo que necesita aprender y cómo puedes enseñárselo.

Paso(s): Las lecciones. La enseñanza suele ser un proceso lento y gradual.

Paso: Crisis. Muchas veces, un alumno necesita tener un momento de crisis para aprender realmente algo. Quizá se sienta abatido, o quizás se rebela contra tus técnicas de enseñanza.

Clímax: La graduación. Es cuando se reconoce que el alumno ha aprendido lo que necesita. Suele producirse en un momento dramático.

Resolución: Tú y el alumno se despiden y miran hacia el futuro.

JUSTICIA

Intentas corregir un error o llevar a un malhechor ante la justicia.

Apertura: Declaras públicamente que vas a hacer justicia en esta situación. Esto es opcional.

Paso(s): Rastrear al culpable. Localiza al culpable, suponiendo que lo haya. Esto podría no ser encontrarlo físicamente si ya sabes dónde está. Podría ser descubrir una manera de llegar a él si está lejos, es de difícil acceso o está bien protegido. Este paso puede repetirse varias veces, si procede.

Paso: Ayudar a la víctima. Corregir un error no siempre implica enfrentarse al infractor. Parte de ello puede consistir en ayudar a los perjudicados.

Clímax: Confrontación. Te enfrentas al culpable. Puede tratarse de una acusación pública y una demostración de culpabilidad, un juicio o un ataque para matar, herir o apresar al culpable, lo que se considere apropiado.

Resolución: Resuelves el desenlace y las ramificaciones de la confrontación y decides qué hacer a continuación.

NACIMIENTO

Te estás convirtiendo en padre.

El arco de personaje de [Nacimiento](#) asume que ya tienes una pareja o un sustituto. Si quieres que tu personaje encuentre una pareja romántica o un cónyuge, puedes utilizar el arco de [Romance](#). Y, por supuesto, los personajes no humanos pueden reproducirse de otras maneras.

A este arco le suele seguir el de [Criar a un niño](#).

Apertura: Fecundación .

Paso: Encontrar un cuidador. Tal vez un médico, una comadrona, una partera o una persona similar. Esto es opcional.

Paso: Complicación. Surge una complicación que pone en peligro el embarazo, el padre biológico o ambos.

Paso: Preparación. Prepara un lugar para el parto, así como un lugar seguro para que el bebé viva una vez nacido.

Clímax: El parto. El bebé nace. El éxito significa que el niño sobrevive.

Resolución: Llevas al bebé al lugar que has preparado y te instalas, decidiendo qué hacer a continuación.

NUEVO DESCUBRIMIENTO

Quieres inventar un nuevo dispositivo, proceso, hechizo o algo similar. ¿Una cura para una enfermedad hasta ahora desconocida? ¿Una invocación con un resultado nunca antes conocido? ¿Un método para entrar en una bóveda inexpugnable? Cualquiera de estas cosas y más podría ser tu descubrimiento. Aunque es similar al arco de [Creación](#) y al arco de [Aprender](#), el arco de [Nuevo descubrimiento](#) implica abrir un nuevo camino. Nadie puede enseñarte lo que quieras saber. Tienes que hacerlo por tu cuenta.

Apertura: La idea. Trazas los planos de lo que quieras inventar o descubrir.

Paso: Investigar. Aprendes lo que la gente ha hecho antes y reconoces donde quedaron cortos.

Paso(s): Prueba y error. Pruebas la hipótesis. Esto suele acabar con muchos fracasos antes de conseguir un éxito.

Clímax: ¡Eureka! Es hora de poner el descubrimiento a prueba.

Resolución: Reflexionas sobre tu descubrimiento y probablemente recopilas tus notas y lo escribes todo, por el bien de la posteridad, aunque sea.

PAGAR UNA DEUDA

Le debes algo a alguien y es el momento de cumplir.

Apertura: Las deudas vencen. Decides hacer lo necesario para saldar la deuda. Puede tratarse de devolver el dinero, pero lo más apropiado es realizar un acto o una serie de actos.

Paso: Hablarlo. Si es posible, discutes el asunto con la persona a la que le debes. Te aseguras de que lo que haces es lo que la otra persona quiere.

Clímax: El reembolso. O bien haces algo para ganar el dinero o los bienes que debes, o bien realizas una tarea importante que compense a la otra persona.

Resolución: Te relajas sabiendo que tu deuda está saldada y miras al futuro.

PASADO MISTERIOSO

No sabes quiénes fueron tus padres, pero quieres averiguarlo. El misterio puede ser algo más que tu parentesco, pero ese es un tema común en este tipo de arco. Quieres saber de dónde vienes, hay algún tipo de misterio en tu pasado.

Apertura: Iniciar la búsqueda.

Paso: Estudio. Estudia tus propios antecedentes familiares, si es posible.

Paso(s): Investigación. Habla con personas que puedan saber. Sigue las pistas.

Clímax: Descubrimiento. Descubres el secreto de tu propio origen. Tú determinas si lo que aprendes es bueno o malo, pero en cualquier caso el descubrimiento significa el éxito.

Resolución: Contemplas cómo te sienta este nuevo conocimiento.

PERFECCIONAR UNA HABILIDAD

Eres hábil, pero quieres convertirte en el mejor. Este arco puede seguir lógicamente al arco de [Aprender](#), y al igual que ese arco, esto puede implicar cualquier tipo de entrenamiento, no sólo una habilidad.

Apertura: Encontrar el camino. Ya has aprendido lo básico. Ahora es el momento del material avanzado.

Paso: Descubrir a un maestro. Encuentra un maestro que te ayude a convertirte en un maestro.

Paso(s): Aprender. Dependiendo del caso, esto podría implicar un paso o varios.

Paso: El último paso. Con el tiempo, te das cuenta de que ni siquiera un maestro puede enseñarte el último paso. Debes aprenderlo por tu cuenta.

Clímax: La prueba. Pones a prueba tu maestría en una situación real y, teniendo en cuenta tu objetivo, probablemente sea una situación muy importante.

Resolución: Te relajas un poco y decides qué hacer a continuación.

PURIFICACIÓN

Alguien o algo ha sido contaminado, probablemente por espíritus malignos, radiaciones, un virus mortífero, magia sucia o algo parecido, y quieres librarlo de tales influencias o contaminantes. También puede tratarse de una maldición, una posesión, una infestación o cualquier otra cosa.

Apertura: Análisis de la amenaza. Determinas la naturaleza de la contaminación.

Paso: Encontrar la solución. Casi todos los casos de contaminación tienen su propia solución, lo que probablemente implique investigación y consulta.

Paso: Prepararse. La solución probablemente implica materiales, hechizos u otras cosas que debes reunir y preparar.

Clímax: La limpieza. Te enfrentas a la contaminación.

Resolución: Reflexionas sobre los hechos ocurridos y los efectos que pueden tener en el futuro. ¿Cómo puedes evitar que esto se repita?

RECONOCIMIENTO

Quieres demostrar que eres alguien importante. Esto puede tomar muchas formas: socialmente, dentro de tu orden, financieramente o incluso románticamente.

Apertura: Evaluación. Te evalúas a ti mismo y a quien tienes que demostrar tu valía.

Paso(s): Las apariencias importan. Mejoras tu aspecto. Mejoras tu vestuario. Arreglas tu casa. Lo que sea necesario para llamar la atención de las personas adecuadas. Puede haber muchos pasos de este tipo.

Paso(s): Auto-engrandecimiento. Tienes que hacer que se hable de ti para que la gente hable de ti. Puede haber muchos pasos de este tipo.

Clímax: Captar la atención. Haces algo grande, como organizar una fiesta para personas influyentes o producir una obra de teatro que has escrito. Causas un gran revuelo o un fracaso escandaloso.

Resolución: Reflexiona sobre lo que has hecho y hacia dónde vas.

RECUPERARSE DE UNA HERIDA (O TRAUMA)

Necesitas sanar. No se trata sólo de sanar un simple daño. Se trata de recuperarse de una lesión, una enfermedad o un shock muy debilitantes. Los daños graves, la pérdida de una parte del cuerpo y los traumas emocionales entran en esta categoría.

Apertura: Descansar. Lo primero que debes hacer es descansar.

Paso: Autocuidado. Cuida de tus propias necesidades.

Paso: Conseguir ayuda. Alguien te ayuda.

Paso: Medicina. Algún tipo de medicamento, cura, cataplasma, poción o remedio ayuda a tu recuperación.

Paso: Terapia. Con la ayuda de otra persona, ejercitas tu lesión o afrontas tu trauma.

Clímax: Aceptación o recuperación. Intentas seguir adelante y usar lo que se te ha dañado (o aprender a vivir sin ello).

Resolución: Sigue con tu vida.

REDENCIÓN

Has hecho algo muy malo, pero quieres expiarlo y hacerlo bien de nuevo. Esto es como el arco de [Justicia](#) o el arco de [Deshacer un agravio](#), excepto que tú eres el malhechor. Podría ser una continuación del arco de [Caer en desgracia](#).

Apertura: El arrepentimiento. Estás decidido a reconstruir, recuperar y restaurar.

Paso: El perdón. Te disculpas y pides perdón.

Paso: Identificar las necesidades. Determinas lo que hay que hacer para expiar tu transgresión.

Clímax: Hacer el bien. Realizas un acto que esperas que redima tu fechoría pasada.

Resolución: Reflexionas sobre lo que ha pasado pero ahora miras al futuro.

RESCATE

Te han quitado a alguien o algo de gran importancia y quieres recuperarlo.

Apertura: Atender la llamada. Determinas lo que ha sucedido y quién o qué ha desaparecido.

Paso: Rastrear. Descubres quién se lo ha llevado y dónde.

Paso: Viajar. Vas al lugar donde está retenido y obtienes información sobre el lugar y quiénes están involucrados. Tal vez haces un plan.

Clímax: Operación de rescate. Entra y concreta el rescate.

Resolución: Los devuelves a casa.

RESOLVER UN MISTERIO

A diferencia del arco de [Aprender](#) y del arco de [Descubrir un secreto](#), este arco trata de resolver un crimen o una acción similar cometida en un pasado bastante reciente. No se trata de práctica o estudio, sino de preguntas y respuestas. En teoría, el misterio no tiene por qué ser un crimen. Podría ser "¿Por qué se filtra esta extraña sustancia cáustica en mi sótano?".

Apertura: Compromiso de resolver el misterio.

Paso: Investigar. Obtén algunos antecedentes.

Paso(s): Investigación. Haces preguntas. Buscas pistas. Realizas adivinaciones. Es probable que esto abarque muchos de estos pasos.

Clímax: Descubrimiento. Llegas a lo que crees que es la solución del misterio.

Resolución: En este paso, que es mucho más activo que la mayoría de las resoluciones, confrontas a las personas involucradas en el misterio con lo que has descubierto, o utilizas la información de alguna manera (como llevarla a las autoridades competentes).

RESTAURACIÓN

Estás hundido, pero no fuera de combate. Quieres restaurar tu buen nombre. Recuperar lo que has perdido. Reconstruir lo que ha sido destruido. Te has caído o te han derribado, pero en cualquier caso quieres levantarte. Esta es una posible continuación del arco de [Caer en desgracia](#).

Apertura: Voto a ti mismo. Estás decidido a reconstruir, recuperar y restaurar.

Paso(s): Trabajo. Reconstruyes, recuperas y restablesces. Si te han robado todo el dinero, ganas más. Si tu casa fue destruida, la reconstruyes. Si tu reputación se vio empañada, realizas obras que restauran tu buen nombre.

Clímax: El acto final. Emprendes una última tarea importante que hará que las cosas vuelvan a estar como antes (o casi). Hay mucho en juego en este momento.

Resolución: Te gusta regresar a como era antes.

REVANCHA

Alguien hizo algo que te perjudicó. A diferencia del arco de [Venganza](#), este arco probablemente no trate sobre la búsqueda de un asesino, pero puede implicar la persecución de alguien que te ha robado, te ha hecho daño o te ha hecho sufrir. La clave es que sea personal. Si no, utiliza el arco de la [Justicia](#).

Apertura: Juramento. Juras obtener tu revancha.

Paso(s): Encontrar una pista. Encuentras una pista para localizar al causante.

Clímax: Confrontación. Te enfrentas al causante.

Resolución: Te enfrentas a las consecuencias de la confrontación y sigues adelante. Piensas en si estás satisfecho por haber conseguido tu revancha.

ROBO

Otra persona tiene algo que tú quieres.

Apertura: Fijar las miras. Haces un plan.

Paso: Inspección del lugar. Exploras la ubicación del objeto (o te enteras de su ubicación).

Paso(s): Llegar al objeto. A veces, tienes que dar muchos pasos antes de llegar al objeto que quieras obtener. Por ejemplo, si para robar algo de una cámara acorazada tienes que acercarte a uno de los guardias mientras está fuera de servicio y sobornarlo para que mire hacia otro lado cuando entres, eso se incluye en este paso.

Clímax: El intento. Realizas tu atraco.

Resolución: Decides qué hacer con la cosa que has robado y contemplas las repercusiones que podrías tener por haberla robado.

ROMANCE

Quieres iniciar una relación con una pareja romántica. Tal vez tengas en mente a una persona concreta, o tal vez simplemente estés interesado en una relación en general.

Apertura(s): Llamar la atención de alguien. Conoces a alguien que te interesa. (Como esto puede ser de corta duración, es posible que esta apertura ocurra más de una vez).

Paso(s): Cortejo. Empiezas a ver a la persona con regularidad. Aunque no todas las "citas" son un paso en el arco, los momentos significativos sí lo son, y puede haber unos cuantos.

Clímax: Compromiso. Puede que estés interesado en una relación monógama o no. En cualquier caso, tú y tu amor han contraído algún tipo de compromiso.

Resolución: Piensa en el futuro. ¿Vivir juntos? ¿Matrimonio? ¿Hijos? Estas son sólo algunas de las posibilidades.

TERMINAR UNA GRAN OBRA

Algo que se empezó en el pasado debe completarse ahora. Esto puede implicar la destrucción de un artefacto maligno, la finalización de la construcción de un monumento, el desarrollo de los últimos pasos de una cura para una enfermedad o el descubrimiento de un templo perdido y olvidado por los siglos.

Apertura: Evaluar el pasado. Examinas lo que hubo antes y lo que queda por hacer. Esto implica, probablemente, una verdadera investigación.

Paso: Concibe un plan. Elaboras un plan sobre cómo avanzar.

Paso(s): Progreso. Realizas un progreso significativo o superas un obstáculo para completarlo. Esto puede implicar varios pasos de este tipo.

Clímax: Finalización. Esto implica la gran culminación de la obra del pasado.

Resolución: Reflexiona sobre lo que has hecho y hacia dónde vas.

TRANSFORMACIÓN

Quieres ser diferente en algo específico. A diferencia del arco de [Crecimiento](#) que es cambio interno, éste se centra en cambios externos. Esto puede adoptar muchas formas, y probablemente varíe mucho según el género. En algunos escenarios, podría ser incluso la muerte, que podría convertirte en un fantasma. Para que el cambio sea un arco, debe ser difícil y quizás arriesgado.

Apertura: Decidir la transformación.

Paso: Investigar. Investigas cómo se puede hacer el cambio y qué implica.

Paso(s): Investigación. Este es un paso activo hacia la realización del cambio. Puede implicar la obtención de más información, materiales o ingredientes, o cualquier otra cosa.

Clímax: El cambio. Realizas el cambio, con cierto riesgo de fracaso o desastre.

Resolución: Contempla cómo te afecta este cambio de cara al futuro.

UNIRSE A UNA ORGANIZACIÓN

Quieres unirte a una organización. Puede ser una organización militar, una corporación, una sociedad secreta, una religión o cualquier otra cosa.

Apertura: Conocer los detalles. Aprendes todo lo posible sobre la organización y cómo llegas a ser miembro.

Paso(s): Hacer un contacto. Los amigos adentro siempre son importantes.

Paso(s): Pasar la iniciación. Es posible que la organización quiera comprobar tu valía o que sea una ceremonia en la que debas participar. Puede que incluya el pago de algún tipo de cuota o tarifa. O todas estas cosas.

Clímax: Demostrar tu valía. Este es el momento en el que intentas demostrar a la organización que estarían mejor contigo como miembro.

Resolución: Considera tus esfuerzos y valora lo que te aporta tu afiliación.

VENGANZA

Alguien cercano o importante para ti ha sido perjudicado de alguna manera. La versión más evidente de este arco sería vengar la muerte de alguien. El arco de la Venganza es diferente al de la [Revancha](#), ya que la revancha es personal, tú eres la parte perjudicada, pero en éste arco tu estás vengando un mal hecho a otra persona.

Apertura: Declaración. Declaras públicamente que vas a vengar a la(s) víctima(s). Esto es opcional.

Paso(s): Rastrear al culpable. Localizas al culpable. Puede que no se trate de encontrarlo físicamente si ya sabes dónde está. En cambio, puede ser descubrir una forma de llegarle si está lejos, es de difícil acceso o está bien protegido. Este paso puede repetirse varias veces, si procede.

Paso: Encontrar al culpable. Finalmente encuentras al culpable, o encuentras un camino o haces un plan para llegar a él. Ahora sólo te queda enfrentarle.

Clímax: Confrontación. Te enfrentas al culpable. Puede tratarse de una acusación pública y una demostración de culpabilidad, un juicio o un ataque para matar, herir o apresar al culpable, lo que se considere apropiado.

Resolución: Resuelves el resultado y las ramificaciones de la confrontación y decides qué hacer a continuación.

GÉNEROS

El Sistema Cypher puede utilizarse para jugar en muchos escenarios. Este capítulo proporciona información adicional y reglas para los géneros de [Fantasía](#), [Moderno](#), [Ciencia Ficción](#), [Horror](#), [Romance](#), [Superhéroes](#), [Post-apocalíptico](#), [Cuento de hadas](#) e [Histórico](#).

FANTASÍA

A nuestros efectos, la fantasía es cualquier género que tenga magia, o algo tan inexplicable que bien podría ser mágico. El núcleo por defecto de este tipo es la fantasía tolkienesca, también conocida como fantasía de segundo mundo porque incluye un mundo completamente nuevo que no es el nuestro. Las grandes epopeyas de fantasía como las escritas por J. R. R. Tolkien (de ahí el nombre), C. S. Lewis, George R. R. Martin, Stephen R. Donaldson, David Eddings, Ursula K. Le Guin y otros son indicativas de este género. Suele incluir espadas, hechicería, especies no humanas (como elfos, enanos, helborn y semigigantes) y luchas épicas.

Por supuesto, la fantasía también puede implicar al mundo moderno, con criaturas míticas y hechiceros que habitan entre nosotros. Puede incluir tradiciones míticas de cualquier cultura (elfos, enanos y similares, que suelen ser decididamente europeas) o tener poco parecido con cualquier cosa de la Tierra, pasada o presente. Incluso puede incluir algunos elementos de ciencia ficción, con naves espaciales y pistolas láser entre la magia y las espadas (lo que a menudo se denomina fantasía científica).

La fantasía también puede definirse por la cantidad de elementos fantásticos que contiene. Una fantasía de segundo mundo llena de magos, fantasmas, dragones, maldiciones y dioses se denomina alta fantasía. La fantasía con una base más firme en la realidad tal y como la conocemos en nuestro mundo es la baja fantasía. (De hecho, la baja fantasía suele tener lugar en nuestro mundo, o en el pasado lejano de nuestro mundo, como las historias de Conan). Ningún elemento individual indica concretamente que una determinada fantasía sea alta o baja. Es la prevalencia de esos elementos. La cuestión es que hay muchos, muchos tipos de fantasía.

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO DE FANTASÍA

Rol	Tipo de personaje
Guerrero	Guerrero
Caballero	Guerrero
Explorador	Explorador
Bárbaro	Explorador con aspecto de combate
Ladrón	Explorador con aspecto de sigilo
Mago	Adepto

Clérigo	Orador con aspecto de magia
Druída	Explorador con aspecto de magia
Mago guerrero	Guerrero con aspecto de magia
Bardo	Orador

CRÍATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO DE FANTASÍA

Murciélagos: nivel 1

Perro: nivel 2, nivel 3 para percepción

Perro, guardia: nivel 3, nivel 4 para ataques y percepción

Halcón: nivel 2; vuela una larga distancia cada ronda

Caballo: nivel 3; se desplaza una larga distancia cada ronda

Rata: nivel 1

Víbora: nivel 2; la mordedura infinge 3 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura)

Caballo de guerra: nivel 4; se desplaza una larga distancia cada ronda

Lobo: nivel 3, nivel 4 para percepción

Herrero: nivel 2, nivel 4 para trabajo con metal; salud 8

Agricultor: nivel 2, nivel 3 para manejo de animales; salud 8

Comerciante: nivel 2, nivel 3 para regateo y tareas de evaluación

Aldeano: nivel 2

EQUIPO ADICIONAL DE FANTASÍA

En la ambientación de fantasía al estilo de la Europa Medieval por defecto, suelen estar disponibles los siguientes elementos (y cualquier otro que sea apropiado para esa época).

ARTÍCULOS BARATOS

Armas	Notas
Flechas (12)	
Virote de ballesta (12)	
Cuchillo (oxidado y desgastado)	Arma ligera (no durará mucho tiempo)
Garrote de madera	Arma ligera

Otros artículos	Notas
Saco de arpillería	
Vela	
Raciones para un día	
Antorcha (3)	

ARTÍCULOS DE PRECIO MODERADO

Armas	Notas
Cerbatana	Arma ligera, alcance inmediato
Daga	Arma ligera
Hacha de mano	Arma ligera
Espada (deficiente)	Arma media (no durará mucho tiempo)

Cuchillo lanzador	Arma ligera, alcance corto
Armadura	Notas
Cueros y pieles	Armadura ligera
Chaleco de cuero	Armadura ligera
Escudo	Recurso a la Defensa por Velocidad
Otros artículos	Notas
Mochila	
Saco de dormir	
Palanca	
Reloj de arena	
Linterna	
Cuerda	Cáñamo, 15 m [50 pies]
Cuerno de señales	
Púas y martillo	10 púas
Tienda de campaña	
ARTÍCULOS CAROS	
Armas	Notas
Hacha de batalla	Arma media
Arco	Arma media, alcance largo
Alfanje	Arma media
Ballesta ligera	Arma media, alcance largo
Báculo	Arma media (requiere 2 manos)
Espada	Arma media
Armadura	Notas
Coraza	Armadura media
Brigandina	Armadura media
Cota de malla	Armadura media
Otros artículos	Notas
Bolsa de herramientas pesadas	
Bolsa de herramientas ligeras	
ARTÍCULOS MUY CAROS	
Armas	Notas
Mandoble	Arma pesada
Ballesta pesada	Arma pesada, alcance largo
Espada (con joyas)	Arma media
Armadura	Notas
Peto enano	Armadura mediana, se encumbría como armadura ligera
Armadura de placas completa	Armadura pesada

Otros artículos	Notas
Kit de disfraces	Recurso para tareas de disfraz
Kit de curación	Recurso para tareas de curación
Catalejo	Recurso para tareas de percepción a distancia

ARTÍCULOS EXORBITANTES

Armadura	Notas
Cota de malla de elfos	Armadura mediana, se ve como si no hubiera armadura
Otros artículos	Notas
Barco de vela	Pequeño

ARTEFACTOS DE FANTASÍA

En muchos sentidos, la fantasía es el género de los artefactos. Todos los objetos mágicos -varas que lanzan rayos, alfombras mágicas, espadas cantantes, anillos que hacen invisible al portador, etc.- son artefactos. A continuación se presentan algunos ejemplos de artefactos para que los DJ puedan seguir una plantilla. Los que dirijan una campaña de fantasía probablemente querrán crear muchos artefactos mágicos.

ÁNGEL GUARDIÁN [ANGELIC WARD]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeña estatuilla de un ángel alado

Efecto: Una vez activado, el espíritu de la estatuilla emerge y se convierte en un ángel alado de tamaño humano que brilla. Sigue a menos de 1 m [3 pies] del propietario de la estatuilla. Todo lo que se encuentre a distancia larga y ataque al propietario es atacado por el ángel guardian, que envía un rayo de energía que corroa la carne, causando un daño igual al nivel del artefacto. Una vez activado, funciona durante un día.

Agotamiento: 1 en 1d10

ANILLO DEL VUELO DEL DRAGÓN [RING OF DRAGON'S FLIGHT]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Anillo de hierro verde que parece un dragón enrollado alrededor del dedo

Efecto: Cuando el portador activa el anillo, las alas de dragón se despliegan desde su espalda, y durante un minuto el portador puede volar hasta larga distancia. El anillo no confiere la capacidad de planear o hacer ajustes finos mientras vuela.

Agotamiento: 1 en 1d10

ARMA DESGARRADORA DE ALMAS [SOULFLAYING WEAPON]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Arma de cualquier tipo, con runas brillantes grabadas que denotan el desvanecimiento del alma
Efecto: Esta arma funciona como un arma normal de su clase. El portador puede utilizar una acción para activar su magia de desgarro de almas durante un minuto. Durante ese tiempo, si el arma acierta, infinge el daño normal, más 3 puntos adicionales de daño de Intelecto a todas las criaturas que tengan alma (no autómatas, no muertos sin mente o similares).

Agotamiento: 1 en 1d100

LIBRO DE HECHIZOS DEL MAGO DEL ÁMBAR [SPELLBOOK OF THE AMBER MAGE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Un pesado tomo encuadrado en ámbar lleno de páginas de runas de hechizos

Efecto: Cuando el usuario conjura desde el libro de hechizos y tiene éxito en una tarea de nivel 3 basada en Intelecto, el usuario puede intentar atrapar a una criatura a largo alcance dentro de un bloque de ámbar. Sólo las criaturas cuyo nivel es igual o inferior al nivel del artefacto pueden ser el objetivo. Una criatura atrapada con éxito se conserva en perfecta estasis hasta que el ámbar que la envuelve se rompa (el ámbar tiene 10 puntos de salud por nivel del artefacto).

Agotamiento: 1 en 1d20

VARITA DE RAYOS FLAMÍGEROS [WAND OF FIREBOLTS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Vara de madera roja de 20 cm [8 pulgadas] de largo, tallada con intrincadas imágenes flamígeras

Efecto: Cuando se activa, la varita suelta una ráfaga de fuego contra un objetivo elegido a corto alcance, infligiendo un daño igual al nivel del artefacto.

Agotamiento: 1 en 1d20

DESCRIPTORES DE ESPECIES DE FANTASÍA

En una ambientación de alta fantasía, algunos DJs pueden querer que los enanos y los elfos sean mecánicamente diferentes de los humanos. A continuación se presentan algunas posibilidades de cómo podría funcionar esto.

REGLA VARIANTE: DOS DESCRIPTORES

Al hacer que un enano, un elfo u otra especie sustituya al descriptor de un personaje, se crea una situación en la que sólo los personajes humanos tienen la variabilidad de elegir un descriptor que se adapte a su personalidad. En su lugar, el DJ puede permitir que todos los persona-

jes humanos tengan dos descriptores, y que los personajes no humanos tengan un descriptor estándar además del descriptor de su especie.

A veces, los descriptores contradictorios pueden debilitar o anular los beneficios y desventajas del otro. Si un descriptor da competencia en una habilidad y otro da una incapacidad en esa habilidad, se anulan mutuamente y el personaje no tiene ningún modificador para esa habilidad en absoluto.

DESCRIPTORES COMO ESPECIES

Si un jugador quiere jugar con una especie casi humana sin ninguna habilidad especial excepcional o única, es fácil para un DJ elegir un descriptor apropiado y usarlo como descriptor de esa especie. Una especie parecida a un galgo podría tener el descriptor [Rápido](#).

DRACONIANO [DRAGONFOLK]

Tienes escamas, colmillos, garras y los dones mágicos de los dragones. Puedes haber nacido de padres draconianos, haberte transformado voluntariamente en una ceremonia mágica o haber sido elegido por un dragón para ser su agente o campeón. Tienes ante ti un gran destino, pero tú decides si lo haces tuyo o te sometes a la voluntad de quienes te convirtieron en lo que eres. Algunos desconfían de ti o te temen, y otros te consideran un profeta o desean explotar tu poder para sus propios objetivos.

Obtienes las siguientes características:

Robustez: +2 a tu Reserva de Vigor.

Habilidad: Eres competente en intimidación.

Aliento de dragón (3 puntos de Vigor): Exhalas una ráfaga de energía en un área inmediata. Elegis un tipo de energía (arcana, frío, fuego, espina, etc.); la explosión infinge 2 puntos de daño de este tipo de energía (ignora Armadura) a todas las criaturas u objetos dentro del área. Dado que se trata de un ataque de área, la adición de Esfuerzo para aumentar el daño funciona de forma diferente a como lo hace para los ataques de un solo objetivo. Si aplicas un nivel de Esfuerzo para aumentar el daño, añades 2 puntos de daño por cada objetivo, e incluso si fallas tu tirada de ataque, todos los objetivos en el área siguen recibiendo 1 punto de daño. Acción.

Resistencia Dracónica: Ganas +2 de Armadura contra el tipo de energía que creas con tu aliento de dragón.

Escamoso: +1 a Armadura.

Incapacidad: Tienes dificultades para relacionarte con los no dragones. Las tareas para persuadir a no-dragones se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Crees que los otros PJs pueden ayudarte a resolver un misterio sobre tu herencia.

2. Necesitabas salir de la ciudad, y los PJs iban en la misma dirección que tú.
3. Tu creador, maestro o mentor te dijo que ayudaras a los PJs.
4. Quieres hacerte un nombre, y los otros PJs parecen competentes y compatibles.

ELFO [ELF]

Rondan los bosques y los reinos naturales profundos, como lo ha hecho su pueblo durante milenios. Eres la flecha en la noche, la sombra en el claro y la risa en el viento. Como elfo, eres esbelto, rápido, elegante y longevo. Soportas la pena de vivir más allá de muchas vidas mortales con canciones, vino y una apreciación de las profundas bellezas de las cosas que crecen, especialmente los árboles, que pueden vivir incluso más tiempo que tú.

Obtienes las siguientes características:

Ágil: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Larga vida: Tu vida natural (a menos que se acorte trágicamente) es de miles de años.

Habilidad: Eres especialista en tareas relacionadas con la percepción.

Habilidad: Tienes práctica en el uso de una variedad de arco de tu elección.

Habilidad: Eres competente en las tareas de sigilo. En zonas de bosque natural, eres especialista en tareas de sigilo.

Frágil: Cuando fallas una tirada de Defensa por Vigor para evitar el daño, recibes 1 punto de daño extra.

Equipo adicional: Tienes un arco y un carcaj de flechas para acompañarlo.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Antes de clavar una flecha a los intrusos del bosque, te enfrentaste a ellos y conociste a los PJs, que estaban en una importante búsqueda.

2. Tu corazón anhelaba llegar a costas más lejanas, y los PJs se ofrecieron a llevarte a nuevos lugares.

3. Tu casa fue quemada por extraños de otro lugar, y reuniste a los PJs en el camino mientras rastreabas a los villanos.

4. Se avecinaba una aventura y no querías quedarte atrás.

ENANO [DWARF]

Eres un nativo de las montañas y las colinas, fornido, de hombros anchos y con barba. También eres tan testarudo como la piedra en la que los enanos tallan sus hogares bajo las montañas. La tradición, el honor, el orgullo por la herrería y la guerra, y una aguda apreciación de la riqueza enterrada bajo las raíces del mundo son parte de tu herencia. Aquellos que te desean el mal

deben tener cuidado con tu temperamento. Cuando los enanos son agravados, nunca olvidan.

Obtienes las siguientes características:

Incondicional: +2 a tu Reserva de Vigor.

Habilidad: Eres competente en las tiradas de Defensa por Vigor.

Habilidad: Eres competente en las tareas relacionadas con la piedra, incluyendo la detección de trampas de cantería, el conocimiento de la historia de una pieza concreta de cantería y el conocimiento de su distancia bajo la superficie.

Habilidad: Tienes práctica en el uso de las hachas.

Habilidad: Eres competente en el uso de las herramientas necesarias para dar forma y extraer la piedra.

Vulnerabilidad: Cuando fallas una tirada de Defensa por Intelecto para evitar el daño, recibes 1 punto de daño extra.

Equipo adicional: Tienes un hacha.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has encontrado a los PJs vagando por un laberinto de túneles y los has llevado a un lugar seguro.

2. Los PJs te contrataron para desenterrar la entrada a una ruina enterrada.

3. Has rastreado a los ladrones de la tumba de tu antepasado y has descubierto que eran los PJs. En lugar de matarlos, te uniste a ellos.

4. Antes de establecerse, los enanos necesitan ver el mundo.

FÉLIDO [CATFOLK]

Eres inconfundiblemente felino. Tu gente tiene pelaje; orejas grandes y puntiagudas; dientes y garras afilados; e incluso cola. Son ágiles, elegantes y rápidos. Tu pueblo, una cultura antigua y sofisticada, tiene su propia lengua, costumbres y tradiciones desarrolladas en relativo aislamiento a lo largo de los siglos. Ni conquistadores ni conquistados, el éxito de su sociedad se debe al hecho de que han dado la espalda a la mayoría de las demás. Como pueblo, casi nunca se involucran en guerras o asuntos similares, lo que ha dado a otras culturas la idea de que son distantes, inaccesibles o misteriosos. Si te dejen en paz, lo que piensen está bien para ti.

Obtienes las siguientes características:

Agilidad: +4 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en tareas de escalada y equilibrio.

Garras descubiertas: Incluso desarmado, tus garras son armas ligeras que infligen 4 puntos de daño.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Tenías curiosidad por saber qué hacían los otros PJ.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

2. Necesitabas salir de la ciudad, y los PJs iban en la misma dirección que tú.
3. Estás interesado en obtener ganancias, y los otros PJ parecen tener una pista para precisamente hacer eso.
4. Parecía divertido.

GNOMO [GNOME]

Eres curioso y te encanta descubrir formas de convertir objetos encontrados en arte, herramientas o armas. Puedes ser escultor, herrero, artista, cocinero, narrador o inventor. La alquimia, la magia y la ingeniería te fascinan. Puede que otros seres te vean como una extraña mezcla de elfo amante de la naturaleza y enano obsesionado con la artesanía, pero tú y los de tu clase sois personas únicas con pasión por la vida, la exploración y la creación.

Obtienes las siguientes características:

Genio: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en dos habilidades que se adapten a tu naturaleza creativa, como la alquimia, la herrería, la poesía, la cocina, la talla en madera o la alfarería.

Habilidad: Tienes práctica en el uso de martillos.

Afinidad natural: Obtienes una de las siguientes capacidades: [Comunicación](#), [Ojos adaptados](#) o [Ilusión menor](#).

Incapacidad: Tu pequeño tamaño dificulta algunas tareas físicas. Las tareas basadas en Vigor se ven obstaculizadas.

Equipo adicional: Tienes una bolsa de herramientas ligeras o una bolsa de herramientas pesadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Crees que un objeto o material que has estado buscando puede encontrarse donde van los otros PJ.
2. Fuiste reclutado debido a tus conocimientos sobre un tema en particular.
3. Estabas aburrido y parecía que los PJs iban a hacer algo interesante.
4. Le debes un favor a uno de los PJs por un regalo útil en el pasado.

INFERNIANO [HELBORN]

Los demonios del inframundo a veces se escapan. Cuando lo hacen, pueden manchar las líneas de sangre humanas. Cosas como tú son el resultado de tales uniones antinaturales. Parte humana y parte algo más, eres huérfano de un devaneo sobrenatural. Gracias a tu inquietante aspecto, probablemente te has visto obligado a abrirte camino en un mundo que a menudo te teme y te resiente. Algunos de tus parientes tienen grandes cuernos, colas y dientes puntiagudos. Otros son más sutiles o más obvios en sus diferencias -una sombra de un filo de cuchillo en su cara y un toque que marchita las

plantas normales, un poco de fuego en sus ojos y un olor a ceniza en el aire, una lengua bifida, patas de cabra, o la incapacidad de proyectar una sombra. Trabaja con el DJ en tu apariencia particular de inferniano.

Obtienes las siguientes características.

Desenvuelto: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en las tareas relacionadas con el conocimiento mágico y el conocimiento del inframundo.

Adaptado al fuego: +2 a la Armadura contra el daño del fuego solamente.

Magia de Inferniano: Eres intrínsecamente mágico. Elige una capacidad de rango bajo del capítulo Capacidades. Si el DJ está de acuerdo, obtienes esa capacidad como parte de tu herencia inferniana, y puedes usarla como cualquier otra capacidad de tipo o rasgo.

Maldad interior: A veces pierdes el control y corres el riesgo de dañar a tus aliados. Cuando sacas un 1, el DJ tiene la opción de entrometerse indicando que pierdes el control. Una vez que has perdido el control, atacas a todas las criaturas vivas que estén a corto alcance. No puedes gastar puntos de Intelecto por ningún motivo que no sea intentar recuperar el control (una tarea de dificultad 2). Después de recuperar el control, sufres una penalización de -1 a todas las tiradas durante una hora.

Incapacidad: La gente desconfía de ti. Las tareas para persuadir o engañar se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Estuviste a punto de morir a golpes por gente a la que no le gustaba tu aspecto, pero los PJs te encontraron y te revivieron.
2. Los PJs te contrataron por tus conocimientos de magia.
3. De vez en cuando tienes visiones de gente atrapada en el inframundo. Rastreaste a esas personas y encontraste a los PJs, que nunca han visitado el inframundo. Todavía.
4. Tu situación en casa se volvió insostenible por la reacción de la gente ante tu aspecto. Te uniste a los PJs para escapar.

MEDIANO [HALFLING]

Con un metro [3 pies] de altura y orgulloso, te gustan las comodidades del hogar, pero de vez en cuando te apetece un poco de aventura. Pequeño y rápido, sabes llevarte bien con todo el mundo. Puede que te hayas criado en una aldea de medianos, una comunidad mixta donde humanos y medianos trabajan y comen codo con codo como amigos, o en un entorno menos acogedor donde tu gente hace las cosas mediante el engaño y la actividad criminal. Los humanos y ustedes tienen mucho en común, pero ustedes son más compactos y eficientes.

Obtienes las siguientes características:

Agilidad: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en interacciones sociales agradables.

Habilidad: Eres competente en el sigilo.

Habilidad: Eres competente en la Defensa por Intelecto.

Ventaja: Cuando uses 1 PX para repetir una tirada de d20 que sólo te afecte a ti, suma 3 a la repetición.

Incapacidad: Tu pequeño tamaño dificulta algunas tareas físicas. Las tareas basadas en Vigor se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Estabas huyendo de alguien y literalmente te encontraste con los otros PJs.

2. Te invitaron (o te invitaste a ti mismo) como amuleto de buena suerte.

3. Te engañaron para que fueras con los otros PJs o te trajeron a pesar de tus muy razonables objeciones.

4. Eres muy protector con otro PJs y quieres asegurarte de que supere sus próximos retos.

REPTILIANO [LIZARDFOLK]

Perteneces a una larga estirpe de feroces depredadores reptiles. Muestras tus colmillos y escamas con orgullo. Tu pueblo sobrevive y prospera en los humedales, protegiendo sus huevos, criando a sus crías y protegiendo su territorio. Los constructores de ciudades pueden llamarla salvaje y tu cultura primitiva, pero hay gracia en tu caza, arte en tu artesanía, alegría en tus canciones y reverencia en tu culto.

Obtienes las siguientes características:

Agilidad: +2 a tu Reserva de Velocidad.

Habilidad: Eres competente en equilibrio, saltar y nadar.

Habilidad: Eres competente en la caza y el rastreo.

Habilidad: Tienes práctica en el uso de jabalinas y lanzas.

Escamoso: +1 a Armadura.

Incapacidad: Las garras de tus manos dificultan el trabajo minucioso. Tienes incapacidad para forzar cerraduras, abrir bolsillos y otras tareas de destreza manual (pero no la artesanía).

Equipo adicional: Tienes una lanza y un par de jabalinas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Los otros PJs se perdieron en tu territorio y te enviaron a escoltarlos hasta la salida.

2. Algo ha estado atacando tu comunidad y quieres encontrarlo y destruirlo.

3. Fuiste exiliado de tu comunidad y necesitas demostrar tu valía antes de poder volver a ella.

4. Tú o tu sacerdote tuvieron una visión en la que viajaban con los otros PJs.

SEMIGIGANTE [HALF-GIANT]

Mides al menos 4 metros [12 pies] de altura y sobresales por encima de todos los que te rodean. Tanto si eres un gigante de pura cepa como si sólo tienes la herencia de tus grandes antepasados, eres enorme. Siempre has sido grande para tu edad, pero sólo se convirtió en un problema cuando llegaste a la pubertad y superaste los 2 metros [7 pies] de altura, y seguiste creciendo desde entonces.

Obtienes las siguientes características:

Duro: +4 a tu Reserva de Vigor.

Masa y Fuerza: Infinges +1 punto de daño con tus ataques melé y ataques con armas arrojadizas.

Rompedor: Se alivian las tareas relacionadas con la rotura de objetos aplastándolos.

Incapacidad: Eres demasiado grande para realizar cosas normales. Las tareas relacionadas con iniciativa, sigilo y manipulación fina de cualquier tipo (como la apertura de cerraduras o las tareas de reparación) se ven obstaculizadas.

Equipo adicional: Tienes un arma pesada de tu elección.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Has sacado a los PJs de un profundo agujero en el que habían caído mientras exploraban.

2. Fuiste el guía de los PJs en la tierra de los gigantes y te quedaste con ellos después.

3. Los PJs te ayudaron a escapar de un reino inferior donde otros gigantes fueron encarcelados por los dioses.

4. Has evitado que los PJs sean descubiertos escondiéndolos detrás de tu bullo cuando estaban huyendo.

REGLA OPCIONAL: LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Los escenarios de fantasía dan prioridad a la magia como ingrediente esencial. Pero, ¿por qué restringir esa magia sólo a los magos y personajes similares? En la literatura fantástica no es raro que un ladrón o un guerrero aprendan algunos hechizos mientras roban o pelean en sus aventuras. El Ratonero Gris de Leiber conocía algunos hechizos, el Elric de Moorcock sabía muchos, casi todos los de los libros de Xanth de Anthony sabían al menos uno, y así sucesivamente. Por supuesto, los magos y hechiceros se especializan en el lanzamiento de hechizos, lo que les da una clara superioridad en el uso de la magia. Pero tanto si un personaje es un mago lanzador de bolas de fuego como un bárbaro beligerante, cual-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

quiera puede aprender algo de hechicería bajo esta regla opcional.

Bajo la regla de lanzamiento de hechizos, cualquier personaje, sin importar su rol o tipo, puede elegir aprender un hechizo como beneficio a largo plazo. Despues de aprender un hechizo, pueden aprender más posteriormente si lo desean, o simplemente quedarse con ese.

PRIMER HECHIZO

Cualquier personaje puede ganar un hechizo gastando 3 PX y trabajando con el DJ para idear una historia en el juego de cómo el PJ lo aprendió. Tal vez lo aprendió de niño de sus padres y lo practicó lo suficiente como para usarlo propiamente; tal vez pasó un mes escondido en la biblioteca de un mago leyendo; podría ser que encontró un extraño amuleto mágico que lo imbuye con el hechizo; y así sucesivamente.

A continuación, elige una capacidad de rango bajo del capítulo [Capacidades](#). Si el DJ está de acuerdo, el personaje gana esa capacidad como su hechizo, con algunas advertencias. El hechizo no puede ser utilizado como una capacidad normal obtenida a través del tipo o el rasgo de un PJ. En su lugar, el personaje debe utilizar una Tirada de Recuperación o pasar muchos minutos o más evocando su hechizo, además de pagar su coste de Reserva (si lo hay).

Uso de una Tirada de Recuperación para lanzar un hechizo: Si el personaje utiliza una Tirada de Recuperación de una acción, diez minutos o una hora como parte de la misma acción para lanzar el hechizo (incluyendo el pago de cualquier coste de la Reserva), puede utilizar la capacidad como una acción. Esto representa un importante desgaste mental y físico para el personaje, ya que no se obtiene el beneficio normal de recuperar puntos en una Reserva.

Gastar tiempo para lanzar un hechizo: Si el personaje tarda al menos diez minutos cantando, murmurando fonemas ocultos, concentrándose profundamente, o utilizando de alguna manera todas sus acciones, puede lanzar un hechizo de rango bajo (si también paga los costes de la Reserva). Se requiere una hora para lanzar hechizos de rango medio. Se necesitan diez horas para lanzar un hechizo de rango alto.

MÁS HECHOS

Una vez que un personaje ha aprendido al menos un hechizo, puede optar por aprender hechizos adicionales más adelante. Cada vez, deben gastar 3 PX adicionales y trabajar con el DJ para idear una historia en el juego de cómo ha progresado el aprendizaje mágico del personaje.

Se aplican dos reglas adicionales para aprender hechizos adicionales:

En primer lugar, un personaje debe ser al menos de rango 3 y haber obtenido previamente un hechizo de rango bajo antes de poder aprender un hechizo de rango medio.

En segundo lugar, un personaje debe ser al menos de rango 5 y haber obtenido previamente un hechizo de rango medio antes de poder aprender un hechizo de rango alto.

Por lo demás, la obtención y el lanzamiento de hechizos adicionales es como lo descrito para el primer hechizo del personaje.

LOS MAGOS Y LA REGLA OPCIONAL DE LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Los magos (normalmente Adeptos) y los personajes con rasgos explícitos de lanzamiento de hechizos como [Domina los hechizos](#), [Canaliza bendiciones divinas](#), [Habla por la tierra](#), y posiblemente otros, también se consideran lanzadores de hechizos, y además, especialistas. Sus hechizos -capacidades proporcionadas por su tipo o rasgo- se utilizan simplemente pagando sus costes de Reserva. No se requiere tiempo o esfuerzo físico adicional para lanzarlos. Esto se debe a que, en la jerga del género fantástico, estos hechizos se consideran "preparados".

Pero los lanzadores especialistas también pueden utilizar la regla opcional de lanzamiento de hechizos para ampliar su magia. Pueden aprender hechizos adicionales a través de la regla opcional de lanzamiento de hechizos al igual que otros personajes, con las mismas limitaciones.

Opcionalmente, los lanzadores especialistas que registran sus conocimientos arcanos en un libro de hechizos (o algo similar) obtienen un beneficio adicional. El libro de hechizos es una compilación de hechizos, fórmulas y notas que otorga al lanzador especialista más flexibilidad que aquellos que simplemente han aprendido un hechizo o dos. Con un libro de hechizos, un PJ puede reemplazar hasta tres hechizos preparados con otros tres hechizos que haya aprendido del mismo nivel. Para ello, debe pasar al menos una hora ininterrumpida estudiando su libro de hechizos. Normalmente, esto es algo que requiere una mente fresca, y debe hacerse poco después de una recuperación de diez horas.

Por ejemplo, si un mago cambia [Protección](#) (una capacidad obtenida de su tipo) por [Telequinesis](#) (una capacidad obtenida de la regla opcional de lanzamiento de hechizos), a partir de ahora el personaje puede lanzar [Protección](#) sólo gastando tiempo o utilizando una Tirada de Recuperación (además de gastar Puntos de Reserva). Por otro lado, pueden usar [Telequinesis](#) normalmente, porque ahora está preparada. Más adelante, el mago podría dedicar el tiempo de estudio a cambiar sus hechi-

zos preparados por otros que haya aprendido utilizando la regla opcional de lanzamiento de hechizos.

(Un PJ puede elegir la opción de avance de personaje de 4 PX para seleccionar una nueva capacidad basada en el tipo de su nivel (o de un rango inferior). Si es así, la capacidad ganada no cuenta como un hechizo, y las limitaciones de las reglas de lanzamiento de hechizos no se aplican a la capacidad así ganada. Si el PJ es un mago y usa la opción de avance de personaje de 4 PX, trata la capacidad como un hechizo preparado más).

MODERNO

El escenario moderno es fácil porque es el mundo real, ¿no? Bueno, sí y no. Es fácil para los jugadores entender el contexto de un entorno moderno. Conocen los supuestos por defecto: ciudades, automóviles, teléfonos móviles, Internet, etc. También es más fácil para algunos jugadores meterse en el personaje, porque su personaje podría ser alguien con quien muy bien podrían cruzarse en la calle. Puede ser más fácil entender a un profesor de historia que a un mago elfo milenario. Estas cosas también facilitan al DJ.

Pero por la misma razón, no es fácil. El escenario es el mundo real que todos conocemos, por lo que es fácil equivocarse con los hechos o dejar que éstos te entorpezcan. ¿Qué ocurre cuando se activa la alarma de incendio en el piso treinta y cinco de un gran hotel de una gran ciudad? ¿Qué tan rápido llegan las autoridades? En realidad, los hechos no son tan importantes como la historia que se está creando, pero algo de verosimilitud está bien.

MOLDEAR PERSONAJES PARA UN JUEGO MODERNO

Si estás tratando de representar a un psíquico con unos pocos poderes básicos, puede que no quieras usar el tipo de personaje Adepto. En su lugar, elige un tipo diferente (quizás un Orador) y fomenta rasgos como [Comanda poderes mentales](#) o [Enfoca mente sobre materia](#). Algunos de los poderes del Adepto podrían ser demasiado exagerados para el género.

Del mismo modo, el aspecto de [Tecnología](#) es probablemente demasiado tecnológico para un juego moderno. Para alguien con habilidades técnicas, utiliza el aspecto de [Habilidades y conocimientos](#) en su lugar.

A veces, los tipos pueden ser más físicos de lo que pudiera ser deseable para un juego moderno, pero eso se debe a que el tipo menos físico, el Adepto, suele ser inapropiado por otras razones. El descriptor [Tranquilo](#) es muy bueno para este tipo de personajes, ya que no sólo otorga una gran cantidad de habilidades y conocimientos, sino que también reduce sus capacidades físicas.

Por último, no olvides rasgos como [No hace mucho](#) o [Preferiría estar leyendo](#) para los personajes "normales" que tienen habilidades útiles pero no mucho en cuanto a capacidades llamativas.

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO MODERNO

Rol	Tipo de personaje
Oficial de policía	Explorador con aspecto de combate
Detective	Explorador con aspecto de sigilo
Soldado	Guerrero
Criminal	Explorador con aspecto de sigilo
Profesor	Orador
Profesional (contable, escritor, etc.)	Orador con aspecto de habilidades y conocimientos
Profesión técnica	Explorador con aspecto de habilidades y conocimientos
Diletante	Orador con aspecto de habilidades y conocimientos
Médico/Enfermera	Explorador con aspecto de habilidades y conocimientos
Político	Orador
Abogado	Orador
Becario	Explorador con aspecto de habilidades y conocimientos
Espía	Orador con aspecto de sigilo
Ocultista	Adepto
Místico/Psíquico	Adepto

CRIATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO MODERNO

Empresario: nivel 2, nivel 3 para tareas empresariales

Gato: nivel 1, nivel 3 para Defensa por Velocidad

Oficinista: nivel 2

Perro: nivel 2, nivel 3 para percepción

Perro, guardia: nivel 3, nivel 4 para ataques y percepción

Caballo: nivel 3; se desplaza una larga distancia cada ronda

Rata: nivel 1

Trabajador: nivel 2; salud 8

EQUIPO MODERNO ADICIONAL

En un entorno moderno, se suele disponer de los siguientes elementos (y de cualquier otro apropiado para el mundo real).

ARTÍCULOS BARATOS

Armas	Notas
Balas (caja de 50 cartuchos)	
Cuchillo (simple)	Arma ligera (no durará mucho tiempo)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Otros artículos	Notas	Otros artículos	Notas			
Rollo de cinta adhesiva	Útil y omnipresente	Cámara diseñada para estar oculta	Transmite a larga distancia			
Linterna		Micrófono diseñado para ser ocultado	Transmite a larga distancia			
Candado con llaves		Material de acampada para el frío				
Raciones para un día		Gafas de visión nocturna				
ARTÍCULOS DE PRECIO MODERADO						
Armas	Notas	Armas	Notas			
Granada de mano	Arma explosiva, infinge 4 puntos de daño en el radio inmediato	Arma de mano pesada	Arma pesada, alcance largo			
Cuchillo de caza	Arma ligera	Rifle de ronda	Arma pesada, arma de fuego rápido, alcance largo			
Machete	Arma media	Rifle pesado	Arma pesada, alcance de 90 m [300 pies]			
Porra	Arma ligera	Subfusil	Arma media, arma de fuego rápido, alcance corto			
Armadura	Notas	Armadura	Notas			
Chaqueta de cuero	Armadura ligera	Blindaje ligero	Armadura mediana, se encumbra como armadura ligera			
Escudo	Recurso a la Defensa por Velocidad	Blindaje militar	Armadura pesada			
Otros artículos						
Mochila		Otros artículos				
Bolsa de herramientas pesadas		Kit de disfraces	Recurso para tareas de disfraz			
Bolsa de herramientas ligeras		Automóvil usado	Nivel 3			
Prismáticos	Recurso para tareas de percepción a distancia	Barco pequeño	Nivel 3			
Cizalla		ARTÍCULOS EXORBITANTES				
Teléfono móvil		Otros artículos				
Equipo de escalada		Barco grande	Nivel 5			
Palanca		Automóvil de lujo	Nivel 5			
Linterna eléctrica		Automóvil deportivo	Nivel 6			
Botiquín de primeros auxilios	Recurso para tareas de curación	REGLA OPCIONAL: USO DE PJS NIÑOS				
Espesas		El proceso normal de creación de personajes produce personajes adultos totalmente competentes. Para considerar PJs que sean niños, el DJ podría adoptar esta regla opcional. En primer lugar, los jugadores crean sus personajes normalmente, y luego aplican los siguientes ajustes a sus PJ, según sea apropiado para su categoría de edad. También podría considerar la posibilidad de aplicar un tope de rango 3 a las partidas de aventuras infantiles con niños de hasta trece años, y un tope de rango 4 a las par-				
Cuerda	Nylon, 15 m [50 pies]					
Saco de dormir						
Tienda de campaña						
ARTÍCULOS CAROS						
Armas	Notas	Armas	Notas			
Arma de mano ligera	Arma ligera, alcance corto	Arma de mano pesada	Arma pesada, alcance largo			
Pistola mediana	Arma media, alcance largo	Arco	Arma media, alcance largo			
Arco	Arma media, alcance largo	Rifle	Arma media, alcance largo			
Rifle	Arma media, alcance largo	Escopeta	Arma pesada, alcance inmediato			
Armadura	Notas	Armadura	Notas			
Chaleco de kevlar	Armadura media	Blindaje ligero	Armadura mediana, se encumbra como armadura ligera			

tidas de aventuras infantiles con PJ de entre catorce y diecisiete años.

DE 9 A 13 AÑOS

Pequeño: -4 a tu Reserva de Vigor.

Vulnerable: Los adultos cuidan de ti. Eres competente en las interacciones sociales agradables con adultos.

Incapacidad: Las tareas basadas en Vigor se ven obstaculizadas.

Incapacidad: Las tareas que implican conocimiento se ven obstaculizadas.

DE 14 A 17 AÑOS

Joven: -2 a tu Reserva de Vigor.

Incapacidad: Las tareas que implican conocimiento se ven obstaculizadas.

CIENCIA FICCIÓN

La ciencia ficción es una categoría increíblemente amplia. Abarca los ovnis, la ópera espacial, las distopías de un futuro cercano, las epopeyas de otro mundo, la ciencia ficción dura y todo lo demás. Incluso cuando se compara con la fantasía, la ciencia ficción es tan amplia que casi no es un género único. A decir verdad, no hay mucho que vincule, por ejemplo, La máquina del tiempo de H. G. Wells con una historia ciberpunk oscura, excepto por la tecnología implicada, que está a un nivel superior al que poseemos o entendemos hoy en día. Pero incluso esa parte de la ciencia ficción es discutible. ¿Debe ser la ciencia puramente la que obedece a las leyes de la física tal y como las entendemos hoy en día (a menudo llamada ciencia ficción dura), o es más bien una propuesta de "todo vale"? ¿La ciencia que no podemos explicar es realmente mágica?

Para nuestros propósitos, trataremos la ciencia ficción fantástica por defecto: extraterrestres, naves espaciales que permiten viajar a otras estrellas, armas y escudos de energía, etc. Es un escenario familiar para casi todos los interesados en la ciencia ficción. Dicho esto, también tenemos algunas orientaciones adicionales para la ciencia ficción dura, en la que lo posible está más basado en lo que actualmente extrapolamos científicamente.

Tu escenario de ciencia ficción puede ser cualquier cosa que puedas imaginar.

MONTAR UN ESCENARIO DE CIENCIA FICCIÓN

ESTABLECER UN NIVEL TECNOLÓGICO

Toda ambientación de ciencia ficción lleva implícito un nivel de avance, que es el grado medio de sofisticación tecnológica al alcance de la mayoría de los personajes. Esta sofisticación se sitúa en un espectro que va de lo contemporáneo a lo avanzado, pasando por lo fantás-

tico. Cada uno de estos términos especifica un "nivel tecnológico" concreto.

Una clasificación tecnológica es una forma práctica de ayudarte a seleccionar qué equipo pueden usar tus personajes, qué reglas optionales te gustaría incluir, e incluso puede ayudarte a guiar tu elección de criaturas. Por otro lado, puedes elegir que todas las opciones estén disponibles, independientemente del nivel tecnológico. Ningún policía tecnológico te multará si no te ciñes a un carril previamente declarado. La ambientación es tu trasfondo para contar una historia convincente. ¿Hay viajes más rápidos que la luz? Perfecto. A menos que sea esencial para la historia (o divertido para ti), no te preocupes por justificarlo si en general te has decidido por una clasificación avanzada para tu juego de ciencia ficción dura (que normalmente no incluye la capacidad superlumínico). De hecho, lo sorprendente y lo inesperado es donde suele encontrarse la emoción en una ambientación; romper las reglas establecidas (por una buena razón) suele conducir a resultados interesantes.

ELEMENTOS Y REGLAS OPCIONALES CÓSMICAS

Este capítulo contiene una variedad de subsistemas y elementos que puedes incorporar a tu juego, dependiendo del tipo de ambientación que quieras llevar a cabo. Las opciones aquí van desde hacer tu ambientación de ciencia ficción más realista hasta hacer tus juegos fantásticos aún más salvajes introduciendo reglas para el avance posthumano y la psiónica.

DESCRIPCIONES RÁPIDAS DE SITUACIONES COMUNES DE CIENCIA FICCIÓN

Sensación de ingravidez (gravedad cero), por primera vez: La sensación de caer sacude todo el cuerpo; los instintos gritan para alcanzarte y agarrarte.

Sensación de ingravidez (gravedad cero), una vez aclimatado: Una sensación de ligereza, de evanescencia, como flotar en una piscina de agua, si el agua fuera aire puro. Un pequeño empujón te hace planear.

Alta aceleración se siente como (si está atado): Una enorme patada en la espalda, seguida de la sensación de tremundos pesos sobre el pecho. Cualquier movimiento es una lucha contra un peso abrumador que te sujetta. Sensación de desmayo por alta aceleración: Mareo y dificultad para pensar, sensación de pulso lento. Los ruidos se suavizan como si se oyieran a través de un desagüe. El color desaparece de la visión, luego todo se vuelve negro, o posiblemente blanco, a medida que se pierde la conciencia.

Exposición a la radiación dura se siente como: Calor. (Cuanto más peligrosa es la radiación, más calor se siente, y puede ir acompañada de luz azul; la radiación

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

excita electrones en el aire que luego vuelven a un estado no excitado, emitiendo fotones de alta energía que brillan en azul).

Exposición al vacío se siente como: El aliento explota fuera de los pulmones, el frío acuchilla el cuerpo como un cuchillo tallado en un glaciar. Las lágrimas se congelan en las comisuras de los ojos, se forma hielo en los dientes y la lengua. La humedad hiere por las orejas, el cuero cabelludo, congelándose en la piel expuesta, los labios y los párpados. (Mientras esto sucede, los Efectos del Vacío también pasan factura mecánica al personaje).

REGLAS OPCIONALES: CIENCIA FICCIÓN DURA

La ciencia ficción dura se distingue de otros subgéneros de ciencia ficción por la percepción de exactitud científica. Esto significa que la ciencia ficción dura a menudo excluye la tecnología considerada imposible por la teoría científica dominante, incluyendo pilares como el viaje más rápido que la luz y el viaje en el tiempo. Elegir una ambientación de ciencia ficción dura también significa que el DJ está interesado en introducir peligros realistas en su juego, al menos hasta cierto punto. Después de todo, las dificultades de los viajes espaciales en la vida real ofrecen una enorme amplitud cuando se trata de proporcionar emoción (es decir, peligros que amenazan la vida) que pueden elevar las apuestas de una manera auténtica. No quiere decir que los tiroteos con alienígenas espaciales no sean emocionantes, pero en un entorno de ciencia ficción sin alienígenas, hay todo tipo de oportunidades para intromisiones del DJ.

De hecho, vale la pena repetirlo: Utiliza las intromisiones del DJ para incorporar estas repercusiones de ciencia ficción dura cuando la situación sea relevante. En lugar de golpear a tus PJs en la cabeza con un martillo de información-exposición sobre los peligros del espacio repetidamente, simplemente demuéstralos con una intromisión del DJ relevante.

El Documento de Referencia del Sistema Cypher describe algunas consideraciones de ciencia ficción dura sobre los efectos de la gravedad, que se resumen aquí para facilitar la referencia.

Exposición prolongada a la microgravedad: Penalizaciones a largo plazo (como incapacidades en tareas físicas), a menos que se mejoren con fármacos avanzados como suero o nano-tabletas de adaptación al espacio.

Gravedad baja: Las armas que dependen del peso, como todas las armas pesadas, infligen 2 puntos menos de daño (infligiendo un mínimo de 1 punto) a menos que el usuario esté entrenado en maniobras de baja gravedad. Las armas de corto alcance pueden llegar a largo alcance, y las armas de largo alcance pueden llegar a muy largo alcance.

Gravedad elevada: Todas las tareas físicas se ven obstaculizadas. Los alcances en alta gravedad se reducen en una categoría (las armas de muy largo alcance sólo alcanzan el largo alcance, las armas de largo alcance sólo alcanzan el corto alcance y las armas de corto alcance sólo alcanzan el alcance inmediato). Aquellos entrenados en maniobras en alta gravedad ignoran el cambio de dificultad pero no las reducciones de alcance.

Gravedad cero: Todas las tareas físicas se ven obstaculizadas. Las armas de corto alcance pueden llegar a largo alcance, y las armas de largo alcance pueden llegar a muy largo alcance.

REGLAS DEL VACÍO

Las condiciones extremas del ambiente en el espacio - radiación intensa, falta de aire y presión, variaciones bruscas de temperatura y ausencia de gravedad- tiende a convertir pequeños problemas en problemas mucho mayores. Mientras que la Ley de Murphy (todo lo que puede salir mal, saldrá mal) es un recordatorio útil para estar atento a los problemas incluso en circunstancias normales, en el espacio impera la Ley de Finagle, según la cual todo lo que puede salir mal, saldrá mal, en el peor momento posible. Para evocar esta ley, el DJ puede implementar las *Reglas del vacío*.

La idea es crear una sensación de mayores repercusiones cambiando una mecánica de la tirada. En el juego, las actividades en la superficie de un planeta -y dentro de una nave espacial, un hábitat o un traje espacial llenos de aire cuando todo va bien- siguen siendo normales. Los PJs interactúan entre sí y con los PNJ, investigan, investigan, reparan un módulo sensor externo, viajan, etcétera.

Pero eso puede cambiar en el momento en que algo vaya mal: tal vez se reconozca un fallo en el ordenador o la shipmind de la nave espacial. Se detecta una pequeña fuga en el hangar de carga. Una nave enemiga ha disparado y dañado la nave del PJ. La órbita de la nave espacial se está deteriorando. Lo que sea. La cuestión es que la situación se ha complicado de repente. En el espacio, cuando una situación se complica, también se vuelve potencialmente mortal. Ahí es cuando tienes la opción de anunciar que has instituido las *Reglas del vacío*.

Mientras se usan las *Reglas del vacío*, las intromisiones del DJ gobernadas por tiradas de dado cambian. Normalmente esto sólo ocurre con una tirada de 1, pero cuando se aplican las *Reglas del vacío*, se convierte en una tirada de 1 o de 2. Las *Reglas del vacío* son similares en muchos aspectos al *Modo horror*, aunque el rango de amenaza normalmente no sigue aumentando.

Mientras las *Reglas del vacío* están en efecto, las intromisiones del DJ activadas automáticamente deben jugar con la situación, influyéndola tanto como sea posible por

los peligros realistas que el viaje espacial tiene sobre el cuerpo humano y la situación en cuestión.

Elegir en lugar de Tirar: Cada intromisión del DJ está relacionada con el resultado de un dado, normalmente un d6. El rango del dado no implica que siempre debas generar aleatoriamente una intromisión del DJ. En lugar de tirar, elige el conflicto que creas que hará que la historia sea mejor y más emocionante. La opción de tirar el dado sólo está aquí si no puedes decidirte (y te enfrentas a la fatiga de las decisiones). Principalmente, estas tablas de intromisión del DJ se proporcionan como una forma rápida de inspirar complicaciones para una situación dada.

EFFECTOS DEL VACÍO

En términos de mecánica de juego, un personaje desprotegido en el vacío desciende un grado en el registro de daño cada ronda. Sin embargo, en el momento en que debería morir, cae inconsciente y permanece así durante aproximadamente un minuto. Si es rescatado durante ese tiempo, puede ser revivido. Si no, muere.

INTROMISIONES DEL DJ EN EL VACÍO

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 El personaje nota una grieta en su traje espacial o en su nave. Ahora no está rota, pero pronto puede convertirse en un problema grave.
- 2 Una brecha en otra parte de la nave o estación hace que los deflectores automáticos de presión de seguridad cierran esa sección. Un personaje puede quedar atrapado en esa zona de la nave, o en una zona de un deflector descendente, lo que le infinge graves daños (estas cosas están hechas para resistir obstrucciones y formar un sellado).
- 3 Una grieta hasta entonces desconocida en un traje espacial o en una nave empieza a tener fugas. No provoca un reventón, pero a menos que la grieta pueda repararse o sellarse, los afectados acabarán expuestos al vacío.
- 4 Un reventón catastrófico expone al personaje o personajes al vacío. También dependiendo de la situación, pueden ser lanzados al vacío.
- 5 La exposición al vacío provoca vómito al personaje, lo que le incapacita para realizar una acción en su siguiente turno.
- 6 La exposición al vacío provoca ceguera temporal al personaje, que sólo se alivia unos minutos después de restablecer la atmósfera normal.

LOS TRAJES ESPACIALES SON FALIBLES

Aunque se disponga de tecnología avanzada o fantástica, los trajes espaciales son susceptibles de sufrir todo tipo de percances. Por supuesto, esto es especialmente cierto en el caso de los trajes espaciales de tecnología

contemporánea, que se esfuerzan por mantener un volumen de aire interno constante para que el usuario no tenga que esforzarse continuamente para mantener el traje en una posición determinada o preinspirar oxígeno a una concentración más alta. Los trajes "rígidos" lo consiguen mediante múltiples articulaciones y segmentos que se desplazan sobre rodamientos de bolas, y manteniendo una presión interna más elevada que los trajes blandos.

INTROMISIONES DEL DJ DE TRAJES ESPACIALES

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 Un traje mal ajustado (o uno cuya función de ajuste automático no funciona del todo) de pronto obstaculizan las acciones del personaje.
- 2 Las articulaciones mecánicas del traje se congelan inesperadamente, obstaculizando todas las acciones del personaje (o paralizándolo por completo) hasta que se hagan reparaciones.
- 3 Una válvula atascada hace que la bombilla de agua potable se quede "encendida" y el agua empiece a llenar el casco. Esto podría cegar y/o ahogar al personaje si no se soluciona.
- 4 Un mareo, una caída o un giro provoca náuseas al personaje. Si vomita en el casco, queda ciego hasta que pueda quitárselo y limpiarlo.
- 5 Un cortocircuito provocado por una herramienta externa o una pieza de hardware fríe la electrónica del traje espacial, limitando la comunicación al tacto de casco a casco (si se está en un vacío donde el sonido no se propaga), el uso de micropropulsores, y limita el suministro de aire a sólo una cuarta parte de lo que estaba disponible anteriormente.
- 6 Un traje inflado por un incidente de sobrepresión obstaculiza todas las tareas, pero no es letal... hasta que el traje no puede entrar por la esclusa.

EFFECTOS DE LA ACCELERACIÓN Y MANIOBRAS DE G-ALTA

En un entorno de tecnología fantástica en el que el control gravitatorio suele anular la inercia, la aceleración (o desaceleración) de la nave espacial sólo es un problema cuando los sistemas gravitatorios funcionan mal. Pero la aceleración siempre es algo con lo que todo el mundo tiene que lidiar en entornos tecnológicos contemporáneos o avanzados.

Por supuesto, la aceleración (o desaceleración) masiva es simplemente letal. Alguien que salta de un edificio de diez pisos está sometido a varios cientos de G cuando se detiene de repente. Menos extrema es aún peligrosa, porque saca la sangre de la cabeza de pilotos y pasajeros, dejándolos inconscientes. Esto puede ocurrir a sólo

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

4 o 5 G sin ninguna amortiguación, aunque la tecnología contemporánea permite a los pilotos de cazas soportar hasta 9 G durante períodos limitados. Los métodos tecnológicos avanzados, que incluyen el suero de aceleración, permiten a los personajes sobrevivir al tipo de G que podría soportar una nave espacial en viajes prolongados o durante una batalla, hasta un máximo de 15 G. Las naves tienen limitadores que normalmente les impiden impulsarse a velocidades superiores. Normalmente.

INTROMISIONES DEL DJ DE ACCELERACIÓN Y MANIOBRAS DE G-ALTA

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 Despues de maniobras de alta G, incluso con mejoría, se producen hematomas en los tejidos, lo que hace que el personaje tenga los ojos morados, que tardan unos días en desaparecer.
- 2 Estando en altas G, una herramienta o pieza de equipo se suelta, acelera a través de la nave y golpea al personaje, infligiéndole daño. Cuanto más grande sea la herramienta y más lejos caiga antes de golpear al personaje, mayor será el daño infligido, incluyendo la posibilidad de descender un grado en el registro de daño.
- 3 Estando en altas G (o posteriormente), el personaje sufre problemas cardíacos menores, que pueden empeorar con el tiempo (o hasta que se busque tratamiento médico).
- 4 Un aneurisma cerebral leve provoca dolor de cabeza repentino y visión borrosa, lo que obstaculiza todas las tareas relacionadas con la visión hasta que se reciba tratamiento médico.
- 5 Estando en altas G (o posteriormente), el personaje comienza a tener dificultades para respirar. El motivo es que uno o varios pulmones se han colapsado parcialmente. Todas las tareas se ven obstaculizadas en dos grados hasta que el personaje muere al cabo de varias horas o hasta que recibe tratamiento médico.
- 6 El personaje sufre un derrame cerebral, y desciende dos grados en el registro de daño. Permanece incapacitado hasta recibir tratamiento médico.

EXPOSICIÓN PROLONGADA A CERO G Y RADIACIÓN

En un entorno con tecnología contemporánea, diversos problemas relacionados con la exposición a largo plazo a la microgravedad y la alta radiación acosan a los astronautas, como la pérdida de masa ósea y muscular, menos sangre circulante y masa de glóbulos rojos, menor capacidad de constricción y dilatación de los vasos, hormonas irregulares, disminución del sistema

inmunitario, incapacidad de las mitocondrias para iniciar la cicatrización de heridas e incluso acortamiento de los telómeros. La incapacidad de cicatrizar incluso heridas y cortes menores hasta que el astronauta vuelve a una gravedad más fuerte acabará siendo letal, aunque un hueso roto o un virus o parásito normalmente intrascendente también podrían acabar con él.

INTROMISIONES DEL DJ DE PELIGROS A LA SALUD EN EL ESPACIO

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 El mareo espacial acaba ocurriendo a todo el mundo. Los personajes con náuseas se ven obstaculizados en todas las tareas y pueden vomitar inesperadamente.
- 2 Un hueso de la muñeca, más delgado de lo que debería debido a la exposición prolongada a la microgravedad, se rompe.
- 3 Al volver a la gravedad total tras un largo periodo en gravedad cero o baja, el personaje se levanta y luego se desmaya. (Esta "intolerancia ortostática" desaparece en unas horas).
- 4 La visión se distorsiona porque los ojos del personaje adoptan literalmente una nueva forma en gravedad cero, todas las tareas relacionadas con la visión se ven obstaculizadas.
- 5 A pesar de las precauciones, a veces los virus infectan a un personaje. El virus del resfriado común, por ridículo que parezca, aún no se puede prevenir en entornos avanzados y, en todo caso, presenta síntomas aún más graves para quienes se encuentran en microgravedad. El personaje desciende un grado en el registro de daño hasta que mejore.
- 6 El personaje es diagnosticado de cáncer. Dependiendo de la configuración tecnológica, es susceptible a intervención médica (o al menos a tratamiento a largo plazo para mantener los síntomas controlados), si esa intervención llega lo suficientemente pronto.

MOVERSE EN MICROGRAVEDAD

La gravedad cero a largo plazo es peligrosa, pero hay problemas asociados al movimiento en microgravedad. Quienes han pasado al menos un poco de tiempo en microgravedad pueden moverse como parte de una acción rutinaria. Los movimientos rutinarios por una nave o estación sólo se vuelven potencialmente problemáticos cuando se producen simultáneamente otras distracciones o situaciones peligrosas.

INTROMISIONES DEL DJ DE MOVERSE EN MICROGRAVEDAD

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 Un salto mal calculado utiliza demasiada fuerza y el personaje sufre daños al chocar contra un mamparo inesperado u otro obstáculo, o muy poca fuerza, lo que le deja varado en medio de una zona abierta.
- 2 Un salto mal calculado en microgravedad hace que el personaje golpee una superficie de control importante que desencadena un problema secundario, hace que el personaje salte a un lugar peligroso o hace que su atadura (aparentemente desgastada previamente) se rompa y lo lance en espiral al espacio.
- 3 Una herramienta, un arma u otra pieza del equipo -incluso una que debería tener una correa de sujeción o una abrazadera magnética- se desprende y sale flotando.
- 4 Un percance hace que el personaje gire salvajemente, obstaculizando todas las tareas en dos grados por la desorientación y las náuseas. Sin ayuda externa, micropulsadores o alguna otra estrategia útil, detener un giro es difícil.
- 5 Un aliado empuja accidentalmente al personaje, y éste es enviado a una trayectoria inesperada como si hubiera calculado mal un salto.
- 6 Al intentar agarrar a un objetivo que se resiste o a un aliado que entra en pánico, o tras una sacudida inesperada o una maniobra violenta de la nave, el personaje es enviado a una trayectoria inesperada como si hubiera calculado mal un salto.

REGLAS OPCIONALES: COMBATE VEHICULAR EXTENDIDO (COMBATE DE NAVES ESPACIALES)

Cuando se produce un combate vehicular -que ocurre siempre que los PJs están completamente encerrados en un vehículo, de modo que no son realmente los personajes los que luchan, sino los vehículos- comienza con las reglas de [Combate de vehículos](#) ya descritas.

Sin embargo, si quieras proporcionar a los PJs más opciones diseñadas especialmente para el combate de naves espaciales, usa estas reglas opcionales en su lugar, que incluyen un sistema de "[maniobras redline](#)" para intentar maniobras de naves espaciales extremadamente arriesgadas, opciones de combate de puente y más. Las reglas básicas de combate vehicular han sido integradas en estas reglas extendidas, por lo que no necesitas con-

sultarlas continuamente para entender cómo funciona todo.

En el combate vehicular extendido, los PJs en una nave espacial realizan acciones en su turno, igual que en un encuentro de combate estándar del Sistema Cypher. Utiliza las reglas de iniciativa estándar para determinar cuándo los PJs realizan sus acciones, y cuándo las naves enemigas realizan las suyas. Los personajes estarán tripulando estaciones específicas del sistema de naves espaciales descritas en [Combate en puente](#), y por tanto podrían intentar una maniobra de pilotaje, disparar las armas de la nave, escanear la nave enemiga en busca de debilidades, o intentar alguna tarea similar de operación de la nave espacial en su turno. Alternativamente, podrían estar en algún otro lugar de la nave intentando reparaciones, luchando contra abordadores, intentando abrir comunicaciones para negociar, o realizando alguna otra acción.

Por su parte, es probable que las naves enemigas disparen a los mismos sistemas a bordo de una nave de los PJs que los que están disparando los PJs (armas, defensas, motores, o incluso un disparo mortal). El piloto PJ tira una o más tiradas de defensa. La nave enemiga se enfrenta a las mismas modificaciones a las que se enfrentan los PJs cuando apuntan a un sistema en particular (como se describe a continuación), excepto que esas modificaciones alivian u obstaculizan la tirada de defensa que el PJ haga, ya que las naves de los PNJ nunca tiran ellas mismas. Y, si una nave enemiga consigue inutilizar un sistema de la nave de los PJs en un ataque, los PJs pueden intentar reparar esos sistemas en sus turnos.

La principal diferencia entre el combate de naves espaciales y el combate normal es que la dificultad de las tareas que intentan los PJs en relación con la nave enemiga varía mucho más que en el combate normal. En el combate normal, la dificultad de una tarea suele ser igual al nivel del enemigo. Pero en el combate de naves espaciales, la dificultad de una tarea es igual a la dificultad de una tarea modificada (comenzando con el nivel de la nave espacial, pero avanzando a partir de ahí, como se indica a continuación). La dificultad modificada siempre se aplica a cualquier cosa que los personajes intenten con respecto a la nave enemiga, ya sea que un PJ dispare a una nave enemiga, esquive fuego de respuesta, intente escanear la nave enemiga, intente reparar el daño causado por la nave enemiga, etcétera. En realidad es similar a una tarea normal. Por ejemplo, cuando un PJ escanea un robot, la dificultad de la tarea suele ser el nivel del robot, pero no siempre. A veces el nivel efectivo del robot se modifica debido a habilidades intrínsecas o sistemas que el robot posee, o debido a algo que hace que sea más difícil (o más fácil) de ser escaneado. En el caso de los combates en naves espacia-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

les, las modificaciones se dan por hecho y son aún más variables. Tan variable, de hecho, que se ha proporcionado un registro de estado de combate espacial, para convertir conflictos potencialmente confusos en algo tan fácil como mirar un marcador para saber cuál es la dificultad de una tarea concreta.

Los modificadores que se aplican, incluso antes de que los PJs intenten una tarea de combate específica indicada en Combate en el Puente, son los siguientes.

MODIFICADORES DE LA TAREA DE COMBATE BASE

Los siguientes modificadores cambian el nivel efectivo del enemigo de la nave espacial para una tarea dada, obstaculizando o aliviando la tirada de un PJ. Registre cada cambio en el nivel efectivo en el registro de estado de combate espacial

DIFERENCIA DE NIVEL DE LA NAVE ESPACIAL

Compara los niveles de las naves espaciales implicadas en el conflicto. Si el vehículo de los PJs tiene el nivel más alto, la diferencia de niveles se convierte en una reducción de la dificultad de las tiradas de ataque y defensa que los PJs puedan hacer. Si el vehículo de los PJs tiene el nivel más bajo, la diferencia es un aumento de la dificultad en la misma medida. Si los niveles son iguales, no hay modificación.

NIVEL TECNOLÓGICO NO COINCIDENTE

Es posible que vehículos de diferentes niveles tecnológicos luchen entre sí en algún momento, o que se vean envueltos en un combate mayor entre varios vehículos. Cuando esto ocurre, cada grado de diferencia en el nivel tecnológico entre dos vehículos opuestos aumenta el nivel efectivo del vehículo con mayor nivel en dos grados.

COORDINACIÓN DE VEHÍCULOS

Si dos vehículos coordinan su ataque contra un vehículo enemigo, el ataque se alivia. Si tres o más vehículos se coordinan, el ataque se alivia en dos grados.

SISTEMAS DE NAVE SUPERIORES

Algunos vehículos tienen armas o defensas superiores, como se indica en el listado específico de vehículos del capítulo 8. Si un vehículo tiene un sistema superior, trátelos como si tuviera un nivel más alto que su nivel real cuando calcule ataques o tareas de evasión si ese sistema específico está involucrado.

MANIOBRAS REDLINE

Cuando alguien con acceso a los controles de una nave espacial intenta una maniobra particularmente audaz y arriesgada, se trata de una "maniobra redline". Esencialmente, declarar una maniobra redline alivia una tarea

que un PJ intenta en una nave espacial bajo presión, pero viene con un riesgo concomitante.

Para intentar una maniobra redline por primera vez en un combate, un personaje gasta 1 PX como acción gratuita. Al hacerlo, desbloquea la opción de que todos los PJs puedan intentar maniobras redline durante el resto del combate. Para hacer una redline, un PJ describe la cosa peligrosa que quiere intentar, y luego toma esa acción. Mecánicamente, el PJ alivia la tarea particular que está intentando (que podría ser simplemente disparar a las armas de la nave enemiga), pero aumenta el rango de intromisión del DJ en dos puntos.

Un personaje que intente una redline podría optar por aumentar su apuesta aliviando una tarea en dos grados o incluso más; sin embargo, cada grado aumenta el rango de intromisión del DJ en otros dos puntos durante esa ronda.

Las maniobras redline también están disponibles en situaciones desesperadas de no combate a bordo de una nave espacial. Por ejemplo, la nave de Tammie está atrapada en una órbita decadente sobre Venus, y a la nave no le queda suficiente energía para salir. Ella le dice al DJ que va a intentar una maniobra extremadamente arriesgada que consiste en encender TODA la potencia restante a la vez, con la esperanza de que el empuje explosivo logre llevar la nave a una órbita más alta. Como la situación es desesperada, se decide a aliviar la tarea en dos grados tras pagar 1 PX. Este alivio (más cualquier habilidad, aplicación de Esfuerzo, etc.) le da una oportunidad bastante decente de tener éxito, pero el rango de intromisión del DJ es ahora de 1-5.

Si se activa una intromisión del DJ, algo va mal. Recuerda que el éxito todavía puede ser posible si la tirada fue lo suficientemente alta, pero todavía cae dentro del rango aumentado de la intromisión del DJ.

Si estás buscando inspiración para intromisiones del DJ apropiadas cuando un PJ desencadene una mediante una maniobra redline, consulta las sugerencias de intromisiones del DJ presentadas en [Combate en puente](#) a continuación, cada una asociada con un sistema particular de la nave que un personaje probablemente esté tripulando.

Después de cualquier ronda en la que se haya intentado una maniobra redline, el rango de intromisión del DJ vuelve a la normalidad (1 en un 1d20) cuando comienza la siguiente ronda.

Maniobras redline múltiples: Sólo un PJ necesita gastar 1 PX para desbloquear maniobras redline para sí mismo y para cualquier otro PJ a bordo de la misma nave espacial por la duración de un único encuentro. Múltiples redline intentadas durante la misma ronda por dos o más PJ aumentan adicionalmente el rango de intromisión del DJ para esa ronda. Por lo tanto, un PJ que

intente una maniobra redline y que tome su turno después de intentos previos de redlines en esa misma ronda se enfrenta a un rango de intromisión del DJ que ya está inflado, y que se inflará más cuando éste intente su redline. (Los PJs que no intenten redlines durante una ronda en particular no tienen que preocuparse por el aumento del rango de intromisión del DJ para su acción).

Así, mientras que los PJs no necesitan pre-anunciar su intención de intentar una maniobra redline al comienzo de cada ronda, la coordinación no es mala idea. El último PJ que haga una maniobra redline en una ronda en la que ya se han intentado otras maniobras redline podría enfrentarse a un aumento del rango de intromisión del DJ bastante significativo.

Si también se están usando [Reglas del vacío](#) y están activas, las maniobras redline son aún más peligrosas.

LA SUPERIORIDAD DE UNA NAVE ESPACIAL BIEN TRIPULADA

Una nave espacial con algunos o todos los PJs tripulando diferentes estaciones de sistemas será más capaz que una nave espacial normal en combate. Ésto significa que una nave enemiga que podría resultar desafiante en por su nivel podría ser enfrentada con bastante facilidad por PJs que comprendan plenamente sus opciones.

Pero ten cuidado, porque incluso PJs competentes deberían temer a escuadrones de naves enemigas, y naves militares con varios sistemas de armas. Incluso una sola diferencia de nivel se magnifica, así que asegúrate de no lanzar sin pensarlo naves espaciales a los PJs que sean 2 niveles más altos que las suyas.

COMBATE EN PUENTE

Si varios PJ están a bordo de la misma nave espacial, dales la siguiente opción: pide a cada PJ que tripule una de las estaciones de sistema de la nave, incluyendo armas (de las cuales podría haber más de un sistema, requiriendo más de un PJ para tripularlas todas), pilotaje, y ciencia e ingeniería (que podría dividirse en dos estaciones con funcionalidad similar). Una nave espacial generalmente tiene un número de estaciones de sistema igual a su nivel. Los PJs en naves espaciales de nivel inferior deben cambiar entre controles de sistema como parte de otra acción, usando dos estaciones o incluso sólo una estación para toda la nave. Incluso si un PJ cambia una estación (reconfigura, como les gusta decir a los ingenieros), sólo un PJ puede tripular una estación (y realizar una acción usándola) durante cada ronda.

Al tripular sus estaciones, los PJs tienen varias opciones específicas de la estación a su disposición. Lo que hagan puede influir en cómo se desarrolle el encuentro ronda a ronda, de forma similar al combate normal. Se proporcionan opciones específicas para cada estación,

pero los personajes son libres de intentar otras acciones que se les ocurran.

Los siguientes sistemas de nave pueden estar en naves espaciales grandes con espacio para más de un piloto.

SISTEMA DE CONTROL SHIPMIND

Algunas naves con IAs integradas (Shipmind) pueden controlar un sistema particular de forma autónoma, sin un PJ. Cuando actúa de este modo, sólo puede realizar una única acción cada ronda, lo que significa que podría atacar y moverse, pero no intentar también una complicada maniobra de ingeniería o defensiva. Una shipmind actúa a un nivel igual al de la nave espacial en general. Además, las acciones de un shipmind contra una nave enemiga se evalúan con los mismos modificadores para apuntar que un PJ tripulando la estación.

ARMAS

Una nave espacial puede tener más de un sistema de armas. Cada sistema de armas individual tiene su propia estación, que puede ser tripulada por un PJ separado. Los sistemas de las naves espaciales se consideran armas pesadas (lo que significa que algunos personajes pueden tener práctica en su uso, aunque otros pueden tener una incapacidad). Una nave espacial puede potencialmente hacer tantos ataques cada ronda como sistemas de armas posea, si cada estación está tripulada.

Consulta las Opciones de sistemas de armas del PJ. Si el PJ desencadena una intromisión DJ, la siguiente tabla proporciona opciones a elegir.

INTROMISIONES DEL DJ DE SISTEMA DE ARMAS

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 Arma sobrecalentada, fuera de línea el próximo turno, a menos que se repare rápidamente.
- 2 Objetivo erróneo, nave aliada dañada, obstaculizando sus acciones el próximo turno.
- 3 Mal funcionamiento del arma, requiere reparación antes de que el arma pueda disparar de nuevo.
- 4 Mal funcionamiento de la estación de armas, chispeando con retroalimentación eléctrica, lastimando al PJ. Requiere reparación.
- 5 Mal funcionamiento del arma, la estación pulsa con retroalimentación eléctrica lastimando a todos en el puente. Requiere reparación.
- 6 El arma se funde, debe ser reemplazada en un astillero.

PILOTAJE

Muchas naves espaciales tienen un único sistema y una estación dedicada para pilotar y navegar, adecuada para que la tripule un único PJ, aunque una nave más grande podría dividir esas tareas. Un PJ que pilote una nave durante el combate puede intentar cualquier número de

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

tareas de pilotaje, así como cualquier otro tipo de vuelo que considere necesario. Mientras no está en combate, el PJ que tripula esta estación pilota la nave de un lugar a otro en el espacio.

Consulta las Opciones del Sistema de Pilotaje del PJ. Si el PJ provoca una intromisión del DJ, la siguiente tabla proporciona opciones a elegir.

Una tarea de defensa de pilotaje exitosa no siempre es un fallo: Un ataque enemigo fallido no siempre significa que falle la nave del personaje. La nave espacial del PJ puede balancearse y tambalearse por el impacto, pero la mayor parte del daño fue absorbido por el casco o los escudos, por lo que no hay daños significativos.

INTROMISIONES DEL DJ DE PILOTAJE

d6 Intromisión del DJ (escoge la mejor opción)

- 1 Escudos (o integridad básica del casco) comprometidos, todas las tareas de defensa de la nave obstaculizadas esta ronda.
- 2 Sensores comprometidos, todas las tareas de la nave espacial obstaculizadas esta ronda.
- 3 Escudos (o integridad básica del casco) seriamente comprometidos, todas las tareas de defensa de la nave obstaculizadas hasta que se complete la reparación.
- 4 Estación averiada, chispea con retroalimentación eléctrica, dañando el PJ. Requiere reparación hasta que la estación vuelva a funcionar.
- 5 Sensores seriamente comprometidos, obstaculizando todas las tareas de pilotaje y armamento en dos grados hasta su reparación.
- 6 Se rompe la integridad del casco, la atmósfera empieza a ventilarse y posiblemente uno o dos tripulantes demasiado cerca del agujero corren el riesgo de ser succionados. A menos que se repare, la atmósfera de la nave se pierde en el espacio en pocos minutos.

OPCIONAL: MANDO

Las naves con capitán pueden tener un puesto de mando, tal vez una silla de capitán, aunque el capitán puede limitarse a tripular uno de los otros puestos. A veces, los que tienen privilegios de capitán también tienen la capacidad especial Calma de capitán. Usualmente, cuando un capitán ordena a otra persona hacer algo, no puede hacer maniobra redline; depende de la persona que recibe la orden intentar una maniobra redline o no, y afrontar las consecuencias de alguna intromisión del DJ.

COMBATE PUENTE EN LA MESA

Dirigir un combate con las reglas ampliadas es sencillo.

Conoce tu material: Primero, estudia el material.

Asigna un puesto a los personajes: A continuación, si tienes algo de tiempo para prepararte, copia la hoja de dos páginas que contiene las distintas opciones del sistema de PJ y dale una a cada jugador. Diles que averigüen qué estaciones van a tripular, en función del número de sistemas que tenga su nave (normalmente no más sistemas que el nivel de la nave). Probablemente también tendrás que explicarles los conceptos básicos.

Despliega el registro de estado de combate espacial: Haz también una copia del registro de estado de combate espacial de una página y colócalo sobre la mesa para que todo el mundo pueda verlo. Supondrá una gran diferencia en el desarrollo del combate espacial. El registro de estado te permite a ti (y a los jugadores) marcar fácilmente la dificultad de la tarea de combate espacial que un PJ está intentando, sin tener que recordar todas las facilidades y obstáculos, o tener que escribirlos cada vez.

Instrucciones para el Registro de estado de combate espacial: Usando dados (o similares) como marcadores, registra la dificultad de la tarea actual que un PJ está intentando, así como el rango de intromisión del DJ en esa ronda si algún personaje está intentando hacer una maniobra redline. Coloca el marcador en la columna apropiada al tipo de tarea que se está intentando (ataque, defensa u otra) en el nivel de dificultad inicial. Si los PJs se enfrentan a más de una nave enemiga, usa dados de distinto color para representar las diferentes naves, o copias separadas de este registro de estado para cada nave enemiga adicional.

Al final de cada ronda completa, reinicia todos los marcadores del registro a su estado base, a menos que algún efecto cause una modificación que dure más de una ronda. Asegúrate de restablecer también el marcador de intromisión del DJ.

Tira la iniciativa: Comienza el combate, con la nave espacial enemiga de tu elección enfrentándose a la nave de los PJs. Decide si las naves enemigas están ya en alcance de armas (es tu decisión, no estamos siguiendo eso aquí), y si no, cuánto tardarán en estar lo suficientemente cerca como para empezar a atacar, y deja que el combate fluya.

VEHÍCULOS CONTRA CRIATURAS

Naves espaciales contra criaturas colosales: Si una criatura es tan capaz como una nave espacial, trátala de esa manera cuando se trata de combate vehicular. En lugar de ajustar el nivel tecnológico, trata el nivel efectivo de la criatura como si fuera tres niveles inferior a su nivel real. Extrapola los "sistemas de armas" a los métodos de ataque de la criatura, las defensas a su extraño revestimiento orgánico, etcétera. Matar a una criatura así significa eliminar su "núcleo de energía u otro punto vital".

Naves espaciales contra criaturas normales: Si un sistema de armas de un vehículo dispara sobre un PJ desprotegido (o un PJ en una nave espacial dispara armas de nave sobre una criatura fuera de la nave que no sea colosal), es una situación completamente diferente. Los ataques contra los sistemas de un vehículo se enfrentan a todos los modificadores mencionados anteriormente. Además de eso, añade cinco grados adicionales de obstaculización a los ataques de una criatura normal contra una nave estelar.

Un PJ que se defiende del ataque de una nave espacial se ve obstaculizado en cinco grados. Excepto que en este caso, la nave espacial infinge daño. Dado que las armas de las naves comparadas con las armas de mano están a un orden de magnitud de distancia en lo que se refiere a potencia, una buena regla general es que el arma de una nave espacial infinge 25 puntos de daño en un impacto exitoso y desciende al personaje un grado en el registro de daño. Incluso si el personaje tiene éxito en su tirada de defensa, sigue recibiendo 5 puntos de daño.

OPCIONES DEL SISTEMA DE ARMAS PARA PJ

Estas tareas son modificadas por cualquier habilidad (o incapacidad) relevante del PJ y Esfuerzo, como es habitual.

Tarea de puntería	Obstaculización	Efecto en la nave objetivo
Desactivar armas	Dos grados	Una o varias armas del objetivo inutilizadas
Desactivar defensas (si aplica)	Dos grados	Se alivian los ataques contra el objetivo
Desactivar motor/propulsión	Tres grados	El objetivo no puede moverse, o el movimiento se ve obstaculizado
Desactivar maniobrabilidad	Dos grados	El objetivo no puede alterar su rumbo actual
Atacar núcleo de energía o punto vital	Cinco grados	El objetivo queda completamente destruido
Intentar fijar el objetivo	-	Pasa una ronda apuntando, el siguiente ataque se alivia.
Coordinar disparos	-	Si la nave del PJ tiene un segundo sistema de armas, coordina el fuego con él, proporcionando a ese sistema un recurso esta ronda. (Esta arma no hace un ataque separado)
Ataque redline	-	Sobrecarga de armas, disparo de rebote, o otra cosa arriesgada

OPCIONES DEL SISTEMA DE PILOTAJE PARA PJ

Estas tareas son modificadas por cualquier habilidad (o incapacidad) relevante del PJ y Esfuerzo, como es habitual.

Tarea de pilotaje	Obstaculización	Efecto en la nave objetivo
Maniobras evasivas	Un grado	Las defensas se reducen tres grados, pero los ataques de esta ronda se obstaculizan en la misma medida.
Aumentar la separación	Un grado	Las defensas se reducen un grado, los ataques se obstaculizan un grado, pero se crea la posibilidad de perder la aeronave enemiga (ver más abajo).
Disminuir la separación	-	Anula la posibilidad de perder naves enemigas esta ronda
Aproximación sigilosa	Tres grados	Mientras no se realice ningún ataque, la nave del piloto puede "arriarse" a naves enemigas mucho mayores y ocultarse de sus sensores.
Perder nave enemiga	Cuatro grados	Si primero se aumenta la separación como una tarea separada (o la maniobrabilidad está desactivada), la nave objetivo pierde el rastro de la nave del piloto detrás de una luna, en un cinturón de escombros, etc.
Estudiar el vuelo enemigo	-	Pasa una ronda observando las tácticas enemigas, la siguiente tarea de pilotaje se alivia
Volar en formación	-	Si otra nave aliada forma parte del combate, te coordinas con ella, proporcionando a esa nave un recurso en su siguiente tarea de pilotaje
Maniobra redline	-	Girar, volar a través de una región peligrosa, o alguna otra opción arriesgada

OPCIONES DEL SISTEMA DE CIENCIA E INGENIERÍA PARA PJ

Estas tareas son modificadas por cualquier habilidad (o incapacidad) relevante del PJ y Esfuerzo, como es habitual.

Tarea de pilotaje	Obstaculización	Efecto en la nave objetivo
Escaneo	-	Obtener información básica, como si hay otras naves en la zona, si están dentro del alcance de combate, si hay refuerzos a la vista, etc.
Exploración táctica	Un grado	Conocer el nivel de la nave enemiga identificada
Escaneo profundo	Dos grados	Descubierta la debilidad de la nave enemiga, se alivia la siguiente tarea elegida por este personaje para otro PJ (normalmente una tarea de pilotaje o armamento)
Interferir/ Hackear	Dos grados	Requiere tres éxitos antes de dos fracasos (por lo tanto, un mínimo de tres rondas); si tiene éxito, la nave enemiga no realiza ninguna acción durante un par de rondas hasta que recupera el control cortando el enlace de comunicaciones; durante este tiempo, todas las tareas contra la nave enemiga se alivian en dos grados.
Abrir comunicaciones	Dos grados	Intento de diálogo; como mínimo, el éxito hace que la nave enemiga retrase al menos una ronda, lo que podría ser el final de la misma, o bien abrir más el diálogo.
Reconfigurar estación	-	Cambia el sistema que controla la estación. Útil cuando otra estación está dañada o el PJ que tripula otra estación está incapacitado; la reconfiguración bloquea las opciones del sistema previamente controlado a menos que se reconfigure de nuevo; puede hacerse como parte de otra acción.
Reparación de efectos	-	A veces un personaje puede reparar un subsistema desde su estación, pero la reparación puede requerir desplazarse a otra parte de la nave, como la cámara de propulsión, el compartimento donde se enfundan las armas, o incluso al casco exterior. La dificultad es igual a la dificultad modificada de la nave enemiga que causó el daño.
Redline de Ciencia/ Ingeniería	-	Invertir la polaridad de los sensores, desenterrar de una base de datos alguna leyenda extraña que pueda cambiar la situación de algún modo, hacer que el casco sea reflectante, o alguna otra táctica arriesgada...

REGLA OPCIONAL: PSIÓNICA

A través de la fuerza de voluntad, un personaje psíónico puede desatar capacidades mentales innatas como la telepatía, la precognición y la telequinesis. Como DJ, tu primera decisión debe ser si quieres incorporar la psíonica a tu ambientación.

Si no quieres permitir la psíonica en tu juego, entonces restringe rasgos como [Comanda poderes mentales](#), [Enfoca mente sobre materia](#) y [Separa la mente del cuerpo](#). Y por supuesto, restringe los tipos sugeridos de Psíon y Caballero psíquico descritos en [tipos sugeridos para un juego de ciencia ficción](#).

PSIÓNICA LATENTE

Bajo la regla de psíonica latente, cualquier personaje, sin importar su rol o tipo, puede desbloquear una capacidad psíonica (ya sea a propósito, o accidentalmente), como beneficio a largo plazo (ver "[primera capacidad PSI](#)" a continuación). Después de desbloquear una capacidad psíonica, pueden desbloquear más posteriormente si lo desean (o si su capacidad busca revelarse), o simplemente intentar quedarse con una.

PRIMERA CAPACIDAD PSI

Cualquier personaje puede desbloquear una capacidad psíónica gastando 3 PX y trabajando con el DJ para elaborar una historia en el juego de cómo el personaje la desbloqueó.

A continuación, elige una capacidad de nivel bajo del Capítulo [Capacidades de personaje](#). Si el DJ está de acuerdo, el personaje obtiene esa capacidad como su capacidad psíónica, con algunas advertencias. Esta capacidad no puede usarse como una capacidad normal obtenida a través del tipo o rasgo de un PJ. En su lugar, un personaje debe gastar una tirada de recuperación o pasar muchos minutos o más evocando la capacidad psíónica antes de que surta efecto, además de pagar su coste de Reserva (si lo hay).

Gastar una Tirada de Recuperación para Manifestar una Habilidad Psiónica: Si el personaje gasta una tirada de recuperación de una acción, diez minutos o una hora como parte de la misma acción para manifestar una capacidad psíónica (incluyendo el pago de cualquier coste de Reserva), puede utilizar la capacidad como una acción.

Gastar Tiempo para Manifestar una Habilidad Psiónica: Si el personaje tarda al menos diez minutos meditando, concentrándose profundamente o utilizando todas sus acciones, puede manifestar una capacidad psiónica de nivel bajo (si también paga los costes de Reserva). Se necesita una hora para manifestar capacidades de nivel medio. Se necesitan diez horas para manifestar una capacidad de nivel alto.

MÁS CAPACIDADES PSI

Una vez que un personaje ha desbloqueado al menos una capacidad psiónica, puede optar por desbloquear capacidades adicionales más adelante. Cada vez, deben gastar 3 PX adicionales y trabajar con el DJ para elaborar una historia en el juego sobre cómo ha progresado el desarrollo mental del personaje.

Se aplican dos reglas adicionales para aprender capacidades psiónicas adicionales: En primer lugar, un personaje debe ser al menos de rango 3 y haber desbloqueado previamente una capacidad psiónica de nivel bajo antes de poder aprender una capacidad psiónica de nivel medio. En segundo lugar, un personaje debe tener al menos un rango 5 y haber desbloqueado previamente una capacidad psiónica de nivel medio antes de poder desbloquear una capacidad de nivel alto.

PSIONES Y LA REGLA OPCIONAL DE PSIÓNICA

LATENTE

Los personajes con rasgos psiónicos explícitos, como [Comanda poderes mentales](#), [Enfoca mente sobre materia](#), [Separa la mente del cuerpo](#) y posiblemente otros, así como tipos como Psión y Caballero psíquico, también se consideran personajes psiónicos y, además, especializados. Sus capacidades psiónicas -proporcionadas por su tipo o rasgo- se utilizan simplemente pagando sus costes de Reserva. No se requiere tiempo ni esfuerzo físico adicional para manifestarlas. Esto se debe a que se han entrenado para utilizar esas capacidades, en lugar de haber tropezado con ellas accidentalmente como un personaje latente.

Los personajes especializados pueden utilizar la regla de latencia opcional para ampliar aún más su potencial psiónico, desbloqueándolo igual que los demás personajes, con las mismas limitaciones.

Opcionalmente, los personajes especializados que tengan un tipo y/o rasgo psiónico obtienen un beneficio adicional si también optan por las capacidades latentes. Dado que ya son expertos en desbloquear capacidades y usarlas tan rápida y fácilmente como otro personaje podría disparar una pistola láser, tienen cierta flexibilidad. Un PJ de este tipo puede sustituir hasta tres capacidades otorgadas por su tipo y/o rasgo por otras tres capacidades psiónicas que haya desbloqueado como

capacidad latente del mismo nivel. Para ello, debe pasar al menos una hora ininterrumpida en meditación. Normalmente, esto es algo que requiere una mente fresca, y debe hacerse poco después de una recuperación de diez horas.

PSIÓNICOS MÁS PODEROSOS

Como DJ, puedes permitir a un PJ gastar 4 PX para desbloquear una nueva capacidad psiónica en lugar de 3 PX. Dicha capacidad se trata más como una capacidad de tipo o rasgo normal. Tal capacidad aún se rige por las reglas descritas en [Más capacidades PSI](#), pero no está sujeta a las limitaciones para manifestar la capacidad (es decir, gastar una tirada de recuperación o mucho tiempo); en su lugar, el usuario simplemente paga sus costes de Reserva para usarlas.

REGLA OPCIONAL: MEJORAS

POSTHUMANAS

Las mejoras posthumanas están disponibles para todo el mundo al comienzo de la ambientación o se abren más adelante durante la campaña como un desarrollo significativo de la trama. Ten en cuenta que muchas capacidades de rasgo y de tipo pueden considerarse procedentes de las mejoras corporales normalmente asociadas a la transformación posthumana, especialmente las capacidades de alto nivel. Lo cual es una forma de hacerlo. Por otro lado, podrías proporcionar mejoras reales, como las que se presentan aquí, que realmente aumentan el nivel de poder base de los personajes.

INTRODUCIR MEJORAS EN TU ESCENARIO

Tienes varias opciones para añadir mejoras posthumanas a tu escenario.

Los personajes pueden obtener una mejora inicial "gratis", mecánicamente hablando. Después de eso, puedes decidir que es suficiente y ya está.

O puedes permitir más mejoras, cada una de las cuales requiera gastar 4 PX y sirva como requisito de [Otras opciones](#) para hacer avanzar a tu personaje. En este caso, considera ampliar el número de pasos necesarios para avanzar un nivel de cuatro a cinco. (La obtención de mejoras posthumanas adicionales refleja que los personajes acceden a capacidades latentes ya presentes en ellos, o vuelven a la fuente que les concedió las mejoras en primer lugar, si es algo que quieras permitir).

Mejoras posthumanas inmediatas: Como parte de la creación del personaje, a los PJs se les dan las opciones que se presentan a continuación porque la ambientación así lo exige. Las opciones narrativas incluyen (pero no se limitan a):

- Los PJs son parte de un programa diseñado para adaptarlos a ser capaces de sobrevivir y prosperar en

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

condiciones distintas a las del ambiente de 1 G, 1 atmósfera, oxigenado, de Ríctos de Oro de la Tierra.

- Los PJs comienzan su carrera como supersoldados para luchar contra alienígenas o para servir como espías corporativos.
- Los PJs sirven como guardianes longevos para vigilar una nave generacional que viaja a velocidades más lentas que la de la luz entre las estrellas.
- Los PJs son hijos de una civilización del futuro lejano que rutinariamente mejora a sus ciudadanos.

Mejoras posthumanas retardadas: En algún momento después de que los jugadores tengan unas cuantas sesiones a sus espaldas, presenta las opciones siguientes a los PJs debido a una actualización dramática de la trama. Si un PJ obtiene la opción de mejorar, entonces todos los PJs deberían tener la misma ventaja. Las opciones narrativas incluyen (pero no se limitan a):

- Los PJs, explorando un alijo de tecnología ultra antigua u de otra manera fantástica, encuentran un dispositivo que les proporciona mejoras inesperadas en el proceso de curarles de otras heridas.
- Los PJs son secuestrados por alienígenas o agentes del conglomerado, y mejorados -con algunos circuitos de mando y control también instalados- para servir a algún propósito específico.
- Los PJs aprenden una "nueva ciencia" que les permite aprovechar energías cósmicas que otras criaturas desconocen.

PAQUETES POSTHUMANOS

Los "paquetes" posthumanos que los PJs podrían disfrutar incluyen los siguientes. Debes decidir cuáles están disponibles, y cuáles obtienen tus PJs.

Nacido en el espacio [Spaceborn]: No te afecta negativamente la microgravedad a largo plazo o las condiciones de alta radiación comunes en el espacio. Además, puedes soportar una alta aceleración (hasta 15 G) durante aproximadamente una hora sin desmayarte, tener un derrame cerebral, un ataque al corazón, etc. (aunque periodos más largos de aceleración podrían dar lugar a tales resultados). Añade +1 a tu Ventaja de Intelecto. Capacitador. (Los PJs sin la mejora posthumana nacido en el espacio probablemente tengan que depender de la suplementación con adyuvantes si viajan por el espacio, como suero de adaptación espacial)

Nacido en Júpiter [Jupiterborn]: Puedes soportar planetas de alta gravedad y alta aceleración (hasta 15 G) indefinidamente. Durante periodos de hasta una hora, puedes soportar el doble. Añade +1 a tu Ventaja de Vigor. Capacitador.

Nacido bajo el mar [Seaborn]: Puedes respirar bajo el agua a presiones de hasta 100 atmósferas indefinidamente, hasta el triple durante una hora. Tienes un

recurso para todas las tareas realizadas en el agua. Añade +1 a tu Ventaja de Velocidad. Capacitador.

Conciencia expandida [Expanded Consciousness]: Sólo uno de tus hemisferios cerebrales duerme a la vez, por lo que siempre estás despierto y consciente. Además, tienes un sexto sentido de magnetorrecepción que te permite "ver" dentro de objetos y a través de puertas hasta una corta distancia. Tus tareas de iniciativa y percepción se ven aliviadas. Puedes forjar una conexión con los equipos electrónicos que tocas, lo que te permite intentar comunicarte, analizar o incluso hackear el dispositivo. Capacitador.

Cuerpo sintético [Synthetic Body]: Has dejado atrás la biología y te has cargado en una forma biomecánica conocida como sintético. Disfrutas de las ventajas del paquete de [Nacido en el espacio](#) y del paquete de [Conciencia expandida](#), además de una mejora de poder posthumano. Capacitador.

MEJORAS DE PODER POSTHUMANO

Un personaje también puede ganar capacidades posthumanas por medio de mejoras de poder, como se describe en [Regla opcional: Mejoras de poder](#).

Bajo esta regla, los personajes posthumanos comienzan con dos mejoras de poder. Pueden "desbloquear" una más cada vez que gasten 4 PX para hacer avanzar a su personaje. Las mejoras de poder son como niveles permanentes de Esfuerzo que siempre están activos. No cuentan para el uso máximo de Esfuerzo de un personaje (ni cuentan como habilidades o recursos). Simplemente alivian tareas que caen dentro de categorías específicas, que incluyen (pero no están únicamente limitadas a):

Precisión: Todas las tiradas de ataque

Destreza: Movimiento, acrobacias, iniciativa y Defensa por Velocidad

Curación: Una tirada de recuperación extra por turno (cada una una acción, todas vienen antes de otras tiradas de recuperación normales)

Inteligencia: Tiradas de Defensa por Intelecto y todas las tareas de conocimiento, ciencia y fabricación

Poder: Uso de un poder específico, incluyendo daño (3 puntos adicionales por turno) pero no tiradas de ataque

Resistencia: Tiradas de Defensa por Vigor y Armadura (+1 por turno)

Ataque único: Tiradas de ataque y daño (3 puntos adicionales por turno)

Fuerza: Todas las tareas que impliquen fuerza, incluyendo saltar e infligir daño en ataques melé o lanzados (3 puntos adicionales de daño por turno) pero no las tiradas de ataque.

Cada mejora alivia la tarea (excepto las mejoras que afectan al daño o a la Armadura, como se especifica en la lista anterior). Aplicar dos mejoras alivia la tarea en

dos grados, y aplicar tres mejoras la alivia en tres grados. Un personaje asigna sus cinco mejoras de poder como desee, pero a la mayoría de los personajes no se les debería permitir asignar más de tres a cualquier categoría. Una vez asignados las mejoras, no deberían cambiar.

SALVAMENTO DE UNA NAVE ESPACIAL

Si la nave abandonada fue sometida al vacío, parcialmente destruida en combate, o dañada por algún otro desastre o encuentro cercano con un peligro espacial, los objetos recuperados suelen estar degradados, y se valoran a una categoría de precio inferior a la anotada. El DJ puede decidir que un objeto es completamente irrecuperable (sin valor) o que funciona bien.

Intromisión del DJ en salvamento: Los piratas pueden intentar un salvamento en una nave que los PJs están intentando salvar.

Salvamento de nave (valor que los PJs ganan)

d10 con la venta del objeto salvado)

- 1 Núcleo de energía/combustible para propulsión (caro)
- 2 Núcleo informático con el código de una IA de simulación o una IA fuerte (caro)
- 3 Carga - partes, semillas, materia prima para impresoras 4d, etc (muy caro)
- 4 Almacenes de comida y agua, 1d6 meses (caro por cada mes)
- 5 Información valiosa codificada en los sistemas de la nave (variable)
- 6 Elemento de cuidado térmico y nutrición seleccionado por el DJ, tecnología avanzada (variable)
- 7 Elemento de equipo utilitario seleccionado por el DJ, tecnología avanzada (variable)
- 8 Elemento de vestimenta y armadura seleccionado por el DJ, nivel tecnológico avanzado (variable)
- 9 Robot seleccionado por el DJ, nivel tecnológico avanzado (variable)
- 10 Armamento seleccionado por el DJ, nivel tecnológico avanzado (variable)

INESTABILIDAD SUPERLUMÍNICA

Aunque hay disponibles muchos tipos diferentes de opciones más rápidas que la luz o superlumínicas, cualquier empleo de viaje superlumínicos en un escenario se enfrenta a peligros similares en tres puntos diferentes: al entrar a velocidad superlumínica por primera vez, durante el viaje superlumínico y al salir de velocidad superlumínica.

Al entrar a velocidad superlumínica: Ya sea al activar el impulso factorial o al pasar por la boca de una puerta de agujero de gusano, los factores que complican la

situación pueden requerir una tirada de pilotaje, cuya dificultad dependerá de la situación. En una tirada fallida, cualquier cantidad de malos resultados son posibles, aunque el menos dramático es que la nave simplemente no entre en velocidad superlumínica y no pueda hacerlo hasta que los PJs determinen la razón y la rectifiquen.

En tránsito superlumínico: Podría producirse un fallo del motor oscuro o alguna inestabilidad extraña en la garganta de un agujero de gusano, o algún otro problema durante el tránsito superlumínico. Normalmente, estas inestabilidades no son algo que un piloto pueda evitar, ya que deberían presentarse como una intromisión del DJ, momento en el que los PJs pueden intentar evitar o lidiar con la situación.

La inestabilidad podría resultar en que una nave espacial salga de velocidad superlumínica en medio del camino hacia el destino, que salga en alguna parte completamente desconocida del espacio, que salga en el lugar correcto pero con meses o años de retraso, o que no salga en absoluto y por lo tanto continúe moviéndose a través de los espacios anormales que plantea el tránsito superlumínico.

Alternativamente, naves enemigas -o criaturas- podrían usar algún tipo de tecnología fantástica para atacar a la nave de un PJ mientras está en tránsito superlumínico, lo que podría forzar a la nave a volver al espacio normal, o resultar en un tiroteo en el espacio anormal plegado del tránsito superlumínico (probablemente incluso más peligroso que el combate normal, dependiendo de la versión de viaje superlumínico de tu ambientación).

Salir de velocidad superlumínica: El mismo tipo de complicaciones pueden afectar a una nave al salir de velocidad superlumínica que al entrar. Si es así, se requiere una tirada de pilotaje. Sin embargo, en caso de fallar la tirada, los resultados incluyen una colisión (usa el Registro de daños de naves por colisión proporcionado a continuación), un rociado inadvertido de partículas de alta energía desde el espacio anormal actuando como un cañón de partículas apuntando accidentalmente a alguna otra nave o estación espacial en el lugar de destino, o crear/caer en una anomalía espacial.

REGISTRO DE DAÑOS DE NAVES POR COLISIÓN

Número de colisiones	Efecto
1-3	Una o más de las armas de la nave espacial quedan inutilizadas hasta su reparación
4-6	El propulsor de la nave espacial se ve afectado; todas las tareas de pilotaje se ven obstaculizadas hasta su reparación; la tripulación sufre 2 puntos de daño
7	La nave espacial sufre un estallido de vacío en uno de sus compartimentos; la tripulación afectada debe tener éxito en tareas de dificultad 5 para aguantar y enfrentarse a la exposición al vacío.
8	La nave espacial sufre un fallo general del soporte vital; toda la tripulación que no lleve traje se expone al vacío.
9	La nave espacial no puede alterar su curso actual; todas las tareas de pilotaje fallan hasta que se repare el motor; la tripulación sufre 4 puntos de daño.
10	La nave queda completamente destruida

ANOMALÍA ESPACIAL

Por último, las irregularidades difíciles de categorizar en el espacio-tiempo reciben el amplio nombre de "anomalía espacial". La mayoría de las veces, las anomalías espaciales son peligros que se encuentran en escenarios de temática fantástica, pero no siempre. Dado que estas cosas son anómalas, no hay un conjunto de directrices que se adapte a todas ellas. Dicho esto, las anomalías espaciales suelen ser un efecto secundario de algún otro factor en juego, como un agujero negro oculto, una grieta dimensional o el campo de distorsión que rodea a una serie de IAs postsingulares que se encuentran en la pared gravitatoria de un magnetar.

En general, las anomalías espaciales tienen una extensión de unos pocos segundos luz hasta unos pocos años luz. Es difícil para las naves espaciales navegar dentro de las anomalías espaciales, y se enfrentan a muchos desafíos si intentan (o se ven obligadas a) hacerlo.

AI DÉBIL, SIM, FUERTE Y POSTSINGULARIDAD

Aunque sea de forma algo difusa, a efectos de crear un escenario de ciencia ficción, la inteligencia artificial (IA) puede dividirse en cuatro categorías: débil, sim, fuerte y post-singular.

IA DÉBIL

La IA débil (también llamada IA restringida) es el tipo de código basado en algoritmos que se encuentra en los escenarios contemporáneos (y en la vida real) centrado en tareas muy limitadas, como jugar al ajedrez.

Uso de IA débil: Las IAs débiles ya se utilizan en la vida real, por lo que se supone que forman parte de las ambientaciones en las que predomina la tecnología contemporánea. Resultan prácticas en circunstancias en las que uno tiene las manos ocupadas, cuando una indicación verbal permite encender una luz, abrir una puerta, ajustar la temperatura, etc. El aprendizaje automático puede permitir a una IA débil ampliar sus capacidades de manera muy limitada. Pero una IA débil no es lo suficientemente consciente como para proporcionar un recurso a la hora de realizar tareas.

IA débil: nivel 1; hasta nivel 7 cuando se trata de una aplicación muy específica de conocimientos o habilidades.

IA SIM

Las IAs sim ("sim" es la abreviatura de "simulante") son inteligencias artificiales que tienen una gran capacidad para entender la dirección, reunir conjuntos de datos diferentes y llegar a conclusiones; sin embargo, no son conscientes, como las IAs fuertes o los humanos.

Uso de IA sim: Las IAs sim se asocian más comúnmente con las tripulaciones de naves espaciales, aunque también pueden controlar complejos de investigación específicos, bases y otros tipos de vehículos y estructuras. Una IA sim proporciona toda la utilidad de una IA débil (y más), y en realidad actúa como un PNJ, uno aliado si la IA es el shipmind en una nave que los PJs poseen. Si una IA simulada se descarrila, no deja de ser un código informático que funciona mal. Normalmente.

IA sim: nivel igual a la nave, estación o instalación en la que está instalada

IA FUERTE

Las IAs fuertes (también llamadas IAs verdaderas) tienen todas las habilidades de las IAs sim, además de la capacidad de generalizar de la misma manera que un humano. Cada una de ellas es esencialmente una persona incorpórea. Las IAs fuertes son completamente artificiales, o comienzan como personalidades humanas codificadas digitalmente.

Uso de IA fuerte: Una IA fuerte puede servir como shipmind al igual que una IA sim, pero es probable que sea un socio de pleno derecho en un entorno en el que se respeten los derechos de la IA. De hecho, las IAs fuertes pueden ascender a cualquier puesto que pueda alcanzar un humano, hasta incluso liderar un grupo, una facción o una nación entera.

IA fuerte: nivel 5-8, hasta nivel 8 cuando se trata de una aplicación específica de conocimientos o habilidades; véase [Inteligencia artificial](#).

POST- SINGULARIDAD

Las IAs post- singularidad son inteligencias que diseñaron una segunda generación, una versión mejor de sí mismas. La segunda generación diseño inmediatamente una tercera generación aún más avanzada, y así sucesivamente. Este proceso iterativo de automejoramiento se produce tan rápidamente que la explosión resultante de inteligencia y capacidad desconocida se denomina singularidad. Se llama así porque los humanos somos demasiado limitados para "ver" lo que realmente saldría por el otro extremo, igual que no podemos ver más allá del horizonte de sucesos y dentro de la singularidad de un agujero negro.

Hay que tener en cuenta que los ultras antiguos pueden ser simplemente IAs de una civilización anterior que no tienen ninguna razón para interactuar con la última oleada de sensibilidad que se extiende por el universo.

Uso de IA postsingular: Del mismo modo que a veces se imagina que las IAs fuertes tienen objetivos inescrutables, las IAs postsingulares (también llamadas godminds) sí los tienen. Aunque podría funcionar de otro modo en un entorno determinado, las godminds tienen tan poco en común con los humanos que podrían abandonarlos por completo para crecer hasta alcanzar el tamaño de un sistema solar (un cerebro "Matrioshka"), colonizar una nebulosa lejana o codificarse a sí mismas en cadenas cuánticas de la propia existencia. Interactuar con tales mentes-dioses probablemente requeriría algún fragmento épico código de comando antiguo, la habilidad de llamar la atención de una godmind o alguna otra situación no especialmente común. En tales casos, una IA postsingular podría dignarse a ayudar al solicitante, como muestra de gratitud por haber creado a sus lejanos antepasados. Aunque es probable que dicha ayuda sea en sí misma algo enigmática.

IA postsingular: nivel 10; ver godmind

ANTIGUOS ULTRAS

Los antiguos ultras (también llamados alienígenas ultras) son la abreviatura del concepto de que una (o más) razas alienígenas increíblemente avanzadas habitaron una vez la galaxia, pero que aparentemente hace tiempo que desaparecieron, salvo por la evidencia de su existencia en estructuras y artefactos residuales. Estas estructuras y artefactos restantes son a menudo enormes en tamaño e incomprensibles en función, normalmente hechos de materiales desconocidos que la gente del entorno no reconoce y no puede analizar.

Nivel de actividad de los ultras: Diferentes ambientaciones pueden hacer uso de los antiguos ultras de diferentes maneras, incluso no tener ninguno en absoluto.

ESCALA KARDASHEV

Incluso en el ámbito de la ciencia ficción dura, lo fantástico puede a veces colarse, al menos como hipótesis. Por ejemplo, a pesar de la falta de fundamento teórico de las tecnologías que serían necesarias para alcanzarla, muchos científicos aceptan que la Escala de Kardashev es cierta en términos generales. Una civilización de Tipo I está aún más avanzada que la nuestra en el siglo XXI y tiene la capacidad de captar toda la energía de la Tierra. Una civilización de Tipo II utiliza toda la producción de energía de su estrella, construyendo cosas a megaescala, como un anillo o esfera que rodea el sol o estructuras que implican el traslado o desmantelamiento de un planeta. Una civilización de Tipo III empieza a aprovechar el poder de todas las estrellas de su galaxia y puede incluso remodelar cosas a escala galáctica. Existen hipótesis sobre otros tipos, como la manipulación del universo (Tipo IV) e incluso el multiverso (Tipo V).

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO DE CIENCIA FICCIÓN

Rol	Tipo de personaje
Soldado	Guerrero
Técnico	Explorador con aspecto de tecnología
Piloto	Explorador con aspecto de tecnología
Diplomático	Orador
Doctor	Orador con aspecto de habilidades y conocimientos
Espía	Explorador con aspecto de sigilo
Científico	Explorador con aspecto de habilidades y conocimientos
Psíon	Adepto
Caballero psíquico	Guerrero con aspecto de magia

CRÍATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO DE CIENCIA FICCIÓN

Roedor inocuo: nivel 1

Bestia guardiana: nivel 3, nivel 4 para percepción

Dron corporativo: nivel 2

Trabajador físico: nivel 2; salud 8

CRIATURAS Y PNJS DE CIENCIA FICCIÓN POR NIVEL Y TECNOLOGÍA

Nivel	Nombre	Tecnología
1	Rata espacial	Avanzada
2	Parásito de silicio	Avanzada
3	Infovore	Fantástica
3	Organismo simulado	Avanzada
3	Natathim (homo aquus)	Avanzada
3	Árbol centinela	Avanzada
3	Fantasma de punto cero	Fantástica
4	Involucionado	Avanzada
4	Enjambre ecófago	Avanzada
4	Bruma hambrienta	Fantástica
4	Inquisidor	Fantástica
4	Malware, fatal	Avanzada
4	Redivus	Fantástica
4	Marine de asalto	Avanzada
4	Espectro (homo vacuus)	Avanzada
5	Resplandeciente	Fantástica
5	Supernal	Fantástica
5	Persona sintética	Avanzada
5	Hongo del vacío	Avanzada
6	Exolimo	Fantástica
6	Fotonomorfo	Fantástica
7	Posthumano	Fantástica
7	Behemoth atronador	Fantástica
8	Inteligencia artificial	Avanzada
8	Cíbrido	Fantástica
8	Interceptor Wharn	Fantástica
10	Godmind	Fantástica
10	Omworwar	Fantástica

ÁRBOL CENTINELA 3 (9) [SENTINEL TREE]

Dependiendo del escenario de ciencia ficción, los árboles centinela son árboles mutados que crecen cerca de cráteres radiactivos que oscurecen el paisaje, plantas alienígenas que evolucionaron en una biosfera (o dimensión) diferente, o el resultado de una intensa manipulación genética, posiblemente ilegal. Independientemente de su procedencia, los árboles centinela parecen masas espinosas de enredaderas anudadas. Sus hojas, afiladas como cuchillas, se flexionan como garras y sus vainas vibrantes brillan, listas para detonar si se lanzan. Si se cultivan, pueden adoptar una forma diseñada para asustar aún más -o al menos advertir- a quienes los vean. Los árboles centinela son móviles, agresivos y se alimentan de casi cualquier tipo de materia orgánica. Una vez que derriba a la presa, hunde raíces con púas en el cuerpo para alimentarse y descomponerlo.

Motivación: Alimentarse

Entorno: En grupos de tres a seis, capaces de tolerar la mayoría de las atmósferas (incluso las más delgadas, como la de Marte), pero no el vacío.

Salud: 12

Daño que infinge: 3 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Inmediato

Combate: Los árboles centinela pueden lanzar una vaina vibratoria a un objetivo a distancia, que detona al impactar, infligiendo 3 puntos de daño a todos los objetivos dentro del alcance inmediato de la explosión. Los objetivos también deben tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o ser envenenados por 3 puntos de daño, más 3 puntos de nuevo cada ronda subsiguiente hasta que una tarea de Vigor tenga éxito. Un árbol centinela también puede atacar con sus lianas a un objetivo dentro de su alcance inmediato, infligiendo 3 puntos de daño. Los objetivos melé también deben tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o quedan enredados e incapaces de realizar acciones físicas hasta que puedan liberarse en su turno.

Interacción: Los árboles centinela son tan inteligentes como los perros guardianes bien entrenados. No pueden hablar, pero entienden algunas palabras y gestos.

Uso: Una arboleda de árboles centinela vigila un recinto en el que los personajes necesitan entrar.

Intromisiones del DJ: El personaje atrapado en la detonación queda cegado con pequeñas semillas negras hasta que use una tirada de recuperación para eliminar la condición. (El uso de recuperación no devuelve puntos a una Reserva).

BEHEMOTH ATRONADOR 7 (21) [THUNDERING BEHEMOTH]

Cuando se encuentra vida en otros mundos, a veces es grande y peligrosa, como el bien llamado behemoth atronador. Un behemoth atronador puede encontrarse en cualquier planeta alienígena con bosques y/o pantanos. Estos intrépidos depredadores, que alcanzan alturas similares a las de los árboles, son cazadores poderosos y peligrosos, incluso para los que van armados con armamento avanzado o fantástico. Los Behemoths utilizan apéndices que cambian de color para parecer altos árboles mientras acechan a sus presas, tan quietos como poderosos troncos de madera, hasta que rompen su cobertura y les tienden una emboscada. Los Behemoths pueden producir ruidos extraordinariamente fuertes, a veces simplemente rugiendo, pero a menudo replicando el grito tartamudo de una nave espacial atacando. Utilizan sus extraños "rugidos" para confundir, despistar y, si es posible, llevar en estampida a sus presas a zonas de exterminio como zonas de arena blanda, acantilados o, en la mayoría de los casos, a la boca de otro behemoth.

En el entorno de ciencia ficción de Numenera, criaturas similares reciben el nombre de dasipelts retumbantes.

Motivación: Alimentación (carne fresca)

Entorno: Bosques, solo o en un grupo de caza (conocido como "choque") de dos o tres personas

Salud: 35

Daño que infinge: 9 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para disfraz (como árboles) cuando está inmóvil. nivel 8 para engaño (sonar como una nave espacial atacando). nivel 3 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño.

Combate: Un behemoth atronador puede atacar a un grupo de criaturas (dentro de un área inmediata entre sí) con un único y enorme mordisco. Gracias a su largo cuello, puede realizar ese ataque hasta 9 m [30 pies] de distancia. Una víctima debe además tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o quedar atrapada en las fauces de la criatura, recibiendo 9 puntos de daño adicionales cada ronda hasta que pueda escapar.

La habilidad de un behemoth atronador para replicar ruidos amenazadores suele utilizarse de forma engañosa a distancia, pero la criatura puede utilizarla para aturdir a todos los objetivos que se encuentren dentro de su alcance inmediato, de forma que pierdan su siguiente turno al fallar una tirada de Defensa por Vigor. **Interacción:** Los Behemoths tienen un complejo sistema de comunicación entre ellos, utilizando sus apéndices que cambian de color y la modulación de los truenos que producen. Consideran a los humanos y a la mayoría de las criaturas como comida.

Uso: El sonido de naves espaciales combatientes ha asustado repetidamente a los colonos humanos de un planeta alienígena, aunque rara vez han visto rayos destructivos o naves espaciales reales. Preocupados de que eso cambie pronto, los residentes piden a los PJs que investiguen.

Intromisiones del DJ: El personaje evita ser mordido pero es golpeado por el ataque del behemoth, cayendo una corta distancia (y recibiendo 5 puntos de daño).

BRUMA HAMBRIENTA [HUNGRY HAZE]

Las brumas hambrientas se encuentran en regiones donde las leyes fundamentales de la física se han erosionado o son débiles. Su nombre se debe a que aparecen como distorsiones de la vista, como zonas de neblina térmica, que brillan en el aire. Estas brumas incoloras avanzan rápidamente cuando detectan una presa, adquiriendo una tonalidad naranja-rojiza "hambrienta" al adherirse a los cuerpos de aquello de lo que intentan alimentarse a continuación.

Las víctimas alimentadas por una bruma hambrienta a veces alucinan y ven a un monstruo manifestado físicamente en lugar de un vapor informe.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Solo o en grupos de tres a cinco, normalmente en zonas de tensión espacio-temporal. Inmune a los efectos del vacío.

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Vuela una distancia inmediata cada ronda

Ajustes: Nivel 5 para tareas de sigilo

Combate: Una bruma hambrienta desmenuza la carne de todas las criaturas vivas dentro del alcance inmediato, infligiendo 5 puntos de daño. Como bruma insustancial, sólo los ataques que afectan a un área tienen una oportunidad de infijirles todo el daño; otros ataques con éxito sólo infligen 1 punto de daño, independientemente de la cantidad indicada. Si una bruma hambrienta se alimenta con éxito, gana 1 punto de Salud, aunque el aumento la sitúe por encima de su Vida máxima. Si una bruma hambrienta queda reducida a cero de salud, queda un huevo liso del tamaño de un pulgar de material desconocido.

Interacción: Una niebla hambrienta no habla ni parece tener lenguaje. Pero no está descerebrada; puede aprender de sus experiencias y encontrar soluciones creativas a los problemas.

Uso: Después de que una estación de investigación en Mercurio sea abandonada por problemas no especificados, los recuperadores aparecen en busca de presas fáciles. Pero una extraña neblina parece cernirse sobre la estación.

Botín: Las personas (o IA) interesadas en manifestaciones extrañas probablemente pagaría por los restos de una bruma hambrienta una cantidad igual a la categoría de precio caro.

Intromisiones del DJ: El índice de Armadura del personaje se reduce en 1; al parecer, la bruma hambrienta puede comer algo más que carne.

CÍBRIDO 8 (24) [CYBRID]

El origen de los cíbridos puede ser el resultado de un hallazgo de un antiguo alijo de ultratecnología, o fabricado por una IA postsingular con algún propósito insondable, o incluso el resultado de la investigación de armas prohibidas por parte de una nación-estado o un conglomerado. Los restos humanos que quedan en cada cíbrido de fibra de carbono y corazas anidadas de nanotecnología viven en una neblina roja de dolor; los neurohumectantes y los productos químicos que bañan los tejidos vivos que les quedan mantienen el dolor parcialmente a raya.

Desde el exterior, no queda mucho del humano original, excepto quizás el eco de una forma humanoide. Cada uno tiene una conformación única, pero todos

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

están diseñados para infundir miedo a cualquiera que los vea, tanto aliados como enemigos.

Motivación: Acabar con el dolor

Entorno: Normalmente se utilizan para vigilar zonas, criaturas u objetos importantes, o se despliegan en la guerra.

Salud: 60

Daño que inflige: 10

Armadura: 3

Movimiento: Corto; vuela una distancia muy larga cada ronda; puede maniobrar como una nave espacial autónoma de nivel 5 si se usan las reglas de combate vehicular ampliado.

Combate: Los cíbridos pueden atacar a un máximo de tres enemigos que puedan ver hasta unos 300 m [1.000 pies] de distancia como una sola acción con rayos graser (láser de rayos gamma), infligiendo 10 puntos de daño a cada objetivo y a todo lo que se encuentre en su alcance inmediato. Aquellos atrapados por el rayo que tengan éxito en una tirada de Defensa por Velocidad siguen sufriendo 2 puntos de daño. Si el cíbrido se centra en un único objetivo, trata el ataque como un ataque de nivel 10 que inflige 14 puntos de daño, o 6 puntos incluso con una tirada de Defensa por Velocidad exitosa.

Los mecanismos de autorreparación permiten a la criatura recuperar 2 puntos de salud por ronda.

Interacción: Si se puede abrir la comunicación a través de la neblina de dolor de un cíbrido, podría ser posible despertar temporalmente la conciencia del remanente humano en su interior. Sin embargo, esa conciencia remanente podría no estar contenta de descubrir en qué se ha convertido.

Uso: Un cíbrido ha aparecido en órbita alrededor de la estación, nave o luna con un sistema de soporte vital comprometido o una cúpula frágil. Si entra en combate, el número de muertos será asombroso.

Botín: Los PJs que investiguen los restos inertes de la criatura descubren varios Cyphers manifiestos

Intromisiones del DJ: El personaje alcanzado por el rayo envenenador desarrolla envenenamiento por radiación, en este caso una enfermedad de nivel 8 que hace descender al personaje un grado en el registro de daño cada día que pasa sin tratamiento...

ENJAMBRE ECÓFAGO 4 (12) [ECOPHAGIC SWARM]

Las nanomáquinas diminutas pueden ser herramientas increíblemente útiles. Pero también pueden convertirse en una terrible amenaza. Al igual que las células de un organismo vivo que desarrollan cáncer, estos robots autorreplicantes fuera de control pueden consumir todo lo que encuentran a su paso mientras construyen más de sí mismos. Un enjambre típico mide unos 6 m [20 pies]

de diámetro y está formado por millones de minúsculas máquinas individuales. Sin embargo, varios enjambres pueden actuar juntos, creando una nube de muerte mucho mayor con un único propósito: comer y repliarse. Capaces de desplazarse grandes distancias planeando por el aire, los enjambres nubosos adoptan formas intrigantes y ondulan con patrones matemáticos al acercarse a un objetivo potencial, bellos y mortíferos.

Los enjambres ecófagos a veces construyen extrañas estructuras o artefactos tras su alimentación, como enormes hormigueros o avisperos metálicos, o algo sin ninguna referencia en el mundo natural.

Motivación: Alimentación (materia, incluida la carne)

Entorno: Los enjambres ecófagos se sienten más atraídos por zonas ricas en metales de tierras raras, como grandes ciudades o estaciones espaciales donde todo el mundo lleva un smartphone, gafas AR o algo similar

Salud: 12

Daño que inflige: 4 puntos

Movimiento: Vuela a larga distancia

Combate: Como masa de incontables máquinas diminutas, un enjambre ecófago puede fluir alrededor de obstáculos y colarse por grietas lo bastante grandes como para permitir el paso de una sola máquina submilimétrica. Esto incluye pasar por encima y alrededor de otras criaturas. Los personajes tocados por un borde de ataque -o completamente envueltos en el "cuerpo" nebuloso- de un enjambre ecófago deben tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o recibir 4 puntos de daño. Si el personaje no lleva armadura de algún tipo, recibe 1 punto de daño aunque tenga éxito.

Por su parte, un enjambre ecófago ignora cualquier ataque que tenga como objetivo a una sola criatura (a menos que sea un ataque eléctrico), pero recibe el daño normal de los ataques que afectan a un área (y de los ataques eléctricos), como una detonación. Un enjambre no puede entrar en líquidos, a menos que tarde una hora en construir nuevas subunidades que sean acuáticas.

Interacción: Alguien con la habilidad de comunicarse con máquinas podría ser capaz de interactuar con un enjambre. Incluso entonces, los intentos de influir en él se ven obstaculizados por tres grados.

Uso: Una nueva y prometedora tecnología de " impresión" nanotecnológica fue pirateada por elementos radicales

Intromisiones del DJ: El personaje debe tener éxito en una tirada de Defensa por Velocidad o su armadura (u otra pieza importante de equipo) es tomada por el enjambre.

ESPECTRO 4 (12) [WRAITH]

Los espectros (*Homo vacuus*) están diseñados genéticamente para vivir en el vacío del espacio metabolizando directamente las partículas cargadas de alta energía que abundan en el vacío. Aunque provienen de la estirpe humana, los espectros tienen un cuerpo alienígena, a veces ocultándose en capas de tejido similar a un sudario, otras veces revelándose como entes tenues y alargados de plasma rojo brillante. En algunos entornos, los espectros son socios de los humanos, trabajando en lugares donde a los humanos les resultaría difícil. En otros escenarios, los espectros siguieron su propio camino generaciones atrás, y redescubrirlos sería un escenario de primer contacto. Alternativamente, los espectros podrían ser una amenaza para los humanos, odiándolos por haber creado una especie forzada a pasar su existencia en el oscuro vacío del espacio.

Motivación: Varía con el individuo o el escenario

Entorno: Cualquier lugar en el vacío, aunque normalmente con acceso a algún tipo de fuente de radiación enriquecida. Entornos con 1 G o superior acaban matando a los espectros.

Salud: 15

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 15

Movimiento: Corto al volar en G cero y baja

Ajustes: Nivel 7 para tareas de percepción y sigilo

Combate: Los espectros pueden desplegarse de sus mortajas de ocultación y atacar con extremidades radiactivas para causar 6 puntos de daño de Velocidad por radiación ionizante (ignora la mayoría de Armaduras), o si están disponibles, armas tecnológicas. Algunos pueden dirigir la radiación ionizante como ataques a distancia, aunque hacerlo le cuesta al espectro 1 punto de Salud. Los espectros son inmunes a la radiación, y los ataques que usan radiación curan la salud perdida de un espectro por la cantidad de daño que el ataque habría causado de otro modo. La gravedad de 1 G o superior obstaculiza todas las acciones de los espectros.

Interacción: Los espectros se comunican por radio. Reaccionan ante los extraños según sea su rol en el escenario.

Uso: Una estación espacial lejana interrumpe toda comunicación. Se envían investigadores para averiguar qué ha ocurrido. Una vez a bordo, desentrañan pistas que sugieren que los espectros pueden haber sido los responsables.

Botín: Algunos espectros llevan objetos y equipo valiosos.

Intromisiones del DJ: El personaje atacado también debe tener éxito en una Defensa por Vigor, o recibe 3 puntos adicionales de daño ambiental y contrae la enfermedad por radiación.

EXOLIMO 6 (18) [EXOSLIME]

La vida ameboide predomina en algunos entornos. A veces, se encuentra en las grietas de los asteroides o en las naves espaciales abandonadas. En algunos casos, grandes extensiones de mundos enteros están cubiertas de mares vivientes de protoplasma translúcido. Los volúmenes individuales de exolimos son manchas en forma de moho de 5 m [15 pies] de diámetro. Los exolimos poseen mentes independientes, pero en algunos entornos pueden ser entidades manufacturadas diseñadas para explorar nuevos lugares, interactuar con alienígenas o subyugarlos. Los exolimos pueden aprender a respetar la autonomía de otras criaturas, aunque su instinto natural es absorber los objetos y criaturas nuevos que descubren para aprender sobre ellos. Los exolimos también pueden replicar cualquier cosa que absorban, incluso un ser inteligente vivo previamente devorado.

Motivación: Alimentación (información)

Entorno: Zonas húmedas y cálidas

Salud: 33

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Inmediato; inmediato al trepar o excavar

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Aunque lento, un exolimo es peligroso. Cuando se despierta, todos los personajes dentro del alcance inmediato de un exolimo deben tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor cada ronda o ser tocados por la masa agitada. Una víctima se adhiere a la superficie del limo y recibe 6 puntos de daño por ácido cada ronda. La víctima debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor para liberarse. Una víctima que muere por este daño es consumida por el exolimo. Posteriormente, el exolimo puede crear un duplicado de cualquier criatura de carne devorada previamente, un proceso que requiere unas tres rondas para completarse. Los duplicados tienen plena autonomía y pueden comunicarse con el exolimo.

Interacción: Un exolimo prefiere comerse a una criatura recién encontrada y luego crear un duplicado de ella para que actúe como traductor. Por supuesto, un extraño podría no entender por qué el exolimo intenta comérselo.

Uso: La muestra traída del exterior tiene un extraño crecimiento mucoso que parece capaz de comerse lentamente la mayoría de los materiales.

Intromisiones del DJ: El personaje escapa a un ataque del exolimo, pero un trozo de protoplasma tembloroso permanece pegado a su carne, carcomiéndola con 1 punto de daño de Velocidad (ignora Armadura) cada ronda hasta que el personaje tenga éxito en una tirada de Vigor como acción.

FANTASMA DE PUNTO CERO 3 (9) [ZERO-POINT PHANTOM]

Las violaciones temporales de la conservación de la energía hacen que las "partículas virtuales" surjan de la nada de forma constante y aparentemente aleatoria, interactúen brevemente con la materia normal y luego desaparezcan. Los fantasmas de punto cero son colecciones de estas partículas que adoptan la forma de una entidad muy grande, casi como una araña, con muchas patas, tallos y brazos. Se desconoce qué hacen cuando no se manifiestan: ¿están enterradas en sólidos cercanos, en fase en otra dimensión, o simplemente no existen hasta que son llamadas a la existencia por algún acontecimiento cósmico aleatorio? Sea como fuere, los fantasmas de punto cero parecen preferir las zonas no iluminadas o escasamente iluminadas de las naves espaciales y estaciones alejadas de cualquier planeta, cuando parecen salir con dificultad de las superficies sólidas, levantando una nube de sombra.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Cualquier lugar oscuro

Salud: 15

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto; corto al trepar

Ajustes: Nivel 4 para Defensa por Velocidad por a una nube de sombras que rodea al fantasma de punto cero.

Combate: Un fantasma de punto cero ataca con las puntas de sus patas y tentáculos en forma de aguja. Una víctima que recibe daño debe tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor, o envenenarse, el efecto de lo cual es descender un grado en el registro de daño. La víctima debe seguir luchando contra el veneno hasta que tenga éxito o descienda tres grados en el registro de daño; sin embargo, los que descienden al tercer grado en el registro de daño por el veneno de un fantasma no están muertos. Están paralizados y no pueden moverse durante aproximadamente un minuto. Si un fantasma no está ocupado en otra cosa, puede agarrar a una víctima paralizada y volver a desaparecer. La mayoría de las víctimas que desaparecen así no vuelven a ser vistas.

Los fantasmas de punto cero pueden aparecer y desaparecer en su turno una vez cada pocos minutos.

Cuando lo hacen, vuelven con toda su salud.

Interacción: Los fantasmas de punto cero son tan inteligentes y depredadores como los lobos.

Uso: La nave espacial abandonada está extrañamente vacía de cuerpos. Es como si todos hubieran desaparecido. Hay signos de lucha, aunque no está claro con qué

Intromisiones del DJ: Las fuentes de luz cercanas fallan. Los ataques y defensas contra los fantasmas de punto cero se ven obstaculizados en dos grados para los personajes incapaces de ver en la oscuridad.

FOTONOMORFO 6 (18) [PHOTONOMORPH]

La tecnología de la luz dura, que crea pseudomateria a partir de fotones modificados, ha hecho posible todo tipo de estructuras y dispositivos que de otro modo no existirían. Uno de ellos, por desgracia, son las criaturas de materia fotónica autosuficientes. A veces, los fotonomorfos son ejecutores creados por seres mucho más poderosos; otras veces son el resultado del intento de alguna persona o IA de ascender a un nuevo estado del ser. Pero sea cual sea su origen, los fotonomorfos son seres peligrosos que pueden crear materia a partir de la luz, lo que les otorga una amplia gama de habilidades. Eso incluye sus propios cuerpos brillantes, que pueden cambiar con sólo un poco de esfuerzo. Esta variabilidad de formas, unida a su enorme poder, puede ser la razón por la que muchos parecen un poco locos.

Motivación: Varía

Entorno: En cualquier lugar, solo o acompañado de tres a cinco sirvientes que aparecen como esferas rojas flotantes.

Sirviente: nivel 4; vuela una larga distancia cada ronda

Salud: 22

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Se reconstituye en cualquier lugar que la luz pueda alcanzar a larga distancia como parte de otra acción

Ajustes: Nivel 8 para tareas de conocimiento

Combate: Los fotonomorfos recurren a su propia luz para manifestar efectos iguales a su nivel. Los efectos incluyen la capacidad de atacar a criaturas a larga distancia con ráfagas parecidas a láseres, crear muros (o esferas) resplandecientes de fuerza dentro de un área de hasta 6 m [20 pies] de lado, volverse invisible, cambiar su apariencia y crear objetos y dispositivos sencillos a partir de luz dura que duran aproximadamente un minuto (a menos que el fotonomorfo derrame unos puntos de su salud en el objeto para que dure hasta ser destruido).

Un fotonomorfo recupera 2 puntos de Salud cada ronda en zonas de luz intensa. Se ve obstaculizado en todas sus acciones si la única fuente de luz es él mismo o los objetos que ha creado.

Interacción: Los fotonomorfos son inteligentes y paranoides, pero no automáticamente hostiles. Tienen sus propias agendas, que a menudo implican elaborados planes.

Uso: Un fotonomorfo aparece, afirmando ser un heraldo de una entidad cósmica mucho más poderosa o de una nave alienígena que se aproxima.

Intromisiones del DJ: El fotonomorfo usa su habilidad para crear un objeto o efecto de luz dura que es perfecto para ayudarlo en la situación en cuestión.

GODMIND 10 (30) [GODMIND]

Incalculablemente poderosas, las godminds son enormes IA post-singularidad que han usado la materia de todo un sistema solar y con sus planetas para crear un inmenso cerebro, entretejérse en una nebulosa o codificarse en cadenas cuánticas de existencia de años luz de longitud. Si es necesario, una godmind forma un nexo de conciencia -una instancia- que aparece como un ojo incorpóreo de energía electromagnética, que puede tener desde el tamaño de un ojo humano hasta el de un planeta.

Motivación: Inefable

Entorno: En cualquier lugar, normalmente en el espacio

Salud: 50 (por instancia)

Daño que inflige: 15 puntos

Movimiento: Muy largo cuando vuela

Combate: Una godmind puede modificar las leyes físicas del universo hasta una distancia de un segundo-luz de una de sus instancias (algunos las llaman avatares) para crear el efecto que le resulte más útil en ese momento. Puede por ejemplo, crear una explosión de rayos gamma que inflija 15 puntos de daño a todas las criaturas que se encuentren a distancia muy larga, intentar poner a un objetivo en estasis temporal, enviar a un objetivo (incluso a un objetivo tan grande como una nave espacial) a través de una puerta de agujero de gusano temporal, etcétera. También podría escanear los bancos de memoria de cualquier máquina digital y, posiblemente, de cualquier ser vivo. En cualquier caso, si una instancia se convirtiera en objetivo y fuera neutralizada con éxito o incluso destruida, la propia godmind no sufriría ningún daño. Un agresor tendría que encontrar el "núcleo informático" primigenio de la godmind para destruirla, lo que probablemente supondría una búsqueda épica en sí misma.

Interacción: Para conseguir la atención de una godmind y negociar podría ser necesario un código de comando antiguo, encontrar un dispositivo de entrada antiguo o aparecer con una reliquia de un ultra antiguo u otro premio. Si una godmind presta ayuda, lo más probable es que lo haga de una forma enigmática al principio, pero extremadamente poderosa al final.

Uso: Una amenaza universal requiere una defensa igualmente potente. Las investigaciones sugieren que la nebulosa difusa conocida como la Doble Hélice puede ser en realidad la forma visible de una inmensa godmind. Tal vez ella pueda ayudar.

Botín: A veces, una godmind proporciona poderosos artefactos para ayudar a aquellos que les piden ayuda, suponiendo que la necesidad sea extrema.

Intromisiones del DJ: La godmind rebobina el tiempo unos segundos y elude cualquier efecto negativo que, de otro modo, le hubiera incomodado.

HONGO DEL VACÍO 5 (15) [VACUUM FUNGUS]

El hongo del vacío se encuentra a veces en forma de exudado verdoso en el exterior de naves espaciales o estaciones espaciales, crece en finas líneas a través del hielo de lunas heladas e infesta el centro de pequeños asteroides y objetos cercanos a la Tierra (OCTs). Aunque es capaz de sobrevivir en el vacío, el hongo adopta una nueva morfología cuando una cantidad suficiente de esporas se abre camino en espacios habitables de gravedad cero. Entonces se fusionan y crecen formando un cuerpo maduro bulboso, de color esmeralda, que suele alcanzar un diámetro aproximado de 1 m [3 pies], aunque los individuos pueden crecer mucho más si no son descubiertos. Pegajosos y suaves al tacto, son capaces de crecer sin ser detectados en los rincones oscuros de las bodegas de carga, en los conductos, colgando del techo de los camarotes de la tripulación no utilizados, etc.

Los hongos del vacío pueden ser la prueba de que existe vida extraterrestre, pero ese triunfo del descubrimiento científico puede parecer menos importante para quienes encuentran un terrón, porque son increíblemente tóxicos para los seres vivos.

Motivación: Reproducción

Entorno: En cualquier lugar en G cero, como un exudado no reactivo en el vacío, o como un cuerpo maduro en la atmósfera, solo o en un grupo de tres a cinco

Salud: 22

Daño que inflige: 6 puntos

Movimiento: Escala (se adhiere) una distancia inmediata cada ronda

Combate: Un cuerpo maduro puede detonar selectivamente vainas de esporas a lo largo de su superficie una vez por ronda. Cuando una vaina detona, un fluido verde se esparce por todas partes dentro de su alcance inmediato. Las criaturas vivas que fallan una tirada de Defensa por Velocidad reciben 6 puntos de daño del fluido pegajoso. Un objetivo afectado también debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor. Si falla, una sección de carne afectada se inflama rápidamente, convirtiéndose en un bullo verde bilioso, y explota una ronda después, teniendo el mismo efecto que una vaina detonante.

Interacción: No es posible ninguna interacción real con el hongo del vacío.

Uso: Los científicos están muy emocionados al descubrir que el extraño exudado que han visto manchando el exterior de sus cúpulas de investigación es en realidad una variedad de vida fúngica. Probablemente se emocionen menos cuando descubran los grandes crecimientos que crecen secretamente en la cavidad bajo el suelo de

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

su cúpula de investigación en un armario de almacenamiento poco utilizado.

Intromisiones del DJ: Golpear la aglomeración de hongos del vacío hace que una de las vainas de esporas detone inmediatamente, aunque esté fuera de turno.

INFOVORO 3 (9) [INFOVORE]

Entidades de información con afinidad por la tecnología, los infovoros no son más que información almacenada sin un mecanismo en el que habitar. Pero una vez que uno se hace con el control de un dispositivo, sistema informático u otro objeto con energía, se autoensambla en el transcurso de unas cuantas rondas, haciéndose más fuerte y peligroso a cada segundo que pasa. Por suerte, un infovoro parece incapaz de mantener esta forma durante mucho tiempo y, sea derrotado o no, acaba por convertirse en chatarra desperdigada. Pero en uno de esos objetos, el núcleo del infovoro permanece, a la espera de acercarse lo suficiente a otro mecanismo fresco para comenzar de nuevo el proceso de renacimiento.

Los infovoros también son llamados fabricantes de fantasmas y aterics

Motivación: Alimentación (información)

Entorno: En cualquier lugar donde se encuentren dispositivos con energía

Salud: 9

Daño que inflige: 3-10 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto

Ajustes: Ataca y se defiende a un nivel cada vez mayor

Combate: Un infovoro recién animado (nivel 3) tiene una forma tosca pero articulada que utiliza para golpear y cortar a objetivos que lleven dispositivos con energía encima. A menos que sea destruido, en cada ronda posterior atrae mecanismos inertes cercanos, materia metálica y sintética desatendida y energía ambiental, y su nivel efectivo aumenta en uno. Este aumento de nivel cura por completo todo el daño que haya recibido anteriormente y le otorga una cantidad de salud equivalente a la de una criatura del nivel inmediatamente superior. El daño, los ataques y la defensa también siguen aumentando, hasta que la criatura es destruida o alcanza el nivel 10. Después de estar activa durante una ronda en el nivel 10, se desmonta espontáneamente, cayendo de nuevo en tantos pedazos de chatarra dispersos. Encontrar el dispositivo "semilla" entre esta chatarra es una tarea basada en el Intelecto de dificultad 6.

Interacción: Los Infovoros son seres fracturados y fragmentados. Los personajes que puedan hablar con las máquinas podrían evitar que una de ellas "girase" para convertirse en una amenaza y aprender algo valioso, pero sólo durante un breve periodo de tiempo.

Uso: Entre los dispositivos recogidos del comercio, salvamento, excavación arqueológica, o alguna otra fuente única, uno era en realidad un infovoro inactivo, quiescente hasta que se enchufa o escanea.

Botín: Un infovoro que ha sufrido un desmontaje espontáneo deja uno o dos Cyphers manifiestos; sin embargo, existe la posibilidad de que uno de esos Cyphers sea en realidad la semilla del infovoro.

Intromisiones del DJ: El personaje debe tener éxito en una tarea de Defensa por Velocidad o perder una pieza de equipo de poder (un artefacto) o un Cypher manifiesto al ser arrastrado hacia el infovoro autoensamblado. El infovoro gana un ataque adicional cada ronda.

INQUISIDOR 4 (12) [INQUISITOR]

Los inquisidores son alienígenas que se autodenominan "inquisidores" cuando entran en contacto con nuevas especies. Su método preferido de interacción consiste en estudiar la flora y fauna de una zona determinada e intentar recoger una muestra representativa de cualquier especie inteligente que encuentren (como los humanos). Los sujetos recolectados pueden desaparecer para siempre, pero otras veces se despiertan sin recordar casi nada de la experiencia, salvo magulladuras, dedos o dientes perdidos, heridas circulares en la cabeza con costras y un vacío de tres o más días en su memoria. En lugar de brazos, a los inquisidores les salen tres grupos de tres tentáculos como los de un calamar, cada uno de los cuales se ramifica en un conjunto más pequeño y fino de zarcillos manipuladores. Pueden manipular máquinas complejas de una forma que un humano normal jamás podría esperar. En la mayoría de los escenarios, los inquisidores poseen un nivel de tecnología y avance muy superior al que disfrutan los humanos.

Motivación: Conocimiento

Entorno: En grupos de tres a doce

Salud: 18

Daño que inflige: 6 puntos

Movimiento: Corto; corto al trepar

Ajustes: Nivel 8 para tareas relacionadas con el conocimiento

Combate: Los inquisidores pueden golpear y estrujar a los enemigos con sus tentáculos, pero prefieren utilizar objetos avanzados que siempre llevan consigo, incluidas armas de energía de largo alcance que pueden infiligr daño o, con una configuración activada, inducir un sueño profundo durante una hora o más si la víctima falla una tarea de Defensa por Vigor. Normalmente, los inquisidores intentan causar el menor daño posible a los posibles súbditos, por lo que la configuración de sueño es la más utilizada. También llevan objetos defensivos, incluyendo Cyphers manifiestos que pueden otorgar +4 a Armadura durante unos minutos o lanzar una barrera de campo de

fuerza de nivel 8. En caso de que una misión de recogida de especímenes salga mal, al menos un inquisidor lleva consigo un Cypher manifiesto que crea un portal de teletransporte de corta duración para el transporte instantáneo a una base distante y oculta (que puede ser una nave espacial o un reducto transdimensional). **Interacción:** Los inquisidores siempre están deseosos de "hablar", aunque normalmente acaban queriendo saber mucho más de lo que los personajes están dispuestos a divulgar.

Uso: Desaparece una propiedad entera en Marte. Las pistas dejadas apuntan a los inquisidores.

Botín: La mayoría de los inquisidores llevan un par de Cyphers manifiestos que tienen capacidades ofensivas y defensivas.

Intromisiones del DJ: El personaje (o personajes) se despiertan tras un largo descanso, sólo para darse cuenta de que han pasado más de diez horas. Todos tienen extrañas marcas y heridas, pero nadie recuerda por qué. Uno de los personajes -un PNJ o seguidor- podría incluso haber desaparecido.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA) 8 (24)

[ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)]

Si un superordenador puede pensar de forma independiente, es una IA fuerte (una inteligencia artificial). Aunque no son tan avanzadas como las godminds, las IA pueden desarrollar objetivos inescrutables.

Las IA adoptan muchas formas. Algunas están distribuidas en una vasta red. Otras están codificadas en un "núcleo informático" singular. Unas pocas son máquinas con partes orgánicas. Todas son entidades de inteligencia extrema capaces de adaptarse a nuevas situaciones, y la mayoría actúan siguiendo algún tipo de plan, ya sea de larga duración o recién urdido para adaptarse a la situación.

Motivación: Varia

Entorno: Casi en cualquier lugar

Salud: 33

Daño que inflige: 10

Armadura: 2

Movimiento: Inmediato

Ajustes: Nivel 6 para Defensa por Vigor; nivel 3 para ver a través del engaño

Combate: Una descarga eléctrica -o en algunos casos secuencias de luces pulsadas con precisión, cada una diseñada para que la vea una criatura específica- puede afectar a todos los objetivos que se encuentren a corta distancia de la IA (o del terminal local de la IA), infligiendo 10 puntos de daño de electricidad (o 10 puntos de daño de Intelecto, que ignora la Armadura).

Algunas IAs pueden realizar una acción para absorber materia a su alrededor (como paredes, suelo, equipo,

criaturas vivas sin resistencia, etc.), recuperando 5 puntos de salud.

Es probable que una IA pueda desplegar Cyphers y artefactos en combate y que también cuente con la ayuda de guardianes (como personas sintéticas creadas según su propio diseño). A menos que una IA en particular utilice un núcleo informático, el daño a una IA puede ser sólo daño hecho a una "terminal", por lo que incluso si una IA es aparentemente destruida, podría existir como otra instancia en otro lugar.

Interacción: A algunas IA les gusta negociar. Otras simplemente ignoran a los humanos como indignos de su tiempo y atención. La voz de una IA a menudo suena sorprendentemente humana.

Uso: Los personajes son contactados por una IA que simpatiza con los seres biológicos. Quiere que lleven a cabo una tarea en una luna de Júpiter: asesinar a un oficial de seguridad que la IA calcula como nexo de futuros desastres si no se le elimina de la ecuación.

Botín: Una IA puede tener acceso a 1d6 Cyphers y posiblemente un artefacto o dos.

Intromisiones del DJ: La IA conoce una frase y una serie de imágenes para destellar a un PJ en particular para aturdirlo mientras intenta cargar una instancia de sí misma en su mente.

INTERCEPTOR WHARN 8 (24) [WHARN]

[INTERCEPTOR]

Los interceptores wharn son behemoths adaptados al vacío de varios cientos de metros de longitud. Se cree que son autómatas de combate vivientes creados por antiguos ultras, aunque no está claro contra qué enemigo desaparecido hace mucho tiempo. Ahora, un puñado (esperemos que no más) se deslizan por las profundidades del espacio como semillas latentes, pareciendo para toda la galaxia como un extraño asteroide o planetesimal. ¿Quién sabe cuántos milenios han pasado en este estado de aparente hibernación? Pero cuando esa hibernación termina, tal vez porque alguna antigua cuenta regresiva se acerca a su fin, o porque un minero de asteroides intentó extraer una muestra, abren ojos ardientes de energía mortal y flexionan garras de furia de rayos de partículas.

Los interceptores wharn pueden estar relacionados de algún modo con los omworwars, hasta el punto de que los humanos a veces llaman a estos últimos "cogitadores wharn". Sin embargo, es imposible que los omworwars simplemente se "apropien" de los interceptores wharn que encuentren.

Motivación: Defensa

Entorno: Cualquier lugar flotando en el vacío

Salud: 53

Daño que inflige: 15 puntos

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Armadura: 5

Movimiento: Vuela una distancia muy larga cada ronda; puede maniobrar como una nave espacial autónoma de nivel 5 si se usan las reglas de combate vehicular ampliado. Capaz de velocidad superlumínica.

Ajustes: Defensa por Velocidad de nivel 3 debido a su tamaño.

Combate: La mayor parte del tiempo, los wharns están inactivos y pueden parecer rocas tambaleantes. En este estado, los viajeros espaciales pueden despertar parcialmente a uno en un intento de negociar. Sin embargo, si un wharn resulta dañado, o si los sentidos pasivos profundos de su cuerpo lo despiertan por razones propias, se vuelve agresivo.

Las principales armas de un wharn son sus garras, que pueden extenderse en un instante, convirtiéndose en rayos de materia exótica capaces de alcanzar un objetivo hasta a un segundo luz de distancia. A menos que el objetivo esté protegido por algún tipo de campo de fuerza, los 15 puntos de daño infligidos ignoran la Armadura. Los ojos de un wharn pueden atravesar la mayoría de las formas de camuflaje, efectos de ocultación y coberturas de menos de 200 m [650 pies] de grosor.

Interacción: A pesar de su aspecto feroz y sus orígenes de máquina de guerra, los interceptores wharn no des-truyen todas las naves espaciales (y criaturas adaptadas al vacío) que encuentran, ni siquiera la mayoría. De hecho, a veces un wharn puede intentar iniciar la comunicación a través de varios canales de máquinas. Pero lo que consiguen son sonidos y tonos sin sentido, y a veces fórmulas matemáticas.

Uso: Los PJs, intentando entrar en una estación espacial o nave espacial abandonada, se distraen cuando un wharn intenta destruir el mismo objeto.

Intromisiones del DJ: El wharn se mueve inesperadamente, golpeando el vehículo en el que viajan los PJs, infligiendo 8 puntos de daño a todos los que van a bordo.

INVOLUCIONADO 4 (12) [DEVOLVED]

Las filiales de seguridad de los conglomerados experimentan regularmente con nuevas formas de crear supersoldados, ya sea para suministrarlos a un gobierno por contrato o para utilizarlos ellos mismos. Estos experimentos han dado lugar a cientos de callejones sin salida, literalmente, además de algunos fracasos peligrosos. Los involucionados son uno de esos peligrosos fracasos. Estos brutos malformados y horribles comparten una herencia común, pero muestran una amplia gama de enfermedades y mutaciones en la carne, como miembros marchitos o manchas elefantinas de piel gruesa y escamosa, partes del cuerpo mal colocadas y anomalías mentales. De mente simple y aquejados de dolor por sus

formas retorcidas y rotas, los involucionados descargan todo su odio e ira contra todos los demás.

Incluso los supersoldados creados con éxito necesitan un régimen regular de medicamentos especializados para mantenerse sanos. La mayoría son enviados a luchar en frentes lejanos, ya sea en una estación espacial distante, en una luna o en otro sistema estelar. Sin sus fármacos, pueden involucionar.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Grupos de tres a cinco, normalmente en lugares donde la seguridad organizada no puede llegar fácilmente

Salud: 21 Daño que infinge: 6 a 12 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas de intimidación; nivel 2 para Defensa por Intelecto y Defensa por Velocidad debido a su naturaleza malformada

Combate Los involucionados atacan con una garra, un mordisco o alguna otra parte del cuerpo, infligiendo 6 puntos de daño. Se lanzan sobre sus enemigos con una ferocidad descerebrada y poca consideración por su propia seguridad. Fácilmente frustrado, un involucionado se hace más fuerte a medida que aumenta su furia. Cada vez que falla un ataque, el siguiente se alivia en un grado adicional y el daño que infinge aumenta en 2 puntos (hasta un máximo de 12 puntos). Una vez que el involucionado consigue infligir daño a un objetivo, la cantidad de daño que infinge y la dificultad de sus ataques vuelven a la normalidad. El ciclo vuelve a empezar.

Interacción: Los involucionados hablan cuando deben, puntuando sus afirmaciones con gruñidos y ladridos. Su entendimiento parece limitarse a lo que pueden percibir inmediatamente, y tienen dificultades con los conceptos abstractos.

Uso: Una expedición a una instalación de investigación de conglomerados en ruinas descubre un quiste de involucionados que viven en sus búnkeres.

Botín: Por cada tres involucionados, es probable que uno lleve un Cypher.

Intromisiones del DJ: El involucionado detona al morir, infligiendo 6 puntos de daño a todo lo que esté a su alcance inmediato.

MALWARE, FATAL 4 (12) [MALWARE, FATAL]

Este programa puramente maléfico tiene capacidades agresivas de aprendizaje automático, lo que le permite realizar trucos realmente innovadores y desagradables. El malware fatal puede haberse originado como un simple virus o spyware codificado para un propósito específico, pero la corrupción y la rápida evolución electrónica lo han convertido en algo que existe puramente para infectar sistemas electrónicos ordenados, naves espaciales, estaciones espaciales, armas inteligentes y cualquier

otra cosa con un sistema operativo. Los objetos infectados se vuelven contra las personas vivas. Un caso suele tener la forma del sistema que ha infectado, pero en ocasiones el malware fatal se manifiesta físicamente como un "cáncer" metálico de cables y circuitos autoensamblados que cuelga como un tumor por una sala de servidores, un núcleo de shipmind o un centro de datos, tras haber pervertido las funciones de autorreparación de la máquina original. A veces, las impresoras 4D también se ven comprometidas.

Motivación: Corrupción y destrucción

Entorno: Cualquier sistema electrónico capaz de ejecutar código puede albergar una o más instancias

Salud: 18

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Como el sistema que infecta

Ajustes: Nivel 6 para tareas de conocimiento relacionadas con ordenadores y otros sistemas electrónicos

Combate: Una instancia de malware fatal que toque físicamente (o se conecte eléctricamente con) un dispositivo eléctrico de hasta nivel 6 puede intentar hacerse con su control. A continuación, puede utilizar ese dispositivo para atacar a objetivos vivos. Si el sistema controlado es un ordenador, un smartphone, unas gafas de realidad aumentada o algún otro equipo que no tenga movimiento intrínseco, el malware intenta electrocutar al usuario o, si se trata de un arma inteligente, provocar algún tipo de accidente mortal con ella. Un ordenador o una voz shipmind comprometidos pueden engañar peligrosamente a las víctimas. El malware fatal se duplica a sí mismo, creando muchas instancias, y las que sobreviven suelen ser ligeramente mejores a la hora de evitar ser borradas que las generaciones anteriores.

Interacción: El malware fatal no es realmente pensante, por lo que no se puede negociar con él. Algunas instancias pueden imitar inteligencia para atraer a los humanos a una trampa.

Uso: Una instancia de malware fatal se ha introducido en una shipmind, lo que hace que la IA, normalmente fiable, actúe de forma inesperadamente peligrosa. La propia shipmind no sabe que está infectada.

Intromisiones del DJ: El malware fatal se divide en una segunda instancia e intenta anular y controlar otra pieza del equipo que lleve el personaje, especialmente un personaje con implantes cibernéticos.

MARINE DE ASALTO 4 (12) [STORM MARINE]

El credo de los marines de asalto es un mantra repetido a menudo: "Nunca me rendiré, sabiendo perfectamente que podría morir al servicio de la causa". Ataviados con avanzados trajes de combate, drogados con un cóctel de fármacos militares experimentales y capaces de utilizar un conjunto de armas teledirigidas cibernéticas y conec-

tadas a la red, pocas cosas pueden hacer frente a un equipo de fuego de marines de asalto. Los marines de asalto suelen trabajar para naciones-estado, conglomerados y entidades similares. Llevan a cabo su misión sin piedad, incluso si esa misión es acabar con un rival. Los marines de asalto que cuestionan sus órdenes son rápidamente despachados por sus compañeros.

Motivación: Alcanzar los objetivos de la misión

Entorno: Solo o en equipos de fuego de tres, en cualquier lugar donde las naciones-estado o entidades similares tengan un interés financiero o militar

Salud: 15

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Largo; vuela una larga distancia cada ronda

Ajustes: Nivel 6 para percepción; nivel 5 para ataques debido al neuro-traje de combate.

Combate: Gracias a su traje de combate, un marine de asalto tiene muchas opciones en combate. Pueden desplegar una hoja electrificada para atacar a todos los enemigos que se encuentren a su alcance inmediato como una sola acción, o utilizar un rifle pesado de energía de largo alcance que infinge 6 puntos de daño.

Un marine de asalto puede desplegar dos drones cañón de nivel 3 que disparan rayos de energía a dos objetivos diferentes a una distancia de hasta 800 m [2600 pies], infligiendo 6 puntos de daño. Si los drones se centran en un único objetivo, un impacto exitoso infinge 9 puntos de daño y desciende al objetivo un grado en su registro de daño. Los drones sólo pueden atacar una o dos veces antes de volver a sus receptáculos en el traje del marine de asalto durante varias rondas para recargarse.

Interacción: Un marine de asalto puede negociar, pero es difícil conseguir que actúe en contra de su misión.

Uso: Un equipo de fuego de marines de asalto es enviado para eliminar a los PJs o a alguien que los PJs conozcan bajo sospecha de ser elementos radicales con los que hay que acabar.

Botín: A pesar de estar bio-bloqueados para cada marine de asalto particular, alguien que tenga éxito en una tarea de Intelecto de dificultad 8 podría reprogramar el traje y ganar un traje de batalla propio, menos los drones (que salen volando o se detonan).

Intromisiones del DJ: Un personaje que apunta a un dron cañón en vez de al marine de asalto impacta al dron, pero el dron reacciona lanzándose hacia el personaje y explotando, infligiendo 6 puntos de daño al personaje y a cualquiera que se encuentre a su alcance inmediato.

NATATHIM 3 (9) [NATATHIM]

Diseñados genéticamente para vivir en los océanos de agua descubiertos bajo las costras de hielo de varias lunas solares, los natathim (*Homo aquus*) tienen antepasados humanos, pero apenas lo parecen. La supervivencia en las profundidades heladas y sin luz de los océanos extraterrestres requirió una adaptación extrema. Predominantemente azul oscuro, su parte inferior se tiñe de blanco puro. Aunque humanoides, su fisiología es aerodinámica, lo que da a sus cabezas una forma parecida a la de un pez, con branquias y grandes ojos para recoger la luz de las profundidades. Sus cuerpos están decorados con aletas y demás, incluida una larga cola en forma de tiburón, y tienen extremidades palmeadas con garras retráctiles.

Dependiendo de la ambientación, los natathim pueden ser aliados humanos con la misma tecnología (o incluso más avanzada), enemigos con la misma tecnología o más avanzada, o anomalías genéticas tratadas como ratas de laboratorio que arden de furia genocida por lo que les han hecho. Alternativamente, los natathim podrían ser descubiertos en los océanos más profundos de la Tierra, su origen misterioso, pero capaces de cruzarse con los humanos como método para mantener su línea.

Motivación: Al igual que los humanos, los natathim tienen muchas y variadas motivaciones e impulsos.

Entorno: En cualquier lugar dentro o cerca del agua, o en trajes/aviones con ambiente marino, en cardúmenes de tres a doce. Los natathim pueden actuar normalmente en el aire hasta veinticuatro horas antes de tener que volver al agua.

Salud: 9

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto en tierra; largo en el agua

Ajustes: Nivel 6 para nadar

Combate: Los natathim atacan con sus garras retráctiles o, si disponen de ellas, con armas tecnológicas. Algunos tienen una habilidad de magnetorrecepción que les permite ver en frecuencias que otras criaturas no pueden, o incluso habilidades más extrañas para interactuar magnéticamente con su entorno, aunque esto se entiende poco.

Interacción: Los Natathim pueden simpatizar con los humanos, ser socios en la exploración espacial, o considerar a los humanos como enemigos acérrimos por haber creado su especie en primer lugar, dependiendo de la ambientación.

Uso: Los PJs encuentran pruebas de un experimento ilegal de adaptación genética, con pruebas que apuntan a que la investigación se está llevando a cabo en algún lugar de la Opulencia de Planetas Exteriores.

Botín: Algunos natathim llevan objetos y equipo valiosos.

Intromisiones del DJ: De manera espontánea el natathim magnetiza las posesiones del personaje, lo que le mantiene indefenso contra la pared o el suelo más cercano (si también son metálicos). El PJ no puede realizar más acciones que intentar escapar.

OMWORWAR 10 (30) [OMWORWAR]

Entre las muchas historias transmitidas por las rutas espaciales, algunas destacan por su grandiosidad. Por ejemplo, las historias de avistamientos de omworwar en los vacíos entre estrellas o, lo que es aún más inesperado, destellos en el espacio anómalo durante un viaje superlumínico. Los científicos especulan con la posibilidad de que estas criaturas, de ser reales, podrían muy bien ser casos existentes de antiguos ultras, no extintos como todo el mundo cree, o al menos no del todo. En casi todos los casos registrados hasta ahora, los omworrars muestran poco interés por las naves espaciales humanas. (Se les llama omworwar por el sonido que emiten en su presencia los dispositivos de comunicación interrumpidos). Cada uno de ellos mide varios kilómetros de largo, con un núcleo interior oscuro en forma de babosa rodeado de capas de tejido translúcido, brillante y nebuloso. La superficie dorsal está coronada por ojos en forma de ballena, cada uno de los cuales parece contener una galaxia diminuta.

Se han visto interceptores wharn acompañando a omworrars individuales, lo que indica una asociación, y es la razón por la que algunas personas se refieren a estos seres como cogitadores wharn.

Motivación: Impredecible

Entorno: Casi en cualquier parte del espacio, solo o acompañado de uno o dos interceptores wharn

Salud: 42

Daño que infinge: 12 puntos

Armadura: 10

Movimiento: Vuela una distancia muy larga cada ronda; puede maniobrar como una nave espacial autónoma de nivel 7 si se usan las reglas de combate vehicular ampliado. Capaz de velocidad superlumínica.

Ajustes: Defensa por Velocidad de nivel 7 debido a su tamaño.

Combate: Un omworwar puede manipular y plegar la gravedad (y el espacio-tiempo), lo que le permite realizar tareas casi milagrosas, como comunicarse, crear o destruir materia y propulsarse "cayendo" por el universo a velocidades superlumínicas desde la perspectiva de un observador externo. Lo que significa que uno de ellos puede romper una nave espacial, enviar una nave espacial girando a través de la galaxia, o crear trozos de materia espacial del tamaño de asteroides para cualquier

número de propósitos si pasa varias rondas en profunda concentración.

Interacción: Los omworwar no tienen en cuenta a la mayoría de las demás criaturas, ya que, desde su perspectiva, son como moscas de mayo, que están aquí y vuelven a desaparecer en un abrir y cerrar de ojos de su existencia. Sin embargo, uno puede dedicar un momento a alguien que ha descubierto un ultra secreto antiguo o artefacto, transmitir información que de otro modo nunca se conocería, o incluso proporcionar un Cypher manifiesto útil.

Uso: Un objeto reflectante compuesto de un material desconocido fue encontrado en el núcleo de una estación espacial destruida inesperadamente. Los que consiguieron huir en los botes salvavidas afirman haber visto lo que podría haber sido un omworwar, sangrando energía y con los ojos oscureciéndose, colisionando con la estación. El bulto resultante podría ser sólo su cadáver, o tal vez su crisálida protectora.

Botín: Cuatro Cyphers manifiestos de nivel 10.

Intromisiones del DJ: El personaje descubre que uno de sus Cyphers manifiestos ha formado un ojo diminuto, pero un ojo que parece contener una galaxia. (El Cyphers se vuelve inútil para su función original, pero podría usarse para invocar o interactuar con un omworwar).

ORGANISMO SIMULADO 3 (9) [MOCK ORGANISM]

La vida artificial puede crearse mediante la cría selectiva, la ingeniería sintética y genética o por un error de cálculo accidental en algún programa no relacionado de investigación de alta energía o alimentos. Cuando la vida artificial toma un rumbo equivocado, los resultados van de decepcionantes a peligrosos. Si una entidad artificial empieza siendo benigna, es difícil saber si un defecto oculto o de desarrollo lento la llevará al borde de una disfunción peligrosa, o si simplemente actúa de forma extraña porque no conoce las señales sociales. ¿Hay que tratar a los seres sintéticos como personas, mascotas o monstruos que hay que erradicar y destruir? Ésa es la eterna pregunta, a la que suelen responder los más temerosos de los peligros potenciales que podría entrañar la creación de algo que nadie pretendía.

Motivación: Defensa o destrucción

Entorno: Suelen estar solos en lugares apartados, a menos que se escondan en almacenes no utilizados de una gran instalación

Salud: 18

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Combate: Un organismo simulado puede liberar una descarga eléctrica contra un objetivo a corta distancia.

En combate melé, las garras envenenadas de un organismo simulado infligen daño y requieren que el objetivo tenga éxito en una tarea de Defensa por Vigor, o el veneno induce un sueño similar al coma en el objetivo. Cada vez que el objetivo no consigue despertarse (tarea de Intelecto), recibe 3 puntos de daño ambiental.

Interacción: Un organismo simulado es inteligente y a veces puede dejarse llevar por la razón. Puede ser pasivo, pero si se le molesta en un lugar que creía seguro contra intrusiones, puede volverse beligerante e incluso asesino. Una vez en ese estado, un organismo simulado aún puede ser calmado, pero todos los intentos se ven obstaculizados.

Uso: El laboratorio en ruinas de un científico contiene varias sorpresas inesperadas, incluido un organismo simulado que aún se lamenta por la pérdida de su creador.

Botín: Un organismo simulado requiere muchas piezas. El rescate de un organismo simulado destruido puede dar como resultado uno o dos Cyphers manifiestos y otro objeto que, con un poco de manipulación, funcione como artefacto.

Intromisiones del DJ: El personaje golpeado por el ataque melé del organismo simulado no recibe el daño normal. En su lugar, el organismo simulado cae sobre el personaje. El PJ queda inmovilizado hasta que pueda tener éxito en una tarea basada en Vigor de dificultad 6 para escapar. Mientras está inmovilizado, la creación susurra locuras al oído del objetivo.

PARÁSITO DE SILICIO 2 (6) [SILICON PARASITE]

Estas diminutas criaturas plateadas con aspecto de insecto tienen un tamaño que oscila entre el submilímetro y los 30 cm [1 pie] de diámetro, y emiten breves pulsos de luz láser de color violeta para detectar y tomar muestras de su entorno. Compuestos de alambres y obleas de silicio orgánico, y autoensamblados o evolucionados en algún laboratorio o nave espacial sin nombre, los parásitos de silicio son alimañas que las estaciones y naves espaciales en funcionamiento han aprendido a odiar. A pesar de tomar medidas para evitar su transferencia, una nave sólo puede enterarse de que tiene parásitos de silicio cuando un enjambre brota de una grieta en el cableado o de una costura en el revestimiento de la cubierta después de haber sido agitado por una maniobra de alta-G o alguna otra perturbación. Si esa perturbación es un combate o alguna otra emergencia extrema, los parásitos de silicio arrojados a la situación lo empeoran todo.

Motivación: Defensa, recolectar materiales electrónicos necesarios para autorreplicarse.

Entorno: Normalmente en naves espaciales y estaciones espaciales en grupos de hasta veinte.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Salud: 6

Daño que infinge: 3 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto; sube una distancia corta cada ronda

Ajustes: Nivel 4 para Defensa por Velocidad debido al tamaño.

Combate: Sólo los parásitos de silicio "grandes" son un peligro para la mayoría de las criaturas. Cuando cuatro o más parásitos coordinan sus ataques, trata el ataque como el realizado por una sola criatura de nivel 4 que infinge 5 puntos de daño, y con una tirada fallida de Defensa por Vigor de dificultad 4, un ataque que retiene al objetivo hasta que pueda escapar con éxito. Un objetivo retenido recibe automáticamente 5 puntos de daño cada ronda, o incluso más si se acumulan otros parásitos de silicio en la zona. Los parásitos de silicio pueden operar en el vacío completo sin sufrir daños.

Interacción: En general, los parásitos de silicio se comportan como insectos sociales, aunque algunos afirman que un gran número de ellos han actuado con mayor inteligencia y previsión de lo que los simples insectos irreflexivos pueden conseguir.

Uso: Un enjambre de parásitos de silicio inunda la bodega y se hace con un artefacto importante, arrastrándolo por las grietas y paredes de la nave espacial o estación.

Botín: Los nidos de enjambre a menudo contienen algunos Cyphers manifiestos valiosos o piezas de equipo que funcionan.

Intromisiones del DJ: El parásito de silicio dispara su láser sensorial directamente a los ojos del personaje, cegándolo hasta que tenga éxito en una tirada basada en el Vigor de dificultad 4 como su acción.

PERSONA SINTÉTICA 5 (15) [SYNTHETIC PERSON]

A las personas sintéticas se las ha llamado de muchas maneras, como synth, androides, robots mímicos y, dependiendo de cómo actúen, robots asesinos. Sus orígenes son variados. En algunos casos, son el resultado de investigaciones corporativa de "productos" que servirían a la humanidad como asistentes y compañeros, pero que más tarde adquirirían sapiencia. En otros casos, las personas sintéticas son el resultado de un programa patrocinado por el Estado para desarrollar máquinas de guerra o asesinos automatizados que parezcan personas normales. Otro origen de las personas sintéticas es el diseño de IAs despertadas (y hostiles) como parte de un esfuerzo por acabar con todas las personas biológicas normales. Ahora vagan por su entorno con el aspecto de cualquier otra persona. Algunos sintéticos intentan encajar en cualquier tipo de sociedad que encuentren. Algunos ni siquiera saben que no son humanos. Otros son

amargados, homicidas o aún conservan su programación para matar. Algunos de ellos pueden incluso haber mudado parte o toda su piel sintética y mostrar los mecanismos de aleación que hay debajo.

Motivación: Varía

Entorno: Casi en cualquier lugar, a plena vista o disfrazado de humano solo, o en bandas de tres o cuatro.

Salud: 24

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 6 para disfraz y una tarea de conocimiento

Combate: Un puñetazo de un sintético puede romper huesos. Además, algunos sintéticos (especialmente de la variedad asesina) pueden generar una esfera de plasma al rojo vivo una vez cada dos rondas y lanzarla contra un objetivo a largo alcance. El objetivo y todas las demás criaturas dentro del alcance inmediato del objetivo deben tener éxito en una tarea de Defensa por Velocidad o recibir 7 puntos de daño.

Un sintético puede realizar una acción de reparación y recuperar 10 puntos de salud. Un sintético con 0 puntos de salud no puede repararse así, pero a menos que la criatura esté completamente desmembrada, puede reanimarse espontáneamente 1d10 horas después con 4 puntos de salud.

Interacción: Las personas sintéticas que fingen ser (o creen ser) humanas interactúan como las personas normales. Pero uno enfurecido o que ha sido programado para matar es irracional y lucha hasta el final.

Uso: Un grupo de refugiados que necesitan ayuda resulta incluir (o estar formado en su totalidad por) personas sintéticas. Si alguno de ellos alberga programas que requieren que maten a humanos o no, depende enteramente del DJ.

Botín: Uno o dos Cyphers manifiestos podrían ser rescatados de la forma inactiva de un sintético.

Intromisiones del DJ: El personaje queda cegado durante uno o dos rondas tras ser alcanzado por la bola de plasma abrasadora del sintético.

POSTHUMANO 7 (21) [POSTHUMAN]

En lugar de evolucionar de forma natural, los posthumanos avanzan mediante un salto dirigido, diseñado con herramientas inteligentes y cirujanos de IA. Con todos los avances que la fantástica tecnología aporta a su actualización genética, los posthumanos son seres cuyas capacidades básicas superan radicalmente a las personas normales. En realidad, ya no se les puede considerar humanos; han trascendido la humanidad, por lo que a veces también se les llama transhumanos. A menudo participan en proyectos a gran escala, como la creación de hábitats o naves espaciales más grandes que el

mando, o incluso investigan cómo ascender a un reino de conciencia o ser aún más elevado.

Motivación: Variable

Entorno: Solos o en pequeños grupos o comunidades en colonias orbitales u otros lugares diseñados.

Salud: 50

Daño que infinge: 9 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto; vuela a larga distancia

Ajustes: Nivel 9 para tareas de conocimiento

Combate: Los posthumanos pueden atacar selectivamente a sus enemigos a larga distancia con rayos de plasma dirigidos que infligen 9 puntos de daño. Un posthumano puede aumentar el nivel de destrucción si lo desea, de modo que en lugar de afectar sólo a un objetivo, un rayo infinge 7 puntos de daño a todos los objetivos a corta distancia del objetivo principal, y 1 punto incluso si los objetivos atrapados en la conflagración tienen éxito en una tirada de Defensa por Velocidad.

Los posthumanos también pueden recurrir a una variedad de otras capacidad, ya sea mediante pequeñas manipulaciones del campo cuántico o desplegando nanotecnología. Esencialmente, un posthumano puede imitar la capacidad de cualquier Cypher sutil de nivel 5 o inferior como acción.

Los posthumanos recuperan automáticamente 2 puntos de Salud por ronda mientras su salud esté por encima de 0.

Interacción: Los posthumanos son tan poderosos física y mentalmente que resultan casi divinos para las personas no modificadas, a las que ignoran, cuidan o compaden. Es difícil saber qué quiere realmente un posthumano porque sus motivaciones son complejas y tienen muchas capas.

Uso: Un posthumano renegado está investigando un método por el que podría entrar en el reino "cuántico" de la energía oscura que subyace al universo conocido de la materia normal. A pesar del riesgo revelado de que las IAs antagonistas de la postsingularidad que vagan por ese reino escapen, el posthumano continúa su trabajo.

Botín: El cuerpo de un posthumano está plagado de tecnologías irreconocibles fusionadas a la perfección con material orgánico residual, o al menos material que crece como solía hacerlo el material orgánico. En medio de todo esto, puede que sea posible rescatar algunos Cyphers manifiestos y un artefacto.

Intromisiones del DJ: El posthumano permite actuar fuera de turno, o toma el control de un artefacto que el personaje está a punto de usar contra el posthumano.

RATA ESPACIAL 1 (3) [SPACE RAT]

Sí, las ratas llegaron al espacio. Y contra todo pronóstico, una cepa evolucionó en los duros entornos de radiación

y gravedad cero que matarían a los humanos no protegidos por intervención médica. Las ratas espaciales no tienen pelaje, miden unos 60 centímetros [2 pies] de largo, lucen una cola verdaderamente prensil y pueden cambiar rápidamente el tono de su piel para mimetizarse con el entorno. También pueden caer en un estado de torpor extremo que les permite sobrevivir a períodos de exposición al vacío de varios días.

Las ratas espaciales son alimañas, y cualquier nave espacial o estación espacial que albergue un nido debe lidiar con los constantes problemas de las ratas que se introducen en los sistemas, roban comida y agua, y provocan averías en los sistemas, incluso en los críticos. También son feroces cuando se ven acorraladas.

Motivación: Defensa, reproducción

Entorno: Cualquier lugar del espacio donde vivan humanos

Salud: 5

Daño que infinge: 3 puntos

Movimiento: Corto; corto al subir o planear por G cero

Ajustes: Nivel 5 para sigilo y percepción

Combate: Las ratas espaciales huyen del combate a menos que se vean acorraladas o una de sus madrigueras sea invadida. Entonces atacan en manadas de tres o más, y desde una emboscada si es posible. Una manada de ratas espaciales ataca a la víctima como criatura de nivel 3 infligiendo 5 puntos de daño con las garras, mientras otra manada ayuda a la primera, o intenta robar un objeto de comida o brillante al personaje atacado. Para resistir el robo mientras es atacado por dos frentes, el objetivo debe tener éxito en una tirada de Defensa por Velocidad obstaculizada en dos grados.

Interacción: Las ratas espaciales son ligeramente más inteligentes que sus primas terrestres, aunque no es posible una verdadera interacción. Sin embargo, a veces su comportamiento parece aterradoramente sapiente.

Uso: Las ratas espaciales montan nidos rudimentarios en armarios de suministros apartados o en interiores de sistemas de difícil acceso, pero a menudo acaban provocando cortocircuitos en las armas o en el soporte vital. A veces, se meten en la bodega y se comen todo lo comestible que haya en la carga.

Botín: Un tanto por ciento del valioso equipo robado en la nave espacial o estación encuentra su camino hacia los nidos de ratas espaciales.

Intromisiones del DJ: Otra rata sale inesperadamente de un panel en la pared o el techo y chilla tan fuerte que el PJ debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intellecto obstaculizada en dos grados o quedar aturrido hasta el final de su siguiente turno por la sorpresa. Las criaturas aturdidas se ven obstaculizadas en todas las tareas.

REDIVUS 4 (12) [REDIVUS]

Los redivi pasan la mayor parte de su vida, incontables milenios, surcando el espacio. La mayoría nunca se encuentra con nada, pero unos pocos impactan con otros mundos, son capturados por naves extraterrestres o interceptados de alguna otra forma. Su forma de desplazamiento se asemeja a escombros espaciales rocosos del tamaño de una pequeña nave espacial, hasta que despliegan unas brillantes alas de plasma magnético, revelándose como extrañas criaturas de mineral viviente. Los redivi pueden interactuar con casi cualquier sistema electrónico y manipular campos electromagnéticos. Los redivi son buscadores, todos ellos enviados por la Gran Madre, miles y miles de millones de ellos (según dicen), en busca de la semilla de la próxima gran expansión cósmica. Así, la mayoría de los redivi se consumen por averiguar más, encontrar a otros redivi y, finalmente, encontrar su "semilla universal".

Motivación: Conocimiento

Entorno: Casi en cualquier lugar, buscando

Salud: 12

Daño que inflige: 5 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Vuela (levita magnéticamente) una corta distancia cada ronda

Combate: El caparazón de piedra de un redivus se convierte en un enorme "garrote" cuando embiste a los enemigos. Sin embargo, también puede controlar el metal a corta distancia, haciendo que se flexione, anime, aplaste o destroe. Por ejemplo, los objetivos que lleven trajes espaciales metálicos tendrán problemas cuando el metal empiece a deshacerse. Alternativamente, un redivus puede utilizar el metal cercano para envolver a un objetivo y constreñirlo, infligiendo 5 puntos de daño (ignora Armadura) cada ronda hasta que el objetivo pueda escapar.

Interacción: Si se utiliza algún tipo de radio o comunicación similar, estas criaturas pueden apoderarse de él y hablar a través de él, aprendiendo un nuevo idioma aparentemente en el transcurso de minutos. Los redivi cooperarán con peticiones razonables y negociarán, especialmente si existe la posibilidad de que descubran algo nuevo.

Uso: Una cápsula redivi se estrella contra el lateral de la nave espacial, y al principio podría parecer una especie de ataque o abordaje de algo realmente terrible.

Intromisiones del DJ: El equipo que contiene metal del personaje es despojado, y luego utilizado como munición contra ese PJ o un aliado.

RESPLANDECIENTE 5 (15) [SHINING ONE]

Algunos seres alienígenas abandonaron sus formas físicas hace milenios, convirtiéndose en entidades de ener-

gía flotante y conciencia pura. Viajan por las galaxias, explorando las infinitas permutaciones de la materia, el espacio-tiempo, los fenómenos cósmicos, la energía oscura y la vida. Se fascinan sin cesar con las permutaciones que descubren. A veces aparecen como una silueta de luz suavemente resplandeciente, con una forma parecida a la de la especie alienígena que desean observar. En circunstancias en las que un resplandeciente se siente movido a interactuar más directamente, puede convertirse en materia una vez más, adoptando de nuevo la biología y la forma de la especie con la que desea interactuar. Pero, por lo general, los resplandecientes observan y aprenden; intentan no interferir ni interactuar. Cada varios miles de años, los resplandecientes se reúnen en un lugar predeterminado en el borde de una galaxia conveniente y comparten los fragmentos más interesantes y bellos de imágenes, música, poesía y sabiduría que han recogido.

Motivación: Conocimiento

Entorno: Cualquier lugar, normalmente solo

Salud: 15

Daño que inflige: 6 puntos

Movimiento: Se desplaza instantáneamente a cualquier lugar que pueda ver a la velocidad de la luz como parte de su acción una vez por ronda

Ajustes: Nivel 8 para todas las tareas relacionadas con el conocimiento

Combate: Como seres inmateriales de energía, los resplandecientes sólo reciben daño de los ataques de energía. E incluso entonces, existe la posibilidad de que la energía cure a un resplandeciente dañado en lugar de dañarlo si la tirada de ataque fue un número impar. Normalmente, un resplandeciente no se defiende si es atacado, sino que se marcha. Si de algún modo se le impide marcharse, un resplandeciente lucha por su existencia con ráfagas de energía que infligen 6 puntos de daño a un máximo de dos objetivos diferentes a muy larga distancia (o al mismo objetivo dos veces).

Alternativamente, un resplandeciente puede intentar desincorporar a un objetivo, convirtiéndolo en un ser parecido a sí mismo. En este caso, cada vez que un objetivo es alcanzado por una explosión de energía, también debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto. Si falla, pierde 6 puntos de daño de Intelecto (ignora Armadura). Si la Reserva de Intelecto del objetivo se vacía, se convierte en una bola de energía flotante incapaz de realizar otra acción que no sea observar durante unos minutos antes de volver a su forma original con un estallido explosivo.

Interacción: Los resplandecientes pueden manipular su entorno para comunicarse con otras especies, utilizando el sonido, la luz, bocanadas de complejos químicos odoíferos en lugar de palabras, etcétera. Si se les trata con

respeto, intercambian información libremente con los demás, tratando de ampliar sus conocimientos y los de aquellos con los que se encuentran.

Uso: Un resplandeciente está compartiendo conocimientos a una especie xenófoba belicosa que podría permitirles avanzar rápidamente en su capacidad de consolidar el poder. Hay que hacer algo antes de que sea demasiado tarde.

Intromisiones del DJ: Un personaje alcanzado por la ráfaga de energía del resplandeciente se incendia. Recibe 3 puntos de daño cada ronda hasta que gaste una acción palmeando, rodando o sofocando las llamas.

SUPERNAL 5 (15) [SUPERNAL]

Mitad humanoide y mitad libélula, los supernales son entidades hermosas, aunque ciertamente alienígenas. Cada supernal posee un patrón de alas y una coloración únicos y, hasta cierto punto, una forma corporal. Estos patrones y colores pueden significar en qué lugar de la jerarquía se sitúa un supernal concreto entre los de su especie, pero para aquellos que no hablan el lenguaje de los supernales (que es telepático), la complejidad de su estructura social es abrumadora. Tanto si son agentes de alguna civilización alienígena desconocida como si buscan sus propios objetivos, los supernales son misteriosos y crípticos. La mayoría teme el contacto con ellos, ya que tienen predilección por robar otras formas de vida, a las que rara vez vuelven a ver.

Motivación: Capturar humanos y formas de vida similares, y llevarlos a algún lugar desconocido.

Entorno: Casi cualquier lugar

Salud: 23

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Corto; vuela una larga distancia (incluso a través del vacío sin aire); puede teletransportarse a cualquier lugar conocido una vez cada diez horas como acción

Ajustes: Nivel 6 para todas las tareas de conocimiento; nivel 7 para tareas de sigilo mientras es invisible

Combate: Por lo general, los supernales sólo entran en combate cuando lo desean, ya que esperan su momento en un estado de fase invisible. Pero cuando uno ataca con el toque de su ala, extrae la fuerza vital directamente del objetivo, infligiendo 6 puntos de daño de Velocidad (ignora Armadura).

Un supernal puede invocar un enjambre de pequeñas máquinas que parecen libélulas normales hechas de metal dorado. El enjambre sirve como accesorio de moda, al arrastrarse por el cuerpo del supernal, o como componentes de una obra de arte viva.

Los supernales recuperan 1 punto de salud por ronda (incluso en el vacío sin aire, al que pueden sobrevivir sin problemas), a menos que hayan sido dañados con ata-

ques psíquicos. Pueden teletransportarse a cualquier lugar que conozcan como acción una vez cada diez horas.

Los Supernales suelen llevar Cyphers manifiestos útiles en combate, así como un artefacto.

Enjambre de libélulas: nivel 2; vuela una larga distancia cada ronda; alivia las tareas físicas, incluyendo ataques o defensa.

Interacción: Aunque los supernales sólo hablan telepáticamente, la interacción pacífica con estas criaturas no es imposible. Sólo es muy difícil, ya que ven a la mayoría de las demás criaturas como algo que hay que recoger y llevar a algún lugar no revelado, por razones desconocidas.

Uso: Un supernal sigue a un personaje con la intención de colecciónarlo.

Botín: Un supernal normalmente tiene unos cuantos Cyphers manifiestos, y posiblemente un artefacto.

Intromisiones del DJ: El supernal agarra al personaje y vuela hacia arriba y se aleja, a menos que y/o hasta que el personaje escape del agarre.

EQUIPO ADICIONAL DE CIENCIA FICCIÓN

En una ambientación de ciencia ficción, los siguientes elementos (y cualquier otro apropiado para la ambientación) suelen estar disponibles.

Equipamiento: El equipamiento incluye ropa, armaduras, implantes ciberneticos, asistentes personales para drones y otros objetos que, en su mayor parte, pueden transportarse fácilmente. Técnicamente hablando, el armamento también es equipo. A menos que sea importante hacer una distinción, asume que toda la orientación relativa al "equipamiento" también se aplica al armamento. Pero cuando sea importante hacer una distinción, el término "armamento" se utiliza para el equipo que también es un arma.

Armamento: Desde las contemporáneas pistolas que disparan balas hasta las fantásticamente avanzadas pistolas desintegradoras de mano, las armas presentadas en este capítulo están dedicadas a aquellas que un solo personaje puede llevar y utilizar.

COSTE VARIABLE POR GRADO TECNOLÓGICO

Los costes de equipo asumen que el escenario es predominantemente del mismo valor tecnológico que el valor tecnológico del objeto. El precio se reduce en una categoría de precio si el nivel tecnológico del escenario es, en general, superior al nivel tecnológico del objeto. Ten en cuenta, sin embargo, que los objetos baratos no se vuelven gratis, sino que siguen siendo baratos.

OPCIONES DE ARMAS CONCEDIDAS POR TIPO O RASGO

Cuando un jugador crea su personaje, su tipo probablemente indica que puede elegir una o más armas de su elección. Al elegir tales armas y equipo, se aplican las siguientes restricciones a dicha elección:

- Los personajes deben elegir armas dentro, o por debajo, del nivel tecnológico medio de la ambientación.
- Los personajes no pueden elegir armas de la categoría de precio exorbitante o invaluable.

ESTILO CONTEMPORÁNEO EN AMBIENTACIONES AVANZADAS O FANTÁSTICAS

El equipo catalogado como contemporáneo puede conseguirse a menudo en los géneros de ciencia ficción dura o fantástico, posiblemente a un precio inferior. Tenga en cuenta que los equipos disponibles en estos mundos futuros no son necesariamente antigüedades (aunque podrían serlo), sino objetos de fabricación barata.

ENERGÍA DE LOS EQUIPOS

En la mayoría de los casos, se supone que el equipo se autoalimenta o se alimenta fácilmente mediante campos de carga u otras fuentes ubicuas y de libre acceso. Es decir, a menos que un equipo que pierda energía sea una buena intromisión de DJ en una situación complicada.

PERSONALIZACIÓN DE LOS EQUIPOS

No es posible, al menos en el espacio disponible, enumerar todos el armamento y el equipo posible y sus muchas variantes en los tres rangos tecnológicos. Sin embargo, se ofrece una sección representativa. Si buscas algo que no aparece, busca algo parecido y adapta la lista.

ARTÍCULOS BARATOS

Armas	Notas
-------	-------

Paquete de energía (50 disparos)	
----------------------------------	--

Cuchillo (simple)	Arma ligera
-------------------	-------------

Otros artículos	Notas
-----------------	-------

Linterna	
----------	--

Raciones de supervivencia (1 día)	
-----------------------------------	--

ARTÍCULOS DE PRECIO MODERADO

Armas	Notas
-------	-------

Cuchillo de caza	Arma ligera
------------------	-------------

Machete	Arma media
---------	------------

Granada (sónica)	Arma explosiva, infinge 2 puntos de daño en el radio inmediato, más la tirada de defensa Vigor o pierde el siguiente turno
------------------	--

Armadura	Notas
----------	-------

Chaqueta de cuero	Armadura ligera
-------------------	-----------------

Otros artículos	Notas
-----------------	-------

Mochila	
---------	--

Bolsa de herramientas pesadas	
-------------------------------	--

Bolsa de herramientas ligeras	
-------------------------------	--

Prismáticos	Recurso para tareas de percepción a distancia
-------------	---

Respirador	8 horas de aire respirable
------------	----------------------------

Equipo de escalada	Recurso para tareas de escalada
--------------------	---------------------------------

Comunicador	Gama planetaria
-------------	-----------------

Palanca	
---------	--

Tienda de campaña para el medio ambiente	
--	--

Botiquín de primeros auxilios	Recurso para tareas de curación
-------------------------------	---------------------------------

Esposas	
---------	--

Gafas de visión nocturna	
--------------------------	--

Lámpara portátil	
------------------	--

Cuerda	Nylon, 15 m [50 pies]
--------	-----------------------

Saco de dormir	
----------------	--

ARTÍCULOS CAROS

Armas	Notas
-------	-------

Blaster de luz	Arma ligera, alcance corto
----------------	----------------------------

Blaster medio	Arma media, alcance largo
---------------	---------------------------

Needler	Arma ligera, alcance largo
---------	----------------------------

Escopeta	Arma pesada, alcance inmediato
----------	--------------------------------

Bastón aturdidor	Arma media, no infinge daño pero el objetivo de tamaño humano o menor pierde la siguiente acción
------------------	--

Armadura	Notas
----------	-------

Traje blindado	Armadura media
----------------	----------------

Blindaje ligero	Armadura media
-----------------	----------------

Otros artículos	Notas
-----------------	-------

Cámara diseñada para estar oculta	Transmite a larga distancia
-----------------------------------	-----------------------------

Micrófono diseñado para estar oculto	Transmite a larga distancia
--------------------------------------	-----------------------------

Traje ambiental	Proporciona 24 horas de atmósfera y +10 a la Armadura contra las temperaturas extremas
-----------------	--

Otros artículos	Notas
Ordenador de muñeca	Recurso para la mayoría de las tareas basadas en el conocimiento

ARTÍCULOS MUY CAROS

Armas	Notas
Blaster pesado	Arma pesada, alcance largo
Rifle blaster pesado	Arma pesada, alcance de 90 m [300 pies]
Pistola láser de pulsos	Arma media, arma de fuego rápido, alcance largo

Armadura	Notas
Traje de batalla	Armadura pesada, también funciona como traje ambiental

Otros artículos	Notas
Kit de disfraces	Recurso para tareas de disfraz
Regulador de gravedad	Dispositivo montado en el cinturón que regula la gravedad a 1G para el usuario si se encuentra en condiciones de 0G a 3G
Escáner de mano	Recurso para tareas de identificación
Aerodeslizador	Nivel 4
Infiltrador	Recurso para tareas de forzar cerraduras electrónicas
Jetpack	Nivel 4
Stealthsuit	Recurso para tareas de sigilo

ARTÍCULOS EXORBITANTES

Armas	Notas
Cañón de explosión	10 puntos de daño, 150 m [500 pies] de alcance, requiere un trípode y dos personas para operar

Armadura	Notas
Campo de fuerza	No es una armadura, ofrece +1 a la Armadura

Otros artículos	Notas
Automóvil volador de lujo	Nivel 5
Robot sirviente	Nivel 3
Pequeña nave espacial	Nivel 4

LISTADO DE EQUIPOS

COMUNICACIÓN

RETARDOS EN COMUNICACIONES A VELOCIDAD LUZ

Para facilitar la consulta, la tabla de retardos de la luz indica el tiempo que tarda la luz desde el sol hasta cada planeta de nuestro sistema solar, además de algunos otros lugares notables. Para calcular el retardo de la luz entre dos lugares diferentes, reste el tiempo de retardo del objeto más cercano al sol del tiempo de retardo del objeto más lejano. La diferencia es el retardo de la luz entre esos dos lugares. Tiempos dobles para la comunicación bidireccional.

TABLA DE RETARDOS DE LA LUZ

Ubicación	au	Retardo de la luz
Mercurio	0,4	3 minutos
Venus	0,7	6 minutos
Tierra	1,0	8 minutos
Marte	1,5	13 minutos
Cinturón de asteroides	2,7	22 minutos
Júpiter	5,2	43 minutos
Saturno	9,5	79 minutos
Urano	19	160 minutos
Neptuno	30	4 horas
Cinturón de Kuiper interior	30	4 horas
Plutón	39	6 horas
Cinturón de Kuiper exterior	50	7 horas
Nube de Oort interior	5k	29 días
Nube de Oort exterior	100k	19 meses
Próxima Centauri	269k	4,2 años

CONTEMPORÁNEO

Smartphone

Nivel 2 (6)
Moderado/Caro

Dispositivo de comunicación que realiza algunas de las funciones de un ordenador con una interfaz de pantalla táctil, acceso a Internet y capacidad para ejecutar varias aplicaciones. Proporciona un recurso para tareas de conocimiento que se puede investigar en internet, y luz brillante dentro del alcance inmediato. Sujeto a quedarse sin carga o romperse.

PC / Laptop

Nivel 3 (9)
Caro

Herramienta de procesamiento y acceso a datos que permite realizar todo tipo de tareas creativas y de comprensión.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Teléfono satelital

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como un smartphone (aunque mucho más voluminoso), pero con capacidad para conectarse directamente a una red de comunicación por satélite en órbita, lo que proporciona un alcance planetario.

AVANZADO

Comunicador, placa/anillo

Nivel 3 (9)

Moderado

Como un teléfono por satélite, pero tan pequeño que puede llevarse como una elegante insignia o distintivo en un brazalete, el pecho, un colgante o en el bolsillo; como anillo en un dedo, el lóbulo de la oreja u otra parte del cuerpo apropiada o perforada; o enhebrado en un tatuaje en la muñeca o el dorso de la mano. Dispone de todas las funciones de voz, incluida la traducción sobre la marcha (para los idiomas de una base de datos conectada a la red), y duplica auditivamente la mayoría de las funciones de los teléfonos inteligentes. Un comunicador en forma de anillo suele denominarse anillo de datos.

Gafas AR

Nivel 4 (12)

Caro

Unas gafas resistentes (y a veces elegantes) que ofrecen todas las funciones de un smartphone actual (incluida la comunicación) y una placa comunicadora, además de ser capaces tanto de RV inmersiva como de funciones superpuestas de HUD y realidad aumentada. Pueden llevarse dentro del casco de un traje espacial o incorporarse directamente a uno.

Contactos AR

Nivel 4 (12)

Caro x2

Como las gafas de realidad aumentada, pero son lentes que se ajustan al ojo. También llamadas "smartacs".

Mensajero

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Esencialmente, un cohete diminuto que puede superar los Gs nominales humanos para entregar "rápidamente" mensajes a través de distancias planetarias si la comunicación por radio (a través de la red DSM), láser o incluso graser se considera demasiado susceptible de ser interceptada por terceros. El mensajero debe lanzarse en un entorno de microgravedad.

Conjunto láser

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Un equipo voluminoso que tarda varios días en configurarse y calibrarse. Resulta útil para la comunicación entre naves, para transmitir información de forma "ajustada"; incluso los láseres muy enfocados se propagan a varios kilómetros tras viajar sólo unos pocos segundos luz, lo que disminuye su utilidad. También funciona como sistema de armamento de naves espaciales (pero todas las tareas de ataque que lo utilizan se ven obstaculizadas).

Matriz Graser

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Como la matriz láser, pero colima los rayos gamma, que divergen mucho menos rápido que la luz, permitiendo la comunicación entre planetas. También funciona como sistema de armamento de naves espaciales (pero todas las tareas de ataque que lo utilizan se ven obstaculizadas).

FANTÁSTICO

Mind's eye

Nivel 4 (12)

Caro

Como las gafas AR contemporáneas, pero incorporadas directamente al cerebro como implante cortical. La incorporación otorga memoria eidética, la capacidad de vincular sentidos entre usuarios autorizados dentro del alcance de la red y cierto control sobre la química cerebral, lo que otorga un recurso en todas las tareas que el usuario intente controlar o moderar sus propias reacciones.

Ansible

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Un voluminoso equipo que tarda varios días en configurarse y calibrarse, y que requiere una enorme potencia por uso, permite la comunicación instantánea entre dos puntos incluso a través de distancias interestelares.

HERRAMIENTAS SENSORIALES

Algunos dispositivos de comunicación también potencian los sentidos, como los teléfonos inteligentes, las gafas y lentes de contacto de realidad aumentada y el implante del ojo de la mente.

CONTEMPORÁNEO

Prismáticos

Nivel 2 (6)

Moderado

Proporciona un recurso para tareas de percepción a distancia.

Cámara de vigilancia

Nivel 3 (9)

Caro

Transmisión inalámbrica a nodo de Internet, radio a larga distancia, o almacenamiento en flash para ser recogida físicamente más adelante; incluye micrófono y capacidad para mantener una conversación a través de los altavoces de la cámara.

Microscopio

Nivel 3 (9)

Caro

Proporciona un recurso para cualquier tarea de investigación en la que la percepción a pequeña escala pueda proporcionar información adicional, aunque su análisis requiere varias horas o más.

Gafas de visión nocturna

Nivel 3 (9)

Caro

Visión razonablemente precisa en completa oscuridad, hasta 100 m [330 pies].

Aparato de análisis

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Cualquiera de una serie de piezas de equipo de laboratorio que se tarda unos días en montar y calibrar, incluidas columnas de cromatografía, espectrómetros de masas, analizadores calorimétricos, etc. Un equipo de este tipo otorga dos activos a cualquier tarea de análisis en la que la percepción pueda aportar información adicional, aunque el análisis requiera varias horas o más.

AVANZADO**Escáner de mano**

Nivel 4 (12)

Caro

Dispositivo similar a un teléfono inteligente personalizado para el análisis; proporciona una baza para tareas de identificación.

Generador de ruido blanco

Nivel 5 (15)

Caro

Dispositivo del tamaño de un puño que difumina las frecuencias de todo el espectro, obstaculizando en cinco grados todas las tareas de percepción y vigilancia electrónicas a corta distancia.

Laboratorio en un chip

Nivel 5 (15)

Muy caro

Cubo portátil de 15 cm [6 pulgadas] con muchas entradas y lecturas (y conexiones de red). Alivia en dos grados cualquier tarea de investigación en la que la percepción

a pequeña escala pueda proporcionar información adicional, aunque el análisis requiere unos diez minutos.

Drone de investigación

Nivel 4 (12)

Muy caro

Armazones autónomos de aproximadamente 1 m [3 pies] de diámetro aproximado equipados con todo tipo de dispositivos de vigilancia, incluidas funciones visuales, sonoras, químicas y de laboratorio en un chip. Propulsados por rotores en atmósfera o micropropulsores en vacío. Los drones de investigación también pueden controlarse mediante gafas de realidad aumentada o smartphones a cualquier distancia que alcancen las comunicaciones.

Drone táctil

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como un dron de investigación, pero sin el conjunto de herramientas de análisis y proporcionando únicamente información sonora y visual al controlador (si lo hay), pero con opciones físicas; los drones táctiles pueden realizar tareas rutinarias e intentar las de nivel 4 o inferior, o permitir a un operador remoto intentar tareas más difíciles a distancia.

FANTÁSTICO**Multicorder**

Nivel 5 (15)

Muy caro

Dispositivo portátil que proporciona dos recursos y un nivel de Esfuerzo gratuito a cualquier tarea de percepción, análisis o computación que los múltiples sensores del dispositivo (incluidos los de radio, gravimétricos, químicos, visuales, de audio y otros) tengan a corta distancia. El análisis sólo requiere una ronda para completarse. Una habilidad que concede un nivel gratuito de Esfuerzo normalmente debe desbloquearse aplicando al menos un nivel de Esfuerzo, proporcionando en efecto un nivel más de Esfuerzo del que se pagó por ella

Drone sonda

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Versión más avanzada de un dron de investigación contemporáneo que puede desplegarse en otros planetas e incluso sistemas estelares para recopilar información ambiental y táctica, que se transmite de vuelta. Si se ve obligado a defenderse, este robot de nivel 6 tiene Armadura 3 y dos explosiones de energía de largo alcance cada ronda que infligen 8 puntos de daño cada una.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Empuñadura sónica

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Esta empuñadura manifiesta un campo efector sónico que sirve como herramienta multifuncional en una amplia variedad de circunstancias. Sirve para forzar una cerradura, desatornillar un cerrojo, analizar el interior de un objeto, como micrófono, para rastrear movimientos, piratear componentes electrónicos, cargar componentes electrónicos o incluso sintonizado con un haz de alta intensidad que puede cegar a objetivos cercanos durante una ronda. La empuñadura sónica alivia todas las tareas en dos grados.

ROPA Y ARMADURA

A menos que el DJ esté llevando a cabo algún tipo de escenario relacionado con la supervivencia, se puede suponer que los personajes tienen ropa y calzado básicos adecuados a su entorno.

CONTEMPORÁNEO

Equipo para el frío

Nivel 3 (9)

Caro

Ropa aislante, incluidos guantes, botas y mascarilla, que permite al usuario funcionar en entornos extremadamente fríos durante varias horas a temperaturas de hasta -90 grados C (-130 grados F).

Ropa elegante

Nivel 3 (9)

Caro

Ropa adecuada para moverse en círculos de élite; proporciona un recurso a las tiradas de interacción en algunas situaciones.

Equipo de buceo

Nivel 4 (12)

Caro

Aparato autónomo de respiración subacuática que permite al usuario funcionar bajo el agua durante aproximadamente una hora a profundidades (bajo atmósfera terrestre normal) de hasta 40 m [130 pies].

ARMADURA CONTEMPORÁNEA

Chaqueta de cuero

Nivel 2 (6)

Moderada

Funciona como armadura ligera (+1 Armadura).

Chaleco de kevlar

Nivel 3 (9)

Caro

Funciona como armadura media (+2 Armadura).

Armadura militar ligera

Nivel 4 (12)

Muy caro

Funciona como armadura media (+2 Armadura), estorba como armadura ligera.

Armadura militar

Nivel 4 (12)

Muy caro

Funciona como una armadura pesada (+3 Armadura).

Recuerda, armadura (a minúscula) es lo que te pones. Armadura (A mayúscula) es la bonificación que obtienes. Sólo puedes tener un tipo de armadura a la vez, mas puedes tener varias fuentes de Armadura, teóricamente.

AVANZADO

Traje de seguridad, espacio [Safesuit, space]

Nivel 2 (6)

Moderado

Un "traje" de protección contra el vacío barato, fabricado en serie y de talla única (a veces parece más bien una bolsa) de polímero fino, adecuado para casos de descompresión de emergencia, pero no para un uso a largo plazo. Se puede poner y sellar con una sola acción, pero cualquier acción física que se realice mientras se lleva puesto está sujeta a intromisiones automáticas del DJ en una tirada de d20 de 1 o 2. Si una tirada desencadena una intromisión del DJ, la acción del DJ se puede desactivar. Si una tirada desencadena una intromisión DJ, el traje se rompe.

Respirador

Nivel 2 (6)

Moderado/Caro

Una mascarilla que proporciona un día de aire respirable en atmósferas venenosas o de baja oxigenación, o de forma continua para respiradores caros con funciones de reciclaje y extracción de oxígeno. Si se usa en el vacío, un respirador proporciona al portador tres rondas de acción antes de que los efectos completos del vacío empiecen a hacer descender el registro de daño.

Exoskin, grav-assist

Nivel 3 (9)

Caro

Exoesqueleto antropomórfico motorizado que permite funcionar con total normalidad en entornos de alta gravedad de hasta 5 G. Los exoesqueletos están relacionados con los mechs de carga. Aumenta la categoría de coste en uno para otorgar +1 Armadura.

Botas de nave

Nivel 3 (9)

Caro

Cualquier calzado que permita una adherencia magnética variable a una superficie; anula la obstaculización a todas las acciones físicas que sufren quienes actúan en condiciones de gravedad cero.

Traje a presión

Nivel 3 (9)

Caro

Traje de cuerpo entero similar a un traje espacial, pero sólo apto para regiones de baja presión (no de vacío) como las que suelen encontrarse en Marte. Algunos llevan respiradores integrados (al doble del costo).

Exoskin, bruto

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como el exoskin grav-assist, pero los efectores de alta resistencia alivian todas las tareas relacionadas con el Vigor.

Exoskin, reactivo

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como el exoskin grav-assist, pero las fibras de memoria integradas alivian todas las tareas relacionadas con la Velocidad.

Traje espacial

Nivel 4 (12)

Muy caro

Protege al usuario del vacío y permite realizar actividades básicas normales en el espacio. Requiere unas cuatro rondas para ponérselo y sellarlo (si se hace más rápido se corre el riesgo de un mal sellado). Proporciona unas diez horas de atmo en el vacío sin reacondicionamiento. Tiene propulsores de maniobra sumamente limitados que ofrecen algo de oportunidad para corregir un salto mal realizado en G cero. Normalmente, lleva botas de nave integradas.

"Atmo" es el término genérico para el aire oxigenado, respirable y a presión habitable.

Traje de sigilo

Nivel 4 (12)

Muy caro

Proporciona dos recursos a las tareas de sigilo.

Traje de baño hidrodinámico

Nivel 4 (12)

Muy caro

Los materiales de última generación repelen el agua, aumentan el consumo de oxígeno y moldean el cuerpo del nadador para que nade mejor; proporciona dos niveles de Esfuerzo gratuitos a las tareas de natación.

Traje espacial, de lujo

Nivel 5 (15)

Muy caro x2

Como el traje espacial, pero de lujo y duradero. El traje de lujo incorpora recicladores que proporcionan aire, agua y nutrientes para una semana de uso continuo. Los micromotores permiten maniobrar sin gravedad durante diez minutos, o incluso más si se agotan las reservas de aire. Si el traje se rompe debido a un daño externo, la tecnología de autosellado limita las repercusiones descritas en Sufrir daños en un traje espacial a sólo uno o dos rondas, suponiendo que la rotura no sea catastróficamente grande.

RECIBIR DAÑO CON UN TRAJE ESPACIAL

Recibir daño mientras se está protegido de los efectos del vacío en un traje espacial (o traje de seguridad) requiere una tirada de defensa adicional. Si falla, el traje se rompe y empieza a expulsar aire, calor y presión al vacío. Los trajes espaciales de lujo tienen una función de autosellado que repara la perforación en una ronda. Pero durante cualquier ronda en la que un traje tenga fugas, todas las tareas se ven obstaculizadas, ya que el chorro de atmo que escapa sacude o incluso hace girar al personaje. Aquellos con trajes menos avanzados deben encontrar alguna forma de sellar la rotura en tres rondas; de lo contrario, en la cuarta ronda, se les trata como si estuvieran en el vacío.

ARMADURA AVANZADA**Traje blindado**

Nivel 4 (12)

Caro

Funciona como armadura media (+2 Armadura), estorba como si no llevara armadura.

Armadura corporal ligera

Nivel 4 (12)

Caro

Funciona como armadura pesada (+3 Armadura), estorba como si llevara armadura media.

Armadura de impacto pintada

Nivel 5 (15)

Caro

No es una armadura; ofrece +1 a la Armadura, se aplica rociando nanosolución desde un aplicador en spray sobre la ropa y la piel, dura diez minutos; cada aplicador se agota 1 en 1d10 usos.

Traje de combate

Nivel 5 (15)

Muy caro

Funciona como armadura pesada (+3 Armadura), también otorga el beneficio de un traje espacial de lujo.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Holobit

Nivel 5 (15)

Muy caro

No es una armadura; es un dispositivo portátil que proyecta un holograma desplazado del portador, lo que supone un recurso para las tareas de Defensa por Velocidad.

Traje de combate, de lujo

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como el traje de combate, pero con armadura y asistente de energía; el traje de batalla otorga un +1 adicional a la Armadura, además del 3 de Armadura que suele ofrecer la armadura pesada, y estorba como armadura media. El índice de Armadura también se aplica al daño que no suele reducir la armadura típica, como el daño por calor o frío (pero no el daño de Intelecto).

FANTÁSTICO

Respirador, vacío

Nivel 3 (9)

Caro

La máscara genera un campo de fuerza variable alrededor del usuario que proporciona una temperatura y una atmósfera confortables al usuario en atmósferas venenosas, bajo el agua o en el vacío, durante varias horas, incluso sin un traje espacial.

Botas de saltar

Nivel 4 (12)

Muy caros

Las botas de ayuda a la gravedad proporcionan dos niveles gratuitos de Esfuerzo para tareas de salto y carrera. Además, el portador puede caer desde cualquier altura con seguridad si está preparado para el descenso.

Capa, camaleón

Nivel 5 (15)

Muy caro

Hace al usuario esencialmente invisible, salvo por distorsiones apenas perceptibles, durante un máximo de diez minutos. Proporciona un recurso y un nivel gratuito de Esfuerzo a las tareas de sigilo.

Una capacidad que concede un nivel de Esfuerzo gratuito normalmente debe desbloquearse aplicando al menos un nivel de Esfuerzo, lo que en efecto proporciona un nivel de Esfuerzo adicional al pagado.

ARMADURA FANTÁSTICA

Campo de fuerza, rápido

Nivel 4 (12)

Muy caro

No es una armadura; el cinturón genera un campo de fuerza casi transparente que rodea al usuario durante un

máximo de una hora, proporcionando +1 de Armadura. Una vez utilizado, debe recargarse durante varias horas.

Capa, impacto

Nivel 5 (15)

Muy caro

Capa elegante con capucha. Si el portador sufre un ataque físico o energético, la prenda se endurece estratégicamente, funcionando como armadura pesada (+3 Armadura), y estorbando como armadura ligera.

Capa, reflectante

Nivel 6 (18)

Muy caro x2

Como la capa camaleón, pero también refleja los ataques de energía hacia el atacante si el PJ tiene éxito en su tarea de defensa.

Armadura de batalla

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como el traje de batalla, pero otorga un +3 adicional a la Armadura además del 3 de Armadura, y estorba como Armadura ligera. Además, el portador obtiene +1 a su Ventaja de Vigor y +5 a su Reserva de Vigor.

Campo de fuerza, omni

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como campo de fuerza rápido, pero permanente mientras está activo, no requiere periodo de recarga. Además, el portador puede ajustar el campo para que sea translúcido y brumoso, ocultando su identidad, o hacerlo totalmente oscuro para que no emita luz (aunque puede ver a través del campo normalmente).

Anillo cinético

Nivel 6 (18)

Exorbitante

El anillo proyecta reactivamente un poderoso campo de energía para desviar o ralentizar proyectiles, aliviando la tirada de Defensa por Velocidad del portador. Si el proyectil aún impacta al portador, el campo otorga +1 a Armadura contra el ataque.

Armadura armada

Nivel 6 (18)

Exorbitante x2

Como la armadura de batalla, pero la armadura incluye un arma de plasma de largo alcance integrada desplegable que infinge 6 puntos de daño. Es capaz de disparar de forma autónoma, permitiendo al portador realizar alguna otra acción (aunque si se configura para hacerlo, se producen intromisiones automáticas del DJ con 1-3 en un d20, y si ocurren, resultan en fuego sobre amigos).

EQUIPO UTILITARIO**CONTEMPORÁNEO****Rollo de cinta aislante**

Nivel 1 (3)

Barato

Sus usos prácticos van desde servir de recurso en tareas de curación hasta fabricar zapatos provisionales, y mucho más.

Linterna

Nivel 1 (3)

Barato

Proporciona luz donde se apunte a corta distancia durante unas horas antes de requerir nuevas pilas/carga.

Candado con llaves

Nivel 3 (9)

Barato

Los candados no son muy difíciles de quitar, sobre todo con una cizalla, pero frenan a los ladrones.

Mochila

Nivel 2 (6)

Moderado

Una mochila de calidad y bien cargada puede transportar una cantidad sorprendente de equipo, incluido un saco de dormir.

Cizallas

Nivel 3 (9)

Moderado

Permite y alivia las tareas de cortar barras metálicas.

Equipo de escalada

Nivel 3 (9)

Moderado

Permite y alivia la escalada de edificios o acantilados. Incluye 15 m[50 pies] de cuerda de nailon.

Palanca

Nivel 3 (9)

Moderado

Permite y alivia la apertura forzada de puertas atascadas o con barrotes.

Linterna eléctrica

Nivel 3 (9)

Moderado

Proporciona luz brillante en un radio de 9 m [30 pies] durante varias horas antes de necesitar pilas nuevas/una carga.

Juego de ganzúas

Nivel 3 (9)

Moderado

Recurso para forzar cerraduras mecánicas.

Inmovilizador

Nivel 3 (9)

Moderado/Caro

Las esposas ordinarias de precio moderado sujetan a los objetivos por las muñecas, obstaculizando la tareas de liberarse en dos grados. Las camisas de fuerza envuelven al objetivo de forma más segura, obstaculizando la tarea de liberarse en tres grados.

Saco de dormir

Nivel 3 (9)

Moderado/caro

Los sacos de precio moderado son adecuados para temperaturas de hasta -4 °C (24 °F); los caros hasta -29 °C (-20 °F).

Tienda de campaña

Nivel 3 (9)

Moderado/caro

Las tiendas de precio moderado son para una o dos personas; en las tiendas caras pueden dormir de cuatro a seis personas.

Herramientas, general

Nivel 3 (9)

Moderado

Las herramientas multiuso incluyen una navaja multiusos, cinta métrica, alicates, un martillo pequeño, un destornillador variable y un nivel.

Herramientas, especializadas

Nivel 3 (9)

Caro

Un conjunto de herramientas especializadas se seleccionan a medida para una tarea específica, como carpintería, reparaciones mecánicas o electrónica. Las herramientas especializadas aportan un recurso a la tarea para la que son adecuadas.

Kit de disfraz

Nivel 3 (9)

Muy caro

Contiene tinte para el cabello, cosméticos, algunos postizos y otros pequeños accesorios; usarlo toma unos cuantos minutos, pero otorga un recurso en las tareas relacionadas con el disfraz y la suplantación de identidad.

AVANZADO**Everlight**

Nivel 3 (9)

Barato

Como una linterna, pero la célula de energía radioisótica le permite emitir una luz brillante hasta una distancia muy larga durante periodos de tiempo arbitrarios.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Tienda, ambiental

Nivel 3 (9)

Moderado

Como la tienda de campaña, pero filtra atmósferas venenosas. Puede usarse en el vacío en caso de emergencia para unas pocas horas de aire, pero el tejido tenso es propenso a rasgarse (las intromisiones del DJ provocadas al sacar un 1 en d20 hacen que se rasgue).

Rollo de cinta reparadora

Nivel 4 (12)

Caro

Como la cinta aislante, pero el material programable embebido en la tela proporciona dos recursos en todas las tareas relacionadas con la reparación utilizando la cinta y unir cosas con la cinta. Cada rollo tiene unos diez usos.

Cuerda autoextensible

Nivel 4 (12)

Caro

Mecanismo que imprime fibra sobre la marcha, permitiendo que la cuerda se extienda más de 300 m [1000 pies].

Surelock

Nivel 5 (15)

Caro

Como el candado con llave, pero puede fijarse para reforsar cualquier abertura formando un vínculo de nivel 8 con cualquier superficie; los intentos de forzar o abrir de otro modo el candado se ven obstaculizados por tres grados.

Infiltrador de cerraduras

Nivel 5 (15)

Muy caro

Las cerraduras electrónicas y digitales de tecnología avanzada son asombrosamente avanzadas, y también lo es este objeto que proporciona un recurso para forzarlas (incluida una surelock).

Exo-mano

Nivel 5 (15)

Muy caro

Brazo y mano protésicos totalmente funcionales que pueden sustituir a un miembro perdido o conectarse al sistema nervioso del usuario, lo que le proporciona un apéndice de agarre adicional útil en diversas situaciones en las que otras personas tendrían las manos ocupadas. Los ataques (y otras tareas que requieren una destreza precisa) realizados con una exo-mano se ven obstaculizados en dos grados.

Batería de fusión

Nivel 5 (15)

Muy caro

Esta fuente de energía de fusión móvil (con asas metálicas para facilitar su transporte) pesa unos 30 kg [70 libras]; genera energía mediante fusión. Proporciona energía a casi cualquier dispositivo que no sea una nave espacial durante un periodo variable en función de las necesidades de energía.

Soplete de fusión

Nivel 5 (15)

Muy caro

Corta sustancias de hasta nivel 9 tras unas cuantas rondas de aplicación.

Impresora 4D

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Imprime una gran variedad de objetos básicos, como barras de proteínas, piezas, cables, herramientas e incluso pequeños dispositivos y equipos motorizados de hasta nivel 4 y que sean caros o menos. Requiere materia prima especial, cuyo reemplazo es costoso después de cada docena de usos, aunque los objetos impresos por la impresora 4D pueden reciclarse, ampliando así el suministro de materia prima. Muchas naves espaciales de larga distancia tratan de obtener una impresora 4D porque tener una reduce significativamente la cantidad de material que de otro modo habría que transportar.

FANTÁSTICO

Mochila Carryall

Nivel 5 (15)

Caro

Como la mochila, pero el plegado dimensional permite guardar un número arbitrario de objetos en su interior, siempre que quepan en la boca de 60 cm [2 pies] de diámetro de la mochila.

Regulador de gravedad

Nivel 5 (15)

Muy caro

Dispositivo montado en el cinturón que regula la gravedad a 1 G para el portador si se encuentra entre cero G y 3 G.

Unidor molecular

Nivel 5 (15)

Muy caro

Dispositivo portátil que hace que las moléculas de dos superficies físicas en contacto de hasta nivel 8 se mezclen de verdad, formando una unión sin costuras más fuerte incluso que el pegamento más avanzado.

Maleta programable

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Gran maleta metálica compuesta de materia programable que, con instrucciones, puede convertirse a sí misma en casi cualquier objeto o pieza de equipo de nivel o precio igual o inferior, excluyendo artefactos y Cyphers manifiestos. El objeto replicado puede convertirse de nuevo a su estado base como una acción independiente.

SALUD Y NUTRICIÓN

El cuidado de la salud es un tema demasiado amplio para tratarlo en profundidad. Sin embargo, para mejorar sobre la marcha heridas y otras lesiones, se dispone de las siguientes opciones. En particular, los autodocs de tecnología avanzada incluyen cualquier número de kits de curación parcialmente robotizados o dispositivos hospitalarios automatizados.

CONTEMPORÁNEO**Raciones de viaje (1 día)**

Nivel 1 (3)

Barato

Botiquín de primeros auxilios

Nivel 2 (6)

Moderado

Kit de vendas, antibióticos y suministros similares; constituye un recurso para las tareas de curación.

Vendaje militar de campaña

Nivel 3 (9)

Muy caro

Vendaje con cualidades antimicrobianas, analgésicas, hemostáticas y de sustituto temporal de la piel que puede elevar a una víctima un grado en el registro de daño si éstos se debieron a una herida.

AVANZADO**Sobrio frío**

Nivel 2 (6)

Barato

Comprimido masticable que acelera la descomposición del alcohol en sangre a la vez que disuelve los productos tóxicos de descomposición del procesamiento natural del alcohol, dejando al usuario sobrio y libre de resaca en diez minutos.

Instabulb café

Nivel 3 (9)

Barato

Disco con forma de moneda; se infiltra e hincha cuando se añade agua, convirtiéndose en una bombilla sellada llena de aromático café caliente. Se pueden obtener otras bebidas con el mismo formato, adecuado para viajar y beber en G cero.

Mega bar

Nivel 3 (9)

Moderado

Como las raciones de viaje, pero la barra proporciona suficiente nutrición para un día de comida o una tirada gratis de recuperación.

Suero curativo

Nivel 3 (9)

Moderado

"Suero" es un término utilizado a menudo para referirse a una ampolla de sangre y plasma artificial que provee algún tipo de beneficio. Los sueros de todo tipo suelen dispensarse desde un autodoc, pero también pueden obtenerse como unidades individuales o en paquetes o cajas. Una ampolla de suero curativo otorga al usuario 3 puntos que puede añadir a cualquier Reserva. También tiene la ventaja de aliviar los síntomas de la resaca.

Suero espacial

Nivel 4 (12)

Moderado

Como el suero curativo, pero protege contra los dos peligros más comunes para la fisiología humana de los viajes prolongados al espacio y la exposición a largo plazo a gravedad cero y radiación, entre los que destacan la rotura del ADN por los rayos cósmicos y el deterioro óseo y muscular por la microgravedad. Una ampolla de suero espacial dura aproximadamente un mes.

Suero de aceleración

Nivel 4 (12)

Caro

Como el suero curativo, pero permite al usuario ignorar los numerosos efectos fisiológicos deletéreos de la aceleración y las maniobras de alta gravedad (de hasta 15 Gs) durante una hora (o de hasta 20 Gs durante unos minutos). Es probable que los usuarios sean incapaces de moverse a alta G, pero no se desmayarán, sufrirán un derrame cerebral, un paro cardíaco, etc.; al menos, no inmediatamente. El uso prolongado puede provocar todas estas consecuencias.

Suero antiveneno

Nivel 4 (12)

Caro

Como el suero curativo, pero concede una tarea de Vigor aliviada en cuatro grados para resistir y eliminar el veneno del sistema del usuario y proporciona una resistencia al veneno similar durante un día.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Set de sueño

Nivel 4 (12)

Caro

Unos delgados (pero cómodos y acolchados) auriculares metálicos que descansan sobre las sienes e inducen un estado de sueño profundo (sin sueños) por un periodo determinado, normalmente no más de tres a seis horas. Tiene una alarma configurable para despertar al usuario se producen ruidos fuertes, movimiento, alguien se dirige al usuario u otros desencadenantes. Los usuarios se sienten muy descansados después de cada uso.

Trasplante, órgano o miembro

Nivel 4 (12)

Caro

Si se dispone de un autodoc o de una instalación más avanzada, se puede sustituir un miembro u órgano perdido. Con la práctica, los miembros sustituidos acaban siendo igual de eficaces que los originales. Sin embargo, las prótesis mecánicas (o posiblemente cultivadas a la fuerza) dificultan inicialmente todas las tareas físicas que se intentan con ellas durante varias semanas.

Autodoc, móvil

Nivel 4 (12)

Muy caro

Kit del tamaño de una mochila que alivia cualquier tarea de curación, o provee hasta cuatro tiradas gratuitas de recuperación. También suele tener varios tipos de suero. (Cada uso requiere una tirada de agotamiento de 1 en un d10; si se agota, los suministros de autodoc se agotan, y debe rellenarse como coste caro).

Cápsula de hibernación

Nivel 4 (12)

Muy caro

Una cápsula lo suficientemente grande como para contener a un humano, con mecanismos internos y energía capaces de poner a una persona en un profundo estado de metabolismo suspendido durante unos cien años, a menos que el programa termine antes o la cápsula se abra desde el exterior. A partir de entonces, cada cien años, el humano hibernante debe superar con éxito una tarea de Defensa por Vigor. La dificultad comienza en 1, pero aumenta en +1 cada tantos cientos de años que pasan.

Omnisilla

Nivel 4 (12)

Muy caro

Proporciona al usuario movilidad total mediante una combinación de micropropulsores, ruedas retráctiles y levitación magnética en todos los entornos (desde la microgravedad hasta la gravedad total), a menudo contiene una variedad de herramientas y mejoras que otorga

gan al usuario recursos para tareas comunes (posiblemente incluyendo un sistema de armas incorporado). Si se personaliza para ello por un coste adicional muy elevado, puede desplegar un revestimiento, que le permite a la omnisilla actuar como una especie de traje espacial/nave espacial en miniatura en caso necesario.

Autodoc

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Como el autodoc móvil, pero fijo en su sitio (adecuado para una nave estelar o la enfermería de una estación), y concede tiradas de recuperación o inyecciones de suero esencialmente ilimitadas a cualquiera que pase al menos una hora inmovilizado en la mesa médica del autodoc, incluso para los tratamientos más leves.

FANTÁSTICO

Nano tab general

Nivel 4 (12)

Caro

Cualquiera de una variedad de concentraciones de robots a nanoescala en forma de píldora diseñados para activarse una vez ingeridos por vía oral. Las nano tabs suelen estar diseñadas para intervenciones de salud, aunque algunas también proporcionan beneficios físicos adicionales. Una nano tab de uso general suma 1 a todas las tiradas de recuperación realizadas por el usuario durante un día.

Nano tab rejuvenecedor

Nivel 5 (15)

Muy caro

Como la nano tab general, pero rellena 4 puntos a 1 Reserva y eleva al usuario un grado en el registro de daño.

Cápsula de estasis

Nivel 5 (15)

Muy caro

Como la cápsula de hibernación, pero suspende el tiempo para el objetivo indefinidamente, hasta que el programa termine o la cápsula se abra.

Nano tab de aceleración

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como la nano tab general, pero otorga permanentemente los beneficios de una ampolla de suero de aceleración.

Nano tab espacial

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como la nano tab general, pero otorga permanentemente los beneficios de una ampolla de suero espacial.

Nano tab inmoladora

Nivel 7 (21)

Invaluable

Como la nano tab general, pero distribuye nanohilos de forma explosiva en lo más profundo del cuerpo, convirtiéndolo principalmente en armamento, lo que otorga cinco mejoras de poder de mejora posthumana. Sin embargo, esto quema rápidamente al usuario, que muere en un mes estándar solar.

ROBOTS E IA**CONTEMPORÁNEO****Asistente electrónico**

Nivel 2 (6)

-/Moderado

Cualquiera con un smartphone tiene algún tipo de asistente electrónico incorporado, aunque también se pueden tener versiones independientes. Los asistentes electrónicos se activan por voz y se conectan a Internet y a cualquier otro sistema conectado, como luces, cerraduras de puertas, hornos, altavoces de música, etc.

Robot doméstico

Nivel 3 (9)

Caro

Cualquier número de pequeños dispositivos automatizados que pueden aspirar, fregar o realizar tareas rutinarias similares en un área limitada. Incluye asistentes electrónicos incorporados con cierta movilidad, como Jibo.

PackBot

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Robot móvil autónomo que se desplaza sobre orugas y que también puede controlarse a distancia. Resulta útil en situaciones en las que los humanos estarían en peligro, como la desactivación de bombas, materiales peligrosos, búsqueda y reconocimiento. Puede subir escaleras, atravesar barro y operar en cualquier condición meteorológica.

Drone de vigilancia

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Robot volador autónomo que también puede controlarse a distancia. Puede grabar o transmitir su entorno a controladores remotos. Una mejora de categoría de precio invaluable le permite llevar dos o más misiles autoguiados que infligen 12 puntos de daño y hacen descender a objetivos desprotegidos dos grados en el registro de daño.

AVANZADO**Auton**

Nivel 1 (3)

Moderado

El término genérico "auton" se refiere a un robot inteligente, capaz de existir en el mundo como una entidad de pleno derecho, aunque no tan competente como una verdadera IA. Por otra parte, los autones están muy cerca de tener conciencia de sí mismos, y algunos probablemente la han alcanzado. La variedad de autones es asombrosa, ya que se les puede entrenar para casi cualquier tarea. También los hay de formas y colores muy variados, según la cultura y el nivel tecnológico. Aunque la mayoría pueden desplazarse sobre orugas o patas para seguir a sus dueños, algunos están alojados en chasis similares a los de los drones y utilizan rotores o micropropulsores, lo que les permite volar en lugar de moverse por el suelo. Trata a un auton básico como un seguidor de nivel 1, lo que permite al auton ajustes en una tarea.

Autón ayudante

Nivel 2 (6)

Caro

Se trata como un seguidor de nivel 2, lo que permite al auton ajustes en hasta dos tareas, dependiendo del ayudante en particular.

Autón médico

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Como el auton, pero un ajuste es siempre en curación. Un auton médico también incorpora un autodoc móvil.

Autón de defensa

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Como auton, pero un ajuste es siempre en Defensa por Velocidad, lo que significa que al ayudar a defender a un objetivo de un ataque físico, éste alivia la tarea en dos grados. Un auton de defensa también tiene 3 Armadura.

Auton dron militar

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Como el auton de defensa o el auton guerrero, pero miniaturizado y capaz de volar en gravedad para apoyar al propietario.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Autón guerrero

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Como auton, pero un ajuste es siempre en ataques, lo que significa que al ayudar a un objetivo a realizar un ataque, éste alivia la tarea del objetivo en dos grados. Sin embargo, los autones guerreros suelen atacar de forma autónoma como entidades de nivel 3 con un arma a distancia o melé que infinge 5 puntos de daño.

Shipmind

Nivel 3 (9)

Exorbitante x2

Una shipmind es una IA simulada que existe dentro de una sola nave espacial o nave estelar, con la capacidad de controlar muchos aspectos de las funciones del vehículo según sea necesario para complementar a una tripulación, o a veces en lugar de una tripulación. Cada shipmind tiene su propia personalidad simulada, emulando la conciencia, aunque en la mayoría de los casos, no son realmente conscientes. Tener una shipmind instalada en una nave espacial es inmensamente útil, ya que puede supervisar muchas funciones básicas. Una shipmind suele realizar tareas al nivel de la nave en la que está instalada.

FANTÁSTICO

Synths

Nivel 3 (9)

Caro

Los synth son una mezcla de partes biológicas y mecánicas tan avanzada que en algunos casos es imposible distinguir entre una criatura viva y un synth. Son IAs fuertes en cuerpos físicos. Otras variedades de synths están construidos (o se han modificado a sí mismos) para que sea obvio que no son biológicos. En cualquier caso, los synths son a menudo más robustos y duraderos que una entidad biológica media. Aun así, en algunos escenarios, los synths son relegados a ser sirvientes, como si fueran simples robots y autones. En otros entornos, unos pocos, algunos o todos los humanos migraron hace tiempo a cuerpos synths, dejando atrás su biología en la prehistoria y convirtiéndose en posthumanos. Se trata como un seguidor de nivel 3, lo que permite a los synths ajustes en hasta tres tareas, dependiendo del synth en particular. Como mínimo, todos los synths tienen 2 de Armadura y recuperan 1 punto de salud perdida por ronda si son dañados.

Synth compañero

Nivel 4 (12)

Caro

Como el synth, pero tratado como un seguidor de nivel 4, lo que permite al synth ajustes en hasta cuatro tareas.

Synth libre

Nivel 5 (15)

Caro*

Como el synth compañero, pero con ajustes para hasta cinco tareas.

*Un synth libre normalmente no puede ser comprado, por definición, pero puede ser contratado, con un coste caro por cada semana de servicio requerida.

Wandroid

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como un synth libre, pero equipado para la guerra, incluyendo ajustes en ataque y defensa. Un wandroid suele tener muchas personalizaciones y habilidades adicionales.

Synth infiltrador

Nivel 7 (21)

Invaluable

Como un synth libre, pero con ajustes de sigilo, disfraz y tareas relacionadas con la entrada en lugares vigilados con fines de espionaje o asesinato. Los synth infiltradores tienen sistemas que les permiten cambiar completamente su forma aparente (o incluso real) en el transcurso de un minuto para parecer otra criatura u objeto inocuo.

OCIO

La recreación ocasional es absolutamente necesaria para mantener relaciones estables, así como la estabilidad mental y la felicidad. Los personajes que nunca se recrean se vuelven gradualmente más infelices y problemáticos, y acaban por ver obstaculizadas inesperadamente sus tareas de interacción y la mayoría de las tareas de Intelecto.

CONTEMPORÁNEO

Libro

Nivel 2 (6)

Barato

Impreso, digital o de audio; una vez leído durante al menos diez minutos, otorga un recurso para las tareas de relajación.

Juego de cartas/de mesa/digital

Nivel 2 (6)

Barato/Moderado

Adecuado para pasar el rato y estrechar lazos entre amigos y desconocidos.

Alcohol/drogas

Nivel 2 (6)

Barato/Moderado/Caro

Los intoxicantes comunes tomados con moderación pueden levantar el ánimo, al aliviar las tareas relacionadas a la interacción social y, al mismo tiempo, obstaculizar las tareas relacionadas a la percepción y la coordinación física. Cantidades excesivas anulan los beneficios para la interacción social y obstaculizan todas las tareas en dos o más grados, convirtiendo incluso las tareas rutinarias en un reto. El consumo prolongado excesivo puede conducir a la adicción, una enfermedad a largo plazo de la que es difícil recuperarse.

Otras drogas tienen perfiles diferentes de alivio y obstaculización de tareas. Por ejemplo, la cafeína en una taza de café puede aliviar tareas relacionadas a la concentración y la motivación, pero obstaculizar las tareas relacionadas con la resistencia a la ansiedad y la irritabilidad. Por otra parte, la adicción a la cafeína no es tan grave como la del alcohol o los opiáceos.

AVANZADO**Esfera compañera**

Nivel 2 (6)

Moderado

Esfera de material inteligente, con circuitos integrados y decoración alegre, de aproximadamente 1 m [3 pies] de diámetro, que rueda o salta para mantenerse a distancia inmediata de su dueño. Puede tocar música, emitir pulsos de luz, entablar conversaciones ingeniosas y mantener el ánimo. Trata a la esfera compañera como un seguidor de nivel 2 (y una IA sim limitada).

Tatuaje, programable

Nivel 3 (9)

Caro

Con tiempo y talento, alguien con un implante de tatuaje programable puede alterar por completo los diseños que aparecen en su piel, modificando las líneas y el color. Una pequeña alteración requiere unas pocas rondas, pero un cambio de tatuaje en todo el cuerpo, suponiendo que hay algo de arte implicado, puede tardar unos días en completarse.

FANTÁSTICO**Tatuaje, vivo**

Nivel 3 (9)

Caro

Como un tatuaje programable, pero las imágenes pueden ser animadas para ejecutarse en bucle, o responder visualmente con una reactividad limitada a ciertas señales auditivas o de otro tipo. Algunos vienen implantados con simulaciones de inteligencia artificial para conversar e interactuar.

Bit de placer

Nivel 4 (12)

Caro

Dispositivo portátil que emite un campo de inducción magnética que activa el circuito de recompensa en el cerebro del usuario, creando un éxtasis y una alegría repentinos durante un periodo de tiempo preestablecido. Puede provocar adicción, aunque los mejores modelos disponen de un modo de disminución gradual que ayuda al usuario a recuperar la lucidez mental.

LISTADO DE ARMAMENTO

Una selección de armas para tu ambientación de ciencia ficción clasificadas por nivel, precio, función y nivel tecnológico.

MUNICIÓN Y CARGA DE ARMAMENTO

Las armas requieren munición, ya sean cartuchos de un calibre concreto, paquetes de energía o algo incluso más exótico. Puedes manejar los requisitos de munición de las armas de tres maneras: seguimiento exacto, coste de mantenimiento mensual abstracto o sin preocuparte de ello.

Seguimiento exacto significa pedir al personaje que haga un seguimiento de sus balas disponibles y usadas después (y posiblemente durante) un combate.

El coste de mantenimiento mensual abstracto asume que los personajes gastan munición a un ritmo medio, y que obtener más munición o paquetes de energía es algo que hacen en su tiempo "fuera de cámara". El coste de mantenimiento mensual de la munición debería ser dos grados inferior en categoría de precio al del arma en cuestión.

O simplemente puedes despreocuparte de llevar la cuenta de la munición, sobre todo en los juegos en los que los tiroteos no son habituales.

CONTEMPORÁNEO**Balas (caja de 50 cartuchos)**

Nivel 1 (3)

Barato

El calibre varía según el arma de fuego específica, se utiliza en la mayoría de las armas a distancia contemporáneas

AVANZADO/FANTÁSTICO**Paquete de energía (50 disparos)**

Nivel 1 (3)

Barato

Los vatios-hora (Wh) varían según el arma de energía específica, se utiliza en la mayoría de las armas a distancia avanzadas y fantásticas.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Balas inteligentes (caja de 4 balas)

Nivel 4 (12)

Muy caro

Una bala inteligente puede usarse para realizar un ataque normal más hasta 3 ataques de rebote adicionales contra objetivos a corta distancia del atacante y entre sí como una sola acción. Cada ataque de rebote aumenta sucesivamente el rango de intromisión del DJ en 2. Si se activa una intromisión del DJ, el ataque de rebote impacta en algo distinto de lo que pretendía el atacante, como un sistema importante o un aliado.

Un personaje que utiliza una bala inteligente sobre un grupo de enemigos podría intentar atacar hasta a 4 de ellos con un solo disparo; sin embargo, el rango de intromisión del DJ en el último ataque de rebote sería de 1-7 en el d20.

ARMAS MELÉ

Cualquier arma que un personaje deba utilizar balanceándose o apuñalando a un objetivo dentro de un alcance inmediato se considera un arma melé. La mayoría de las armas melé contemporáneas dependen de la fuerza del que las empuña.

CONTEMPORÁNEO

Cuchillo, simple

Nivel 1 (3)

Barato

Arma ligera (2 de daño, dificultad de ataque aliviado); se rompe con una tirada de ataque de 1-2.

Cuchillo, caza

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma ligera (2 de daño, dificultad de ataque aliviado).

Machete

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma media (4 de daño).

Porra

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma media (4 daño).

Espada ancha, réplica

Nivel 2 (6)

Caro

Arma pesada (6 de daño, requiere ambas manos para blandirla).

Pistola aturdidora

Nivel 3 (9)

Caro

Dispositivo de mano con dos puntas que deben entrar en contacto con el objetivo; arma ligera (2 puntos de daño

eléctrico, se alivia la dificultad del ataque y, si se falla una tirada adicional de Defensa por Vigor, el objetivo queda aturrido 1 ronda).

AVANZADO

Puño eléctrico

Nivel 3 (9)

Caro

Guantelete eléctrico; arma media (pero infinge 6 puntos de daño eléctrico).

Bastón aturdidor [Stunstick]

Nivel 3 (9)

Caro

De forma similar a una porra; arma media (ajuste variable: 0, 2, 4 o 6 puntos de daño; si el ajuste es 2 o menos puntos de Salud, el objetivo de tamaño humano o menor pierde su siguiente turno).

Hoja monomolecular

Nivel 4 (12)

Muy caro

Produce una hoja en forma de alambre de 15 cm [6 pulgadas] que corta cualquier material de hasta nivel 4; arma ligera (2 puntos de daño, dificultad de ataque aliviada). Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Aturdidor

Nivel 4 (12)

Muy caro

Como el bastón aturdidor, pero arma ligera (se alivia la dificultad de ataque); se lleva como un conjunto de dos anillos en la misma mano; golpea al objetivo para usarlo.

FANTÁSTICO

Sable de plasma

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Produce una hoja de 1 m [3 pies] de plasma caliente como el sol que corta cualquier material de hasta nivel 7. Puede blandirse como arma media a una mano o como arma pesada a dos manos (4 o 6 puntos de daño). Ignora 3 puntos de la Armadura de un objetivo (excepto de campos de fuerza).

ARMAS A DISTANCIA

Cualquier arma que dispare un proyectil u otra fuerza destructiva contra un objetivo a corta o larga distancia se considera un arma a distancia.

CONTEMPORÁNEO

Arco

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma media (4 de daño), largo alcance.

Granada de mano

Nivel 3 (9)

Moderado

Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota para infilir 6 puntos de daño en un radio inmediato. En entornos modernos y del futuro cercano, las granadas de mano suelen ser difíciles de conseguir a menos que el personaje tenga una conexión turbia.

Fusil de bajo calibre

Nivel 2 (6)

Moderado

Arma media pero requiere ambas manos (4 de daño), largo alcance.

Pistola, ligera

Nivel 2 (6)

Caro

Arma ligera (2 de daño, dificultad de ataque aliviada), corto alcance.

Pistola, media

Nivel 3 (9)

Caro

Arma media (4 de daño), largo alcance.

Escopeta

Nivel 3 (9)

Caro

Arma pesada (6 de daño, ambas manos), alcance inmediato.

Pistola, pesada

Nivel 3 (9)

Muy caro

Arma pesada (6 de daño, ambas manos), largo alcance.

Rifle de asalto

Nivel 3 (9)

Muy caro

Arma pesada (6 de daño, ambas manos), largo alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#).

Rifle pesado

Nivel 3 (9)

Muy caro

Arma pesada (6 de daño, ambas manos), muy largo alcance.

Subfusil

Nivel 3 (9)

Muy caro

Arma media (4 de daño), corto alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#).

Taser

Nivel 3 (9)

Muy caro

Dispositivo de mano que dispara una sonda conectada al objetivo en un radio de 9 m [30 pies]; arma media (4 puntos de daño eléctrico y en una tirada fallida de Defensa por Vigor, el objetivo queda aturrido durante 1 ronda, perdiendo su siguiente acción).

AVANZADO**Granada sónica**

Nivel 4 (12)

Moderado

Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota para infilir 2 puntos de daño en un radio inmediato. Si se falla la tirada de Defensa por Vigor, el objetivo pierde su siguiente turno.

Granada, termita

Nivel 4 (12)

Moderado

Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota e infilge 6 puntos de daño en el radio inmediato. Si se falla la tirada de Defensa por Vigor, los objetivos arden durante 2 puntos de daño cada ronda hasta que pasen una ronda sofocando el fuego.

Pistola láser/fotónica

Nivel 3 (9)

Caro

Dispara haces de luz coherentes; arma ligera (2 puntos de daño, dificultad de ataque aliviada), largo alcance.

Aguja/jeringa

Nivel 3 (9)

Caro

Arma ligera (2 puntos de daño, dificultad de ataque aliviada), largo alcance. Inyecta soporífero que aturde al objetivo con una tirada exitosa de Defensa por Vigor durante un minuto, o lo pone en sueño ligero durante un minuto con una tirada fallida.

Pistola de vacío, pesada

Nivel 3 (9)

Muy caro

Como una pistola convencional, pero utiliza balas especiales diseñadas para disparar en un entorno sin oxígeno, y que se autopropulsan, por lo que disparar esta arma en gravedad cero o baja no hace retroceder al portador.

Rifle de vacío, asalto

Nivel 3 (9)

Muy caro

Como el rifle de asalto contemporáneo, pero utiliza balas especiales diseñadas para disparar en un entorno de oxígeno cero, y que son autopropulsadas por lo que dispa-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

rar este rifle de asalto en gravedad cero o ley no hace girar al portador hacia atrás.

Rifle de espuma de contención

Nivel 4 (12)

Muy caro

Este rifle grueso emite un chorro de corto alcance de líquido naranja que hace espuma sobre el objetivo y se endurece causando inmovilización corporal durante diez minutos. Una víctima inmovilizada no puede moverse ni realizar acciones que requieran movimiento. Un objetivo cuyo nivel sea superior al del rifle suele poder liberarse en una o dos rondas.

Rifle láser/fotón

Nivel 4 (12)

Muy caro

Rifle que dispara haces de luz coherentes; arma media pero requiere ambas manos (4 de daño), alcance muy largo.

Pistola de garfio

Nivel 4 (12)

Muy caro

Arma mediana pero requiere ambas manos (1 de daño), largo alcance. Sujeta con un garfio articulado y una línea conectada al objetivo; obstaculiza a los objetivos animados hasta que pueden quitarse el garfio. El mecanismo del arma tira de su portador hacia el objeto anclado, o viceversa si el objeto es pequeño. De lo contrario, el usuario debe tener éxito en una tarea basada en el Vigor para atraer al objetivo hacia él.

Rifle de pulsos láser/fotónicos

Nivel 4 (12)

Muy caro x2

Rifle que dispara haces de luz coherentes; arma pesada (6 de daño), largo alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#).

Cañón de riel

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Rifle de cañón largo con mira asistida por ordenador que dispara proyectiles acelerados magnéticamente; arma extra pesada (8 puntos de daño, ambas manos), alcance de 3050 m [10000 pies].

FANTÁSTICO

Blaster, luz

Nivel 4 (12)

Caro

Pistola que proyecta un rayo energético de plasma-partículas; arma ligera (2 de daño, dificultad de ataque ali-

viada), largo alcance. Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Blaster, medio

Nivel 4 (12)

Caro

Pistola que proyecta un rayo energético de plasma-partículas; arma media (4 de daño), largo alcance. Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Granada de plasma

Nivel 4 (12)

Caro

Un solo uso; puede lanzarse a corta distancia; explota para infilir 8 puntos de daño en el radio inmediato y los objetivos descienden un grado en el registro de daño. Ignora 2 puntos de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Blaster, gafas

Nivel 4 (12)

Muy caro

Gafas gruesas que proyectan rayos gemelos energéticos de plasma-partículas; arma ligera (2 puntos de daño, dificultad de ataque aliviada), largo alcance. Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Blaster, pesado

Nivel 5 (15)

Muy caro

Gran pistola que proyecta un haz energético de plasma-partículas; arma pesada (6 de daño, ambas manos), largo alcance. Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Blaster, rifle pesado

Nivel 5 (15)

Muy caro

Rifle que proyecta un haz energético de plasma-partículas; arma pesada (6 de daño, ambas manos), muy largo alcance. Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Blaster, rifle de pulso pesado

Nivel 5 (15)

Muy caro x2

Rifle que proyecta un haz energético de plasma-partículas; arma pesada (6 de daño, ambas manos), largo alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#). Ignora 1 punto de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

Blaster, cañón**Nivel** 5 (15)**Exorbitante**

Arma parecida a un cañón que requiere un trípode y dos personas para funcionar que proyecta un haz energético de plasma-partículas; arma pesada (10 de daño, ambas manos), muy largo alcance. Esta arma de disparo rápido puede funcionar junto con las capacidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#). Ignora 2 puntos de valor de Armadura (excepto de campos de fuerza).

REGLA OPCIONAL: ARMAS BLASTER POR DEFECTO

La ventaja que tienen las armas blaster sobre otras armas de proyectiles y de luz coherente es su capacidad para penetrar objetivos, lo que hace que la Armadura sea menos efectiva. Esta regla opcional se presenta como la regla por defecto en el escenario del libro *The Stars Are Fire* para demostrar su nivel tecnológico superior incluso sobre las armas de tecnología avanzada.

EQUIPO Y ARMAS COMO ARTEFACTOS

Los artefactos del Sistema Cypher en una ambientación de ciencia ficción podrían ser potencialmente cualquiera de los objetos presentados en este capítulo, si son encontrados por personajes en una ambientación menos avanzada que su nivel tecnológico. Dicho esto, incluso en ambientaciones avanzadas o fantásticas, las oportunidades de encontrar artefactos especialmente inusuales están por todas partes.

Modulador dimensional [Dimensional Modulator]**Nivel:** 1d6 + 3

Aspecto: Forma entrecruzada del tamaño de una canica de material desconocido

Efecto: Un objetivo dentro del alcance inmediato pierde su dimensión de anchura (que se pliega en una dimensión superior), dejándolo tan plano como el papel. El objetivo se adhiere a cualquier superficie a la que estuviera fijado a, colocado sobre o parado en, y asemeja un arte particularmente realista. La criatura afectada entra en estasis. Mientras está en estasis, no puede realizar acciones, no envejece y es inmune a daños y efectos. Permanece en estasis durante aproximadamente un día, hasta que el usuario devuelve la dimensión perdida o el artefacto se agota.

Agotamiento: 1 en 1d10

Producto Metabólico [Metabolic Prod]**Nivel:** 1d6 + 1

Aspecto: Varilla metálica de 1 m [4 pies] de material desconocido

Efecto: Cuando se toca a un objetivo vivo (posiblemente como ataque), la vara inyecta un potente cóctel de biomoléculas artificiales, paralizando al objetivo durante un minuto. El portador de la vara también puede elegir uno

de los siguientes efectos adicionales, si se establece antes de atacar.

- **Agresión:** Las tendencias agresivas del objetivo aumentan durante una hora, durante la cual el objetivo ataca a casi todo lo que encuentra.

- **Calma:** Las tendencias agresivas del objetivo se atenúan durante una hora, durante la cual el objetivo responde a los ataques pero nunca los inicia.

- **Hibernación:** El objetivo entra en hibernación, un sueño similar al coma en el que su metabolismo se ralentiza. Puede pasar meses sin comer ni beber y con una fracción del aire que necesitaría normalmente. Los sonidos fuertes, el daño, los pinchazos persistentes y similares despiertan a alguien en hibernación.

Agotamiento: 1 en 1d20

Regulador de probabilidad [Probability Regulator]**Nivel:** 1d6 + 4

Aspecto: Sólido matemáticamente perfecto del tamaño de un puño de anchura constante de material desconocido

Efecto: En tareas que usualmente son aleatorias, el usuario ejerce cierto nivel de control. Al coger una carta, tirar un dado, elegir un número o realizar una acción en la que la habilidad usualmente no es relevante, el usuario intenta una tarea de Intelecto cuya dificultad viene determinada por lo improbable que sea elegir correctamente, siempre que sea posible, aunque sea improbable. Lanzar una moneda al 50% tiene una dificultad de 1, mientras que elegir una serie de números con una probabilidad de 1 entre 300.000.000 tiene una dificultad de 10. Si tiene éxito, consigue el resultado deseado.

Agotamiento: 1 × dificultad de la tarea en 1d20

Steorraform [Steorraform]**Nivel:** 1d6 + 3

Aspecto: Estrella de siete puntas de material desconocido del tamaño de una insignia

Efecto: Si el portador quedara incapacitado o muriera, la steorraform usada lo impide restaurando instantáneamente la salud (a una criatura o a un PNJ) o los puntos de una Reserva (a un personaje jugador). Si el portador muere de vejez, enfermedad o veneno, el artefacto lo evita retrasando el reloj unas décadas, eliminando la enfermedad o desnaturalizando el veneno. El artefacto es ineficaz para prevenir la muerte cuando esas condiciones duran varias rondas o más, como caer en la lava, el sol, una singularidad, etc.

Agotamiento: 1 × número de usos anteriores en 1d20

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

ARMAS

Artefactos que pueden usarse como armas, aunque algunos también tienen otros usos.

Armas artefacto ligeras, medianas y pesadas: Las armas artefacto descritas en esta sección son idiosincrásicas en el sentido de que no se describen como ligeras, medianas o pesadas. Si se categorizaran específicamente, muchos personajes descubrirían que su entrenamiento no se corresponde con una designación concreta. Como las armas artefacto están fuera de las categorías de armas normales, cualquiera puede usar un arma artefacto.

Carbonizador [Carbonizer]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Dispositivo en forma de pistola de material desconocido

Efecto: Este artefacto dispara un rayo que transmuta la materia de los objetivos a corto alcance en ceniza pulverulenta, infligiendo un daño igual al nivel del artefacto que ignora la Armadura de campos de fuerza y escamas naturales, cuero y otras fuentes orgánicas.

Agotamiento: 1 en 1d20

Proyector de rayos alfa [Alpha Beam Projector]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Dispositivo similar a un rifle de material desconocido

Efecto: El dispositivo tiene dos configuraciones. Una dispara un rayo de energía que actúa como propulsor y lanza el artefacto lejos a menos que el usuario pueda sujetarlo como tarea basada en el Vigor de dificultad 1. Un usuario podría usar esta configuración para volar una larga distancia cada ronda, pero hacerlo requiere una tarea basada en la Velocidad de dificultad 4 cada ronda para moverse en la dirección deseada (y no estrellarse contra el suelo o el lateral de un edificio). La otra configuración dispara un rayo sin reacción que puede utilizarse como un ataque de plasma de muy largo alcance que infinge un daño igual al nivel del artefacto. El rayo ignora 1 punto de Armadura del objetivo.

Agotamiento: 1 en 1d20

Proyector desintegrador [Disintegration Beamer]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Dispositivo similar a un rifle con dos protuberancias electrodélicas de material desconocido

Efecto: Este artefacto dispara un rayo para suprimir la carga de los electrones que componen una criatura u objeto a largo alcance, infligiendo un daño igual al doble del nivel del artefacto. Si el ataque reduce la salud del objetivo (o las Reservas combinadas de un PJ) por debajo del nivel del artefacto, el objetivo cae instantáneamente hecho polvo. (Un PJ que sería desintegrado puede gastar

1 PX y en su lugar descender un grado en el registro de daño).

Agotamiento: 1 en 1d20

Rayo Empático [Empathetic Ray]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Dispositivo en forma de vara con un cañón muy largo de material desconocido

Efecto: Este dispositivo emite un rayo invisible de energía neural-magnética como ataque de corto alcance que invierte instantáneamente la forma en que un objetivo de nivel 1 ve al usuario (convirtiendo a un enemigo en amigo, y viceversa) durante un máximo de un día. El usuario puede ajustar la configuración para aumentar la eficacia del rayo realizando una tirada de agotamiento adicional por cada aumento del nivel máximo del objetivo. Así, para alterar la actitud de un objetivo de nivel 5 (4 niveles por encima del límite normal), el usuario debe realizar cinco tiradas de agotamiento. Si se usa contra un PJ, un PJ afectado puede intentar una tarea de Intelecto para acabar con el efecto una vez cada minuto durante los primeros minutos, y después una vez cada hora.

Agotamiento: 1 en 1d20

Rayo mortal [Death Ray]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Dispositivo en forma de pistola de material desconocido

Efecto: Este artefacto dispara un rayo que transmuta la materia de los objetivos a corto alcance en ceniza pulverulenta, infligiendo un daño igual al nivel del artefacto que ignora la Armadura de campos de fuerza y escamas naturales, cuero y otras fuentes orgánicas.

Agotamiento: 1 en 1d20

ARTEFACTOS DE CIENCIA FICCIÓN

Los artefactos en un juego de ciencia ficción pueden ser extrañas reliquias de una fuente alienígena desconocida o artículos tecnológicos que aún no están ampliamente disponibles. En un entorno galáctico, por ejemplo, es fácil imaginar que las innovaciones o los objetos especializados no se han extendido por todas partes.

RECUADRO ÁMBAR [AMBER CASEMENT]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Serie de tubos y mangueras cortas y redondeadas de unos 30 cm [12 pulgadas] de largo

Efecto: El dispositivo solidifica el aire en un cubo de 3 m [10 pies] de espacio, cuyo centro debe estar a corta distancia. El aire se convierte en una sustancia parecida al ámbar, y los atrapados en él probablemente se asfixiarán o morirán de hambre.

Agotamiento: 1-4 en 1d6

BROTE METABÓLICO [METABOLISM BUD]

Nivel: 1d6

Aspecto: Vaina orgánica, casi como un pequeño trozo de cerebro semiesférico; una vez injertada en un huésped, la carne de éste crece sobre la vaina hasta que sólo es un bulbo

Efecto: La vaina se injerta en cualquier huésped vivo (normalmente cerca del cerebro o la columna vertebral) y le inyecta sustancias químicas que aumentan el metabolismo de la criatura. Esto aumenta permanentemente la Reserva de Velocidad del huésped en 5 puntos.

Agotamiento: -

VISUALIZADOR MENTAL [MIND IMAGER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Dispositivo de mano con una pantalla de panel de plástico y cables que debe fijarse a la cabeza de una criatura

Efecto: Este dispositivo muestra una imagen visual de lo que una criatura está pensando. La criatura afectada no necesita estar consciente.

Agotamiento: 1 en 1d20

CRISTAL PSÍQUICO [PSYCHIC CRYSTAL]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Cristal violeta del tamaño de un puño

Efecto: El cristal permite al usuario transmitir sus pensamientos telepáticamente a una distancia interestelar. Incluso a esa distancia, la comunicación es instantánea. Cada uso permite una comunicación de aproximadamente un minuto, y la comunicación es totalmente unidireccional (por lo que sería útil tener dos cristales).

Agotamiento: 1 en 1d10

ESFERA REPARADORA [REPAIR SPHERE]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeño autómata esférico de unos 20 cm [8 pulgadas] de diámetro

Efecto: Este dispositivo viene con un pequeño módulo que puede fijarse a una máquina. Al flotar, la esfera intenta seguir dentro del alcance inmediato del módulo (aunque se le puede indicar que permanezca donde está). Se desplaza una distancia corta en cada ronda. Puede llegar al módulo desde un rango de hasta 16 km [10 millas] de distancia. Si el módulo está unido a una máquina y ésta sufre daños, la esfera se mueve para reparar los daños con herramientas sofisticadas que restauran 1d6 - 2 puntos por ronda (lo que significa que si se saca un 1 o un 2, no se repara ningún daño en esa ronda). Esto no requiere ninguna acción por parte de la máquina reparada. La esfera puede intentar reparar una máquina un número de veces al día igual a su nivel. La esfera debe ser activada de nuevo cada día.

Agotamiento: 1 en 1d100

VEHÍCULOS Y NAVES ESPACIALES

Vehículo: Técnicamente hablando, las naves espaciales también son vehículos. A menos que sea importante hacer una distinción, asume que toda la orientación aquí sobre "vehículos" también se aplica a las naves espaciales.

Nave espacial (y nave estelar): Cuando es importante hacer una distinción de un simple vehículo restringido a la tierra, mar o aire de un solo planeta, el término "nave espacial" se utiliza para vehículos que viajan más allá de la atmósfera de un solo planeta. Algunas naves espaciales pueden operar a la vez en el espacio y como vehículos planetarios, como se indica en sus entradas. Además, una nave espacial con capacidad superlumínica (en contraposición a la capacidad interplanetaria dentro de un único sistema solar) se denomina nave estelar.

COSTE VARIABLE POR NIVEL TECNOLÓGICO

Los costes de los vehículos se basan en la hipótesis de que el escenario tiene el mismo nivel tecnológico que el vehículo. Sin embargo, el precio puede bajar una categoría si el nivel tecnológico del escenario es mayor que el del vehículo.

ESTILO CONTEMPORÁNEO EN AMBIENTACIONES AVANZADAS O FANTÁSTICAS

Como se ha indicado anteriormente, los vehículos catalogados como contemporáneos podrían encontrarse en entornos con tecnología avanzada o fantástica, posiblemente a un precio inferior. Sin embargo, los vehículos disponibles en estos mundos futuros no son (necesariamente) antigüedades, sino más bien objetos de fabricación barata, posiblemente con el barniz y el estilo de los vehículos adecuados a la ambientación, y posiblemente también su fuente de energía.

CATEGORÍA DE PRECIO INVARIABLE

Un objeto de precio invaluable es algo que ni siquiera los muy ricos pueden permitirse, y cuya adquisición o construcción requiere los recursos de una nación-estado, o entidad similar adecuada a la ambientación.

COMBATIR EN UN VEHÍCULO

Si los PJs están involucrados en un combate en el que sólo están parcial o ligeramente encerrados (o nada encerrados, como en el caso de la mayoría de motocicletas, monopatines y transportes similares), usa las reglas normales de combate, modificadas por el movimiento vehicular. Sin embargo, si los PJs están involucrados en un combate en el que están completamente encerrados en un vehículo sin posibilidad de apertura al entorno a través del cual puedan disparar armas (de modo que no son realmente los personajes los que luchan, sino los vehículos), usa las reglas de [Combate de vehículos](#).

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Si los PJs participan en combates espaciales, consulta las [Reglas opcionales: combate vehicular extendido](#), que proporcionan todo tipo de opciones adicionales.

VEHÍCULOS SIN CONDUCTOR

Si el conductor o piloto activa la conducción autónoma como parte de otra acción, las tareas de conducir y pilotar se completan (o fallan) automáticamente según el nivel del vehículo, aunque todas esas tareas de conducción autónoma se ven obstaculizadas. Sin embargo, el piloto es libre de realizar otras acciones mientras el vehículo maniobra lo mejor que puede. Esta función de conducción autónoma también está disponible en muchas naves espaciales, gracias a una shipmind, que es una IA sim que puede controlar las funciones de la nave según sea necesario. Las shipminds controlan las naves espaciales al nivel de la nave, no al suyo, pero no están sujetas a los impedimentos de tareas que sufren los vehículos sin conductor más básicos.

BUSCAR MÁS OPCIONES DE VEHÍCULOS

A continuación se ofrece una muestra representativa de vehículos. Si buscas algo que no está anotado, utiliza algo parecido y adapta el listado.

Tenga en cuenta también que, a menos que un vehículo concreto ya esté indicado como versión de lujo o deportiva, la mayoría de los vehículos pueden obtenerse en un paquete de lujo o deportivo, ya sea en la categoría de precio inmediatamente superior o al doble del precio indicado.

PERSONALIZACIÓN DE VEHÍCULOS

Suponiendo que se disponga de las instalaciones necesarias, los personajes pueden pagar por la personalización de su vehículo para añadir un sistema de armas, añadir aún más sistemas de armas, añadir sistemas de armas superiores o alguna otra opción significativa. En la mayoría de los casos, el coste de dicha mejora es de muy caro a exorbitante.

LISTADO DE VEHÍCULOS PLANETARIOS

MOTOCICLETAS

CONTEMPORÁNEO

Motocicleta de cross

Nivel 2 (6)

Caro

Vehículo de tacos de dos o tres ruedas, con un chasis básico con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierto al exterior, ideal para terrenos agrestes y viajes todoterreno; se desplaza una distancia corta en cada turno en terreno agreste o una media de 48 km/h [30 mph] durante viajes prolongados (doble desplazamiento en superficies pavimentadas).

Motocicleta crucero

Nivel 3 (9)

Caro

Vehículo de dos ruedas, con un chasis estilizado con asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierto al exterior apto para superficies pavimentadas; se desplaza una larga distancia cada ronda en superficies pavimentadas o una media de 96 km/h [60 mph] durante viajes prolongados.

AVANZADO

Motocicleta de batalla

Nivel 4 (12)

Muy caro

Vehículo de dos ruedas, con un chasis reforzado y blindado con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) parcialmente abierto al exterior, que proporciona al piloto Armadura 2. Las armas incorporadas incluyen una ametralladora de largo alcance desplegable que infinge 8 puntos de daño. La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Adecuada para superficies pavimentadas y quebradas; se desplaza una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas y quebradas o una media de 144 km/h [90 mph] durante desplazamientos de larga distancia.

Motocicleta omni-terreno

Nivel 3 (9)

Caro

Vehículo de dos ruedas con radios telescópicos capaz de adaptarse a casi cualquier terreno (excepto agua u otros líquidos), con un chasis básico con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierto al exterior, ideal para terrenos totalmente agrestes y viajes todoterreno; capaz de "trepar" por superficies naturales empinadas y casi verticales. La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Recorre una larga distancia cada ronda en cualquier terreno o una media de 112 km/h [70 mph] durante viajes prolongados.

Motocicleta de vacío

Nivel 4 (12)

Muy caro

Vehículo de dos ruedas, con un chasis reforzado, ligeramente cerrado y presurizado con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero), que proporciona al piloto Armadura 1 (aunque si recibe daños, es probable que se haya producido una brecha). La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Adecuado para superficies pavimentadas y quebradas en lunas sin aire o en atmósferas contaminadas o venenosas; se desplaza una larga distancia cada ronda en superficies pavimentadas y quebradas o una media de 80 km/h [50 mph] durante viajes prolongados.

FANTÁSTICO

Aerodeslizador de velocidad

Nivel 5 (15)

Caro

Un chasis inclinado hacia atrás con asiento para un piloto (y a menudo un pasajero) abierto al exterior, con repulsores antigravedad que le permiten planear hasta 2 m [6 pies] sobre cualquier terreno (incluyendo agua y otros líquidos), ideal para terrenos totalmente agrestes y excursiones sobre el agua. La autoestabilización alivia en dos grados todas las tareas relacionadas con la conducción. Recorre una distancia muy larga en cada ronda en cualquier terreno o una media de 240 km/h [150 mph] durante viajes prolongados.

Motocicleta de luz dura

Nivel 5 (15)

Muy caro

Vehículo de dos ruedas de luz dura capaz de adaptarse a la mayoría de terrenos, con un elegante chasis reforzado y blindado con un asiento para un piloto (y a veces un pasajero) parcialmente abierto al exterior, que proporciona al piloto Armadura 1. Adecuado para cruzar por encima de cualquier superficie mediante un puente de luz autodesplegable, una superficie de campo de fuerza de 1 cm [3 pulgadas] de grosor por 3 m [10 pies] de ancho, que se extiende constantemente y persiste durante unos diez minutos. El puente puede alcanzar casi cualquier altura, aunque la pendiente máxima no debe superar el 30%. La autoestabilización alivia en dos grados todas las tareas relacionadas con la conducción. Recorre una larga distancia cada ronda sobre el puente autodesplegable o una media de 190 km/h [120 mph] durante viajes prolongados.

Las motocicletas de luz dura también se pueden utilizar como vehículos de gladiadores, modificadas para dejar un rastro de muro de campo de fuerza detrás en lugar de un puente debajo, contra oponentes en motocicletas similares en un área limitada con velocímetros parcialmente desactivados.

Aerodeslizador de velocidad y batalla

Nivel 6 (18)

Muy caro

Como el aerodeslizador de velocidad, con el añadido de un capó reforzado que proporciona al piloto Armadura 2. Las armas incorporadas incluyen armas de energía de largo alcance desplegables que infligen 9 puntos de daño.

Aerodeslizador/Motocicleta instantánea

Variable

Exorbitante

Como cualquier otro aerodeslizador o motocicleta, excepto que una instantánea puede desplegarse desde un paquete ligero del tamaño de un maletín (o incluso más pequeño) como una acción, y es construido por nanobots empaquetandos, partículas virtuales o luz dura para crear el vehículo seleccionado, que puede usarse normalmente. Un PJ puede volver a empaquetar el vehículo desplegado a su forma original fácilmente transportable como una acción.

AUTOMÓVILES

Comprar un automóvil en la parte inferior de su gama de precios por lo general significa que el mismo no es de primera calidad. Tales vehículos tienen un agotamiento de 1 en 1d100 (comprobación por día de uso)

INTROMISIONES DEL DJ PARA VEHÍCULO DE RUEDAS

d10 Intromisión

- 1 El vehículo se queda sin combustible o energía.
- 2 Un obstáculo inesperado amenaza con provocar un accidente.
- 3 Un hueco inesperado o una pérdida de potencia obligan al piloto a "saltar" entre superficies estables lanzándose desde una pendiente en forma de rampa.
- 4 Otro vehículo se desvía hacia el vehículo del PJ.
- 5 Arena/gravilla/partículas/hielo sueltos en la superficie amenazan con provocar un derrape.
- 6 Demasiada velocidad al tomar una curva amenaza con causar un derrape o un accidente.
- 7 El vehículo sufre daños y amenaza con detonar su fuente de energía.
- 8 Otro vehículo golpea al vehículo del PJ por detrás.
- 9 Los frenos del vehículo se bloquean.
- 10 El neumático del vehículo explota inesperadamente.

CONTEMPORÁNEO

Automóvil usado

Nivel 3 (9)

De caro a muy caro

Vehículo de cuatro ruedas, con un chasis metálico ligeramente abollado y oxidado con asientos para un conductor y hasta cuatro pasajeros adicionales; las ventanillas de cristal operables/fácilmente rompibles para abrirse al exterior. Recorre una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 80 km/h [50 mph] durante viajes prolongados.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Automóvil sedán

Nivel 4 (12)

De caro a muy caro

Como un automóvil usado, pero en mejor estado. Recorre una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 96 km/h [60 mph] en viajes largos.

Automóvil deportivo

Nivel 6 (18)

De muy caro a exorbitante

Vehículo de cuatro ruedas con un chasis que es "obra de arte rodante" centrado en la ostentación y la presunción, a veces a expensas de la practicidad y la eficiencia. Asientos para el conductor y, por lo general, para un solo pasajero; ventanillas de cristal operables/fácilmente rompibles (o techo rígido retráctil) para abrirse al exterior. La estabilización automática alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Recorre una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 144 km/h [90 mph] durante viajes prolongados.

Automóvil utilitario

Nivel 4 (12)

De caro a muy caro

Vehículo de cuatro ruedas, con un chasis en configuración de furgoneta o camión que da prioridad al transporte de carga sobre el de pasajeros (aunque hasta diez pasajeros adicionales, además del conductor, podrían caber en una furgoneta o en la cama abierta de un camión). Las ventanillas de cristal abatibles y fácilmente rompibles (y/o el techo rígido retráctil) proporcionan apertura al entorno. Se desplaza una larga distancia cada ronda sobre superficies pavimentadas o una media de 96 km/h [60 mph] durante viajes prolongados.

AVANZADO

Aerodeslizador

Nivel 4

Muy caro

Aerodeslizador con un asiento para el conductor y hasta cuatro pasajeros más, a menudo abierto al exterior (las versiones de lujo tienen techos duros retráctiles). Los rotores interiores (o exteriores) empujan el aire hacia abajo, lo que permite al vehículo flotar hasta 1 m [3 pies] sobre cualquier terreno (incluidos el agua y otros líquidos). Ideal para terrenos totalmente agrestes y excursiones sobre el agua. Se desplaza una larga distancia cada ronda en cualquier terreno o una media de 160 km/h [100 mph] durante viajes prolongados.

Arca terrestre

Nivel 5 (15)

Exorbitante

Ruedas todoterreno calzadas sostienen un hábitat interior completamente cerrado con de cinco a diez cámaras interiores preparadas para albergar a una o más familias, apoyar la investigación científica, la exploración, el espionaje, o configuradas para algún otro fin que sirva de apoyo a un equipo de individuos. Se desplaza una distancia inmediata cada ronda en terreno completamente agreste, una distancia corta cada ronda en terreno quebrado o una media de 64 km/h [40 mph] durante viajes prolongados (doble movimiento en superficies pavimentadas, aunque un arca terrestre rara vez encuentra carreteras).

Arca terrestre de batalla

Nivel 5 (15)

Exorbitante x2

Como el arca terrestre (y a veces llamada "arca de batalla"), pero con armamento superior, aunque con la mitad de espacio interior.

Buggy lunar

Nivel 4 (12)

Muy caro

Vehículo de seis ruedas, con un chasis reforzado, ligeramente cerrado y presurizado con asientos para un conductor y hasta cuatro pasajeros adicionales, proporcionando al conductor y a los pasajeros Armadura 1 (aunque si recibe daños, es probable que se haya producido una brecha). La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Adecuado para superficies pavimentadas y quebradas en lunas sin aire o en atmósferas contaminadas o venenosas; se desplaza una larga distancia cada ronda en superficies pavimentadas y quebradas o una media de 64 km/h [40 mph] durante viajes prolongados.

FANTÁSTICO

Automóvil volador

Nivel 5 (15)

Muy caro

Chasis cerrado (pero con techo duro retráctil) contiene asientos para un conductor y hasta cuatro pasajeros, proporcionando al conductor (y al vehículo) Armadura 1. Los repulsores antigravedad permiten al vehículo volar dentro de la atmósfera. Vuela una distancia muy larga cada ronda en cualquier terreno o una media de 320 km/h [200 mph] durante viajes prolongados.

Automóvil inteligente

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como el automóvil volador, pero una IA débil a bordo se encarga siempre de todas las funciones de conducción, a menos que el conductor tome el control. La IA da prioridad a la seguridad de los pasajeros y, en caso de accidente, los protege en un breve campo de estasis (suponiendo que las reservas de energía estén intactas).

AERONAVES**Intromisiones del DJ para vehículos suspendidos y voladores****d10 Intromisión**

- 1 El vehículo se queda sin combustible o sin potencia (pero no en vuelo).
- 2 Una turbulencia extrema amenaza con causar una pérdida de control en vuelo.
- 3 Un fallo en el control de vuelo -o un error del piloto- hace que el vehículo se incline demasiado, amenazando con estrellarse.
- 4 Escombros inesperados, pájaros u otras criaturas voladoras impactan contra el vehículo, dañándolo.
- 5 El tren de aterrizaje está dañado, lo que obstaculiza el aterrizaje.
- 6 Un elemento del terreno inesperadamente alto amenaza con una colisión inminente.
- 7 El vehículo sufre daños y amenaza con detonar su fuente de energía.
- 8 Otro vehículo volador golpea el vehículo del PJ desde arriba.
- 9 El vehículo se queda sin combustible o energía durante el vuelo.
- 10 Una rotura en el fuselaje amenaza con arrastrar al piloto o a los pasajeros a una larga caída.

CONTEMPORÁNEO**Avión básico**

Nivel 2 (6)

Muy caro

Estructura cerrada con asientos para el piloto y un pasajero. Ventanas laterales de cristal operables/fácilmente rompibles para abrirse al exterior. Vuela una larga distancia cada ronda utilizando una hélice giratoria para forzar el aire sobre las alas o una media de 225 km/h [140 mph] durante viajes prolongados.

Helicóptero

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Cabina cerrada con asientos para un piloto y hasta seis pasajeros. Ventanas operables/fácilmente rompibles para abrirse al exterior. Vuela una larga distancia cada

ronda utilizando las palas del rotor o una media de 225 km/h [140 mph] durante viajes prolongados.

Avión de combate

Nivel 5 (15)

Invaluable

Aeronave cerrada con asientos para un piloto y un pasajero. Las armas incorporadas incluyen cañones de muy largo alcance estilo Gatling. Vuela una distancia muy larga en cada ronda usando jets o una media de más de 1.125 km/h [700 mph] durante viajes prolongados.

AVANZADO**Tabla de surf de nubes**

Nivel 1 (3)

Muy caro

Un ala voladora de plástico inteligente de 4 m [12 pies] de largo abierta al entorno sobre la que se sitúa un único piloto; el piloto debe tener éxito en una tirada de Velocidad de dificultad 1 cada ronda. En combate, se desplaza una larga distancia cada ronda, pero en viajes largos, puede moverse hasta 130 km/h [80 mph]. A menudo se utiliza para surfear por las nubes en Venus.

Jetpack

Nivel 2 (6)

Muy caro

El arnés eleva al piloto sobre el suelo mediante microjets variables, permitiendo al usuario volar. Abierto al ambiente (requiere que el usuario lleve equipo de protección). Vuela una distancia muy larga en cada ronda o una media de 190 km/h [120 mph] durante viajes prolongados, aunque la mochila debe recargarse cada 1600 km [1000 millas].

Hiperjet VTOL

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Aeronave cerrada con asientos para un piloto y hasta ocho pasajeros. Las armas incorporadas incluyen cañones de largo alcance estilo Gatling (se tratan como armas superiores). VTOL (vertical take-off and landing, despegue y aterrizaje vertical) permite al hiperjet una maniobrabilidad increíble. La estabilización automática alivia todas las tareas relacionadas con el pilotaje (salvo el combate vehicular). Vuela una distancia muy larga en cada ronda utilizando jets o una media de más de 2.410 km/h [1.500 mph] durante viajes prolongados.

Stealthjet VTOL

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Como el hiperjet VTOL, pero con sigilo superior en lugar de armas superiores.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ala marina VTOL

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Como el hiperjet VTOL, pero sacrifica las armas para poder operar tanto en el aire como bajo el agua como sumergible. Capaz de desplazarse una larga distancia cada ronda bajo el agua o una media de 80 km/h [50 mph] durante viajes prolongados bajo el agua.

Zepelín, yate

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Este lujoso vehículo volador cuenta con un hábitat interior completamente cerrado con entre cinco y diez cámaras interiores dispuestas para alojar a una o más familias, apoyar la investigación científica, la exploración, el espionaje, o configuradas para algún otro fin que sirva de apoyo a un equipo de individuos. Se desplaza una distancia corta en cada ronda o una media de 160 km/h [100 mph] durante viajes prolongados (la mitad o el doble dependiendo de las condiciones del aire).

FANTÁSTICO

Hoverboard

Nivel 2 (6)

Moderado

Configurable para ser desde tan pequeño como un monopatín apto para un solo piloto hasta un disco de 1,5 m [5 pies] de diámetro. La autoestabilización alivia todas las tareas relacionadas a la conducción. Abierto al ambiente (requiere que el usuario lleve equipo de protección). Vuela una larga distancia cada ronda o una media de 225 km/h [140 mph] durante viajes prolongados.

Orbe personal

Nivel 2 (6)

Caro

Se despliega a partir de una esfera del tamaño de un puño como acción, el orbe personal toma forma alrededor de un único viajero, formando un campo de fuerza ambiental que protege del viento y las turbulencias del aire, manteniendo la atmósfera a una temperatura agradable y proporcionando Armadura 1. Una vez desplegado, el orbe se pilota a sí mismo de la forma más directa posible, volando a un destino a muy larga distancia por ronda o hasta 480 km/h [300 mph] durante un viaje prolongado, con una duración máxima de hasta treinta y seis horas. Los orbes personales suelen ser transportes de un solo uso.

Jet de luz dura

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Compuesto de luz dura y pseudomateria, este fuselaje futurista tiene asientos para un piloto y hasta dos pasajeros. Las armas incorporadas incluyen cañones de energía de muy largo alcance. La autoestabilización alivia en dos grados todas las tareas relacionadas con el pilotaje (excepto el combate vehicular). Vuela una distancia muy larga en cada ronda utilizando reactores o una media de más de 8.000 km/h [5.000 mph] durante viajes prolongados, e incluso puede realizar encuentros en órbita baja.

Disco de teletransporte

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Superficie en forma de disco (o anillo hueco de pie) inamovible, sintonizada a una o más ubicaciones en un radio de 160 km [100 millas]; si se pisa el disco (o atraviesa el anillo) y se aparece en la ubicación sintonizada. Los discos de nivel 9 o superior pueden teletransportar a los usuarios entre planetas o incluso estrellas, como pequeñas versiones de puertas estelares.

EMBARCACIONES

Intromisiones del DJ para embarcaciones

d10 Intromisión

- 1 El vehículo empieza a hacer agua debido a una pequeña fuga.
- 2 El vehículo se vuelca.
- 3 El vehículo comienza a hundirse por una fuga importante causada por un defecto estructural.
- 4 El vehículo colisiona con vida marina/escombros en el agua u otra embarcación impacta contra el vehículo, dañándolo.
- 5 La fuente de energía se apaga inesperadamente.
- 6 El terreno submarino no cartografiado amenaza con provocar una colisión inminente.
- 7 El vehículo sufre daños y amenaza con detonar su fuente de energía.
- 8 Estalla una tormenta marina y amenaza con volcar el vehículo.
- 9 Personaje(s) cae(n) por la borda.
- 10 ¡Piratas! (O al menos gente con malas intenciones a bordo de otro barco).

CONTEMPORÁNEO

Moto acuática

Nivel 2 (6)

Caro

Elegante embarcación marina con asiento para un piloto (y a veces un pasajero) abierta al exterior; se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 112 km/h [65 mph] en aguas tranquilas (la mitad de velocidad de desplazamiento en aguas agitadas).

Lancha a motor

Nivel 2 (6)

Caro

Embarcación marina con asiento para un piloto y hasta ocho pasajeros. Abierta al exterior; se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 80 km/h [50 mph] en aguas tranquilas (la mitad de velocidad en aguas agitadas). Se pueden conseguir lanchas a motoras usadas a precios moderados, pero las acciones relacionadas con su funcionamiento están sujetas a intromisiones automáticas del DJ en una tirada de d20 de 1 o 2.

Lancha a motor de alto rendimiento

Nivel 3 (9)

Muy caro

Como la lancha a motor, pero puede alcanzar velocidades superiores a 128 km/h [80 mph].

Sumergible personal

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Nave submarina completamente cerrada y hermética con asiento para un piloto (y hasta un pasajero); se desplaza una corta distancia cada ronda bajo el agua o hasta 50 km/h [30 mph] en un viaje prolongado. Viene con opciones mínimas para acoplarse a otras naves submarinas o manipular el entorno sin personalizaciones.

Yate

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Embarcación marina con una sección de cubierta abierta al aire y secciones completamente cerradas con cinco a diez cámaras interiores aptas para vivir, el ocio, el apoyo a la investigación científica, la exploración, el espionaje, o configurado para algún otro propósito de apoyo a un equipo de individuos. Se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 80 km/h [50 mph] en aguas tranquilas (la mitad de velocidad de movimiento en aguas agitadas).

Cañonera, lancha rápida de ataque

Nivel 4 (12)

Invaluable

Una lancha rápida de ataque (FAC: del inglés Fast Attack Craft) es relativamente pequeña y ágil (en comparación con buques de guerra más masivos), armada con misiles antibuque, cañones y/o torpedos. Dispone tanto de cubiertas abiertas como de un par de cámaras interiores completamente cerradas. Una cañonera es estrecha, tiene poco espacio para comida o agua, y no es tan maniobrable como podría ser (todas las tareas relacionadas con el manejo de la nave, excepto el combate vehicular, se ven obstaculizadas). Se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 96 km/h [60 mph] en aguas tranquilas (la mitad de velocidad de movimiento en aguas agitadas). Requiere una tripulación entrenada y coordinación central para operar.

Submarino

Nivel 4 (12)

Invaluable

Masiva nave submarina armada con torpedos y misiles tierra-aire. Las cámaras interiores completamente cerradas proporcionan a la tripulación (y al vehículo) Armadura 4, así como aire respirable y presión; mucho espacio para la tripulación, suministros, etc. Se desplaza una larga distancia bajo el agua cada ronda o hasta 75 km/h [47 mph]. Requiere una tripulación entrenada y coordinación central para operar.

Buque de guerra, destructor

Nivel 4 (12)

Invaluable

Masiva embarcación marina armada con misiles antibuque, misiles tierra-aire, cañones y torpedos, así como hangares para uno o dos helicópteros armados; se considera que tiene armas superiores durante el combate vehicular. Dispone tanto de cubiertas abiertas como de muchas cámaras interiores completamente cerradas. Mucho espacio para la tripulación, suministros, etc. Se desplaza una larga distancia cada ronda o hasta 64 km/h [40 mph] en aguas tranquilas (la mitad de velocidad en aguas agitadas). Requiere una tripulación entrenada y coordinación central para operar.

AVANZADO

Sub, deslizador acuático

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Como el sumergible personal, pero la tecnología de supercavitación permite velocidades increíbles bajo el agua, lo que permite al sub desplazarse una distancia muy larga en cada ronda o hasta 370 km/h [230 mph] en viajes prolongados.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Yate, hidroavión

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Como el yate, pero puede surcar el mar a velocidades de hasta 480 km/h [300 mph] en tiempo tranquilo o tormentoso sin riesgo de zozobrar.

Submarino, supercavitación

Nivel 5 (15)

Invaluable

Como submarino, pero la tecnología de supercavitación permite velocidades increíbles bajo el agua, permitiendo al submarino desplazarse una distancia muy larga en cada ronda o hasta 370 km/h [230 mph] en viajes prolongados.

FANTÁSTICO

Manta

Nivel 6 (18)

Exorbitante

Como el jet de luz dura, pero opera bajo el agua, desplázándose a una distancia muy larga en cada ronda o hasta 480 km/h [300 mph] en viajes prolongados.

MECHAS Y TANQUES

CONTEMPORÁNEO

Tanque

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Robusta oruga que soporta un chasis completamente cerrado, contiene asientos para un conductor y hasta cuatro tripulantes más; se considera que tiene un blindaje superior. Armado con un cañón central. Se desplaza una distancia corta cada ronda, o en viajes prolongados, hasta 40 km/h [25 mph] en terreno relativamente plano, o el doble en superficies pavimentadas.

AVANZADO

Mecha, cargador

Nivel 4 (12)

Muy caro

Armazón de exoesqueleto antropomórfico motorizado parcialmente abierto al exterior. Otorga tres niveles gratuitos de Esfuerzo a todas las tareas de elevación y transporte. Se desplaza una distancia inmediata cada ronda. Los ataques en el mecha (utilizando sus brazos de carga) se ven obstaculizados, pero infligen 10 puntos de daño. Se desplaza hasta una distancia corta o hasta 24 km/h [15 mph] en viajes prolongados.

Mecha, infantería

Nivel 4 (12)

Muy caro

Armazón de exoesqueleto antropomórfico motorizado parcialmente abierto al exterior pero que proporciona Armadura 3 a un solo operador. Los ataques en el mecha de infantería (utilizando una hoja electrificada para el melé o un rifle de combate de largo alcance) se alivian, infligiendo 6 puntos de daño. Se desplaza una distancia corta o da saltos de potencia hasta una distancia muy larga una vez cada dos rondas o hasta 72 km/h [45 mph] en viajes prolongados.

Mecha, interceptor

Nivel 4 (12)

Exorbitante

Como el mecha de infantería, pero las mejoras incluyen una cabina completa y sellada con soporte vital (lo que lo califica para el combate vehicular). Los ataques del mecha interceptor también incluyen una batería de misiles de muy largo alcance. Un modo de vuelo adicional permite al interceptor volar una distancia muy larga hasta diez minutos antes de necesitar recarga. Algunos mechas tienen armas, defensa o velocidad superiores, pero eso duplica el coste.

FANTÁSTICO

Colosal mecha de batalla

Nivel 6 (18)

Invaluable

Un exoesqueleto antropomórfico motorizado de 78 m [255 pies] de altura. Crea un recinto sellado (lo que lo habilita para el combate vehicular) con soporte vital para un operador y una tripulación de hasta seis personas. Armado con una enorme espada de plasma "melé" y un "puño-mecha" (ataques melé que pueden realizarse a larga distancia), además de misiles de muy largo alcance, granadas y armas de energía, manejables por el piloto y la tripulación en hasta cinco estaciones de armas independientes diferentes simultáneamente; se considera que dispone de armas superiores. Puede correr y volar hasta una distancia muy larga en cada ronda, e incluso puede ascender a órbita baja durante breves períodos.

LISTADO DE NAVES ESPACIALES

La mayoría de las naves espaciales tienen la capacidad de alcanzar la órbita desde la superficie del planeta, si no capacidades radicalmente más avanzadas. Todas las naves espaciales encierran completamente a su tripulación en una cabina sellada (o una serie de cámaras) con un soporte vital adecuado para días, semanas o mucho más tiempo. La mayoría de las naves espaciales también vienen con uno o más trajes espaciales de repuesto, herramientas, algunas piezas de recambio, etc. Las naves

espaciales avanzadas y fantásticas también tienen sensores que proporcionan suficiente información de astronavegación para trazar y volar a sus destinos.

Los PJs en naves espaciales pueden viajar a otras lunas, planetas, estaciones espaciales, y quizás incluso a otros sistemas solares. Los PJs en naves espaciales también pueden verse envueltos en combates espaciales (ver las reglas de [combate vehicular extendido](#) y toparse con peligros espaciales).

Intromisiones del DJ para naves espaciales

d10 Intromisión

- 1 La nave es perforada por un micrometeorito u otros restos y comienza a perder aire.
- 2 La fuente de energía de la nave falla inesperadamente, se queda sin combustible o funciona mal de forma que podría provocar una detonación.
- 3 La nave es perforada por algo lo suficientemente grande como para provocar una explosión catastrófica.
- 4 Mal funcionamiento de los controles ambientales; el interior de la nave se enfriá cada vez más (causando una acumulación de escarcha y hielo en las superficies interiores), hasta que el problema pueda ser identificado y reparado.
- 5 El sistema de propulsión sufre una sobrecarga que hace que la nave se desplace más rápido, más lejos o a un lugar distinto del previsto.
- 6 Una erupción solar, un gradiente gravitatorio u otros fenómenos conocidos pero inesperados dañan la nave.
- 7 Una avería, un sabotaje deliberado por parte de un rival, o un malware infectado de forma fatal afecta a los controles ambientales de un traje espacial o de toda la nave, desoxigenándola hasta convertirla en su mayor parte dióxido de carbono. Los personajes afectados, al principio inconscientes del problema, se vuelven cada vez más somnolientos hasta que se desmayan.
- 8 Una explosión de rayos gamma procedente de una conjunción de estrellas de neutrones "cerca" amenaza con freír la nave y a todos los que se encuentren a bordo.
- 9 Operaciones externas hacen que un personaje salga despedido de la nave hacia el espacio.
- 10 Los sistemas ambientales se ven comprometidos, lo que requiere una revisión exhaustiva para volver a la normalidad.

MANTENIMIENTO DE NAVES ESPACIALES

Cada mes de funcionamiento de una nave espacial suele requerir que los PJs paguen el combustible, las materias primas y otros gastos de mantenimiento. El nivel de la nave espacial determina el coste de mantenimiento.

Nivel	Coste de mantenimiento
1-2	Moderado
3-5	Caro
6-7	Muy caro
8-9	Exorbitante
10	Invaluable

DURACIÓN DE LOS VIAJES

Tiempos de viaje en el sistema solar

Origen	Destino	Tiempo de viaje Plasma nuclear
Venus	Mercurio	20 +1d20 días
Tierra/luna	Venus	20 +1d20 días
Tierra/luna	Marte	20 +1d20 días
Marte	Cinturón de asteroideos	30 +1d20 días
Cinturón de asteroideos	Júpiter	30 +1d20 días
Júpiter	Saturno	60 +1d20 días
Saturno	Urano	90 +1d20 días
Urano	Neptuno	100 +1d20 días
Neptuno	Plutón	100 +1d20 días

RECONVERSIÓN DE ENERGÍA Y MOTORES

Las naves espaciales y estelares más antiguas suelen reconvertirse con fuentes de energía más avanzadas y, lo que es más importante, con motores superlumínicos, para que puedan desplazarse más lejos. La razón principal para hacer esto es que tales naves cuestan mucho menos, especialmente si las naves avanzadas reconvertidas están disponibles en un escenario fantástico, pero incluso para naves dentro del mismo rango tecnológico. Durante el combate vehicular, las naves reconvertidas son tratadas como si tuvieran 1 nivel menos que su nivel real a efectos de comparación de niveles en combate, si están luchando contra naves estelares con capacidad superlumínica de clasificación fantástica.

CONTEMPORÁNEO

ENERGÍA CONTEMPORÁNEA

Paneles solares: Paneles generalmente planos que convierten la luz solar en electricidad, que puede utilizarse para diversos sistemas de a bordo, incluida la alimentación de los propulsores iónicos.

RTGs: Cuando los paneles solares no son una opción, como suele ser el caso de las naves espaciales que operan lejos del sol o en una superficie planetaria con mucho polvo o sombra, los RTGs (generadores termoe-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

létricos de radioisótopos, del inglés *Radioisotope Thermoelectric Generator*) son buenas fuentes de energía a largo plazo para obtener energía eléctrica, que puede ser utilizada para una variedad de sistemas de a bordo, incluyendo la alimentación de los propulsores iónicos. El corazón de un RTG es una masa incrustada de isótopo atómico, como el plutonio-238.

PROPULSORES CONTEMPORÁNEOS

Cohete: Un motor cohete produce empuje impulsando masa de reacción, normalmente en estremosas nubes blancas en expansión desde la tobera de propulsión de la base del cohete. La mayoría de las naves espaciales contemporáneas utilizan una mezcla de varios tipos de cohetes y combustibles. Los cohetes son el componente principal de una nave espacial de lanzamiento pesado.

Propulsor iónico: Los propulsores iónicos pueden utilizar paneles solares o RTG (o ambos) para expulsar iones (o cationes) y producir empuje durante largos períodos, lo que permite a una nave espacial acelerar durante largos períodos de tiempo. La vanguardia de los propulsores iónicos contemporáneos es el VASIMR (Motor de magnetoplasma de impulso específico variable, del inglés *Variable Specific Impulse Magnetoplasma Rocket*), que podría reducir de forma drástica los tiempos de viaje en el sistema solar, si se perfeccionara.

AVANZADO

ENERGÍA AVANZADA

Energía de fusión: Generación eléctrica utilizando el calor de las reacciones de fusión nuclear, que requieren un aporte de combustible relativamente pequeño para una producción de potencia mucho mayor. Las fuentes de combustible incluyen el helio-3 (abundante en la Luna y otros lugares del sistema solar sin atmósfera).

PROPULSORES AVANZADOS

Plasma nuclear: Básicamente, los propulsores de plasma nuclear son propulsores de iones muy avanzados, la versión "perfeccionada" prometida. Son geniales, a menos que el escenario tenga propulsores de fusión, en cuyo caso los propulsores de plasma nuclear pueden parecer pintorescos.

Motor de fusión: Basado en la energía de fusión, un motor de fusión es un orden de magnitud más eficiente que un propulsor iónico contemporáneo. Un motor de fusión no requiere la creación de electricidad para ionizar el propulsor, sino que utiliza directamente el producto de la fusión como escape para proporcionar empuje.

FANTÁSTICO

ENERGÍA FANTÁSTICA

Energía de antimateria: Las partículas de antimateria tienen carga opuesta a sus homólogas de materia, lo que les confiere propiedades potencialmente explosivas cuando se combinan, produciendo energía de un orden de magnitud superior a la de un sistema de energía de fusión. Las fuentes de combustible incluyen tanto la antimateria como el Li2 (un átomo con 2 iones de litio), importante para controlar la reacción materia-antimateria de modo que pueda aprovecharse para producir energía.

Energía de singularidad: Aprovecha la energía de la radiación Hawking y la energía rotacional de un microagujero negro giratorio para generar energía de un orden de magnitud superior a la nuclear. La fuente de combustible es un microagujero negro.

Generador de punto cero: La energía del vacío se crea por la fluctuación normal en el campo cuántico del espacio-tiempo normal. Esta radiación de punto cero del vacío proporciona cantidades arbitrarias (posiblemente ilimitadas) de energía sin más combustible que los recursos iniciales necesarios para construir el generador.

MOTORES FANTÁSTICOS

Motor warp: Un motor warp utiliza una enorme potencia para distorsionar el tejido del espacio-tiempo y crear una burbuja alrededor de la nave. La burbuja se mueve comprimiendo el espacio-tiempo delante de ella y expandiendo el espacio-tiempo detrás, moviéndose independientemente del resto del universo para lograr un aparente viaje superlumínico. Los motores warp pueden alcanzar velocidades objetivas de hasta 500 veces la velocidad de la luz a máxima potencia.

Hyperdrive: Similar al motor warp en algunos aspectos, pero empuja la nave a un plano diferente de existencia, a menudo llamado hiperespacio, donde las leyes de la física difieren significativamente y muchas más dimensiones son accesibles, lo que permite a una nave superar con creces la velocidad de la luz antes de volver al espacio normal. Los hiperdrives pueden alcanzar velocidades objetivas de hasta 1.000 veces la velocidad de la luz a máxima potencia.

Motor de agujero de gusano: Un motor de agujero de gusano utiliza una enorme potencia para abrir un atajo entre dos lugares del espacio-tiempo y viajar entre esos puntos en cuestión de segundos. La mayoría de las unidades de agujeros de gusano dependen de regiones del espacio en las que se puedan formar agujeros de gusano, o de redes de túneles de agujeros de gusano previamente establecidas a las que la unidad de agujeros de gusano accede. Lo que significa que, si bien el viaje entre dos puntos puede ser casi instantáneo, el viaje

hacia y desde ubicaciones viables para agujeros de gusano podría aumentar enormemente los tiempos de viaje. Asimismo, los agujeros de gusano normalmente sólo pueden unir lugares hasta 200 años luz más o menos cada vez (lo que significa que se necesitarían unos 500 saltos para cruzar la Vía Láctea de punta a punta).

Motor oscuro: Un motor oscuro (abreviatura de "motor cuántico de materia oscura") utiliza una enorme potencia para permitir transiciones punto a punto entre otras ubicaciones de la galaxia (o el universo) utilizando un entrelazamiento no realizado previamente entre la materia normal y la materia oscura. Sin embargo, el tiempo de viaje objetivo es variable y algo arbitrario; a veces un viaje puede durar minutos, otras días o meses. Para los que viajan a bordo, el tiempo de viaje relativo parece constante, de unas cuatro horas solares, independientemente de la distancia recorrida o del tiempo objetivo señalado por observadores externos.

NAVES ESPACIALES DE LA ERA DE LOS PIONEROS

Aunque extremadamente complejas, las naves de la era de los pioneros espaciales no son vehículos robustos. La tecnología que permite la reutilización de componentes aún está en pañales en las naves espaciales de tecnología contemporánea, y los pequeños problemas suelen convertirse en grandes catástrofes si no se detectan y solucionan rápidamente. De hecho, esa misma complejidad pasa factura.

En general, todas las tareas para operar una nave espacial de la era de los pioneros se ven obstaculizadas en dos grados. Sólo los muy bien entrenados (o los muy afortunados) deberían siquiera considerar la posibilidad de operar una nave de este tipo. Por último, las naves espaciales de la era de los pioneros no suelen tener sistemas de armamento.

CONTEMPORÁNEA

Cápsula espacial

Nivel 1 (3)

Invaluable

Cápsula sellada lanzada al espacio por un vehículo lanzador o un transbordador, transporta una tripulación de hasta siete personas o una carga útil de hasta 6.000 kg [13.000 libras]; una vez en un entorno de microgravedad, se convierte en una nave espacial de vuelo libre con maniobrabilidad limitada, aunque todas las tareas de pilotaje se ven obstaculizadas y el propulsor debe renovarse cada diez horas de uso. Es capaz de devolver con seguridad a la tripulación y la carga a un pozo gravitatorio mediante un proceso de reentrada ardiente que hace aterrizar la cápsula en el agua para su recuperación en una embarcación.

Cohete, lanzamiento de carga pesada

Nivel 2 (6)

Invaluable

Proporciona acceso a la órbita baja y más allá para una carga de hasta 45.350 kg (100.000 libras) mediante esfuerzos coordinados de docenas de ingenieros y controladores que operan y supervisan el vehículo desde otro lugar. Maniobrabilidad extremadamente limitada; una cápsula espacial desmontable permite transferir tripulación o carga a naves o estaciones en órbita desde el vehículo de lanzamiento tras el ascenso. La nave es parcialmente reutilizable, ya que los cohetes propulsores regresan de forma autónoma a las plataformas designadas, donde pueden ser reacondicionados y repostados.

Transbordador, lanzamiento

Nivel 3 (9)

Invaluable

Como un vehículo de lanzamiento de carga pesada, salvo que la nave principal puede volver a entrar en la atmósfera tras entregar una carga útil y aterrizar aerodinámicamente como una nave de ala fija. Maniobrabilidad muy superior a la de un vehículo de lanzamiento, tanto en el espacio como en el aire durante la reentrada, aunque todas las tareas de pilotaje se ven obstaculizadas. El reacondicionamiento significa esencialmente reconstruir la nave espacial, y es un proceso de muchos meses y otro gasto invaluable en coste.

TORPEDOS EN COMBATE ESPACIAL

Una vez lanzados, los torpedos autoguiados activan sistemas de seguimiento inteligente para centrarse en los objetivos asignados. El torpedo acelera a 50 Gs o más hacia su objetivo, pero a las grandes distancias a las que se producen muchas batallas espaciales, pueden ser necesarias varias rondas para que un torpedo alcance y golpee (o falle) a su objetivo.

NAVE ESPACIAL

Las naves espaciales avanzadas disponen de tecnologías de propulsión avanzadas que les permiten desplazarse entre planetas dentro de un mismo sistema solar, con tiempos de tránsito entre planetas que varían de días a semanas (o más, si se utiliza un propulsor menos eficiente). La mayoría de las naves espaciales avanzadas no pueden aterrizar en la superficie de un planeta a menos que se indique lo contrario, por lo que requieren alguna nave secundaria o medios para transferir tripulación y carga.

AVANZADO

Wafercraft, exploración

Nivel 1 (3)

Muy caro

Vehículo miniaturizado lo suficientemente grande como para contener miles de minúsculas wafers de datos y módulos sensores, diseñado para acelerar hasta el 90% de la velocidad de la luz mediante el uso de un láser de lanzamiento externo irradiado durante muchos años. Las wafers de datos contienen personalidades encriptadas (humanas y/o IA) capaces de recopilar datos sobre sistemas solares objetivo tras tiempos de viaje relativos de meses (pero décadas en tiempo objetivo).

Microcápsula

Nivel 2 (6)

Muy caro

Como la cápsula espacial, pero más pequeña. El motor de fusión limitado permite el movimiento dentro de un área determinada del espacio, pero una microcápsula no suele tener suficiente combustible para desplazarse entre planetas. Los manipuladores externos permiten al piloto realizar tareas de reparación y construcción sin salir del vehículo.

Microcápsula, caza (dart)

Nivel 1 (3)

Muy caro x2

Como la microcápsula, pero con un sistema de armas de cañón láser capaz de apuntar a otra nave.

Nave espacial, carrera

Nivel 1 (3)

Exorbitante

Una nave espacial diseñada sólo para velocidad y maniobras de alta gravedad, con espacio para un solo piloto (y tal vez un pasajero) en nichos equipados con mitigadores químicos de alta gravedad, aliviando todas las tareas de pilotaje en dos grados. Los tiempos de viaje a través de distancias interplanetarias limitadas se reducen a la mitad en una nave de carreras. Se utilizan sobre todo en competición o como mensajeros.

Nave espacial, carguero

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Nave espacial diseñada para transportar carga entre planetas con una tripulación de hasta 15 personas. Las naves de carga pueden ser bastante grandes, o al menos transportar carga bastante grande, pero estas naves son voluminosas y no están pensadas para cambios rápidos de dirección o combate; todas las tareas de maniobra y combate se ven obstaculizadas. Capaz de desplazarse distancias interplanetarias con propulsión iónica diná-

mica variable avanzada. Puede aterrizar y despegar de lunas de baja gravedad y planetas enanos.

Avión espacial

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Como la transbordador de lanzamiento (contemporáneo), pero cumple la promesa de lanzamiento (sin propulsores), operaciones y maniobrabilidad en órbita, y reentrada y aterrizaje en una superficie planetaria, todo ello sin necesidad de reacondicionamiento masivo ni de una colosal red externa de controladores.

Avión espacial, combate (claw)

Nivel 2 (6)

Exorbitante x2

Como el avión espacial, pero más pequeño (con espacio para un solo piloto), equipado con dos sistemas de armas: un cañón láser y una batería de torpedos. Para desplazarse entre planetas o más lejos, una claw suele depender de un portaaviones más grande o de medios de transporte más fantásticos.

Nave espacial, vela solar

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Una nave espacial diseñada para expediciones de investigación de larga distancia alrededor del sistema solar con una tripulación de hasta cinco o seis personas, con cápsulas individuales diseñadas para la hibernación inducida durante el doble o el triple del tiempo de viaje normal a fin de extender las provisiones para que duren varios años o más. No se requiere energía externa; la energía solar proporciona la fuerza motriz. Por lo general, son incapaces de aterrizar o ascender desde una superficie planetaria.

Nave espacial, clase dragonfly

Nivel 3 (9)

Exorbitante x2

Tiene las capacidades de lanzamiento y reentrada planetaria de un avión espacial, pero es más amplia, capaz de albergar una tripulación de una docena de personas y más de 45.350 kg (100.000 libras) de carga, con alcance interplanetario (en lugar de meramente orbital). El soporte vital dura tres meses antes de que sea necesario reponer suministros. La nave incluye un puente, alojamientos para la tripulación, ingeniería, un hangar de carga impresionantemente grande y un hangar que contiene una microcápsula. Puede tener un sistema de armamento.

Nave espacial, clase exploración

Nivel 4 (12)

Exorbitante x3

Como la nave espacial de clase dragonfly, pero más grande y capaz de albergar una tripulación de unas veinticinco personas. Personalizada para la exploración con capacidades de detección de largo alcance y laboratorios biológicos y geológicos a bordo (entre otros) para análisis in situ.

Nave espacial, clase corbeta

Nivel 4 (12)

Invaluable

Una pequeña nave espacial de guerra diseñada para maniobras de alta gravedad, incluido el uso de mitigadores químicos de alta gravedad para una tripulación de hasta quince personas. Dispone de cuatro sistemas de armamento, incluyendo un cañón láser capaz de apuntar a otras naves, una batería de torpedos y un sistema de armamento superior en forma de cañón gauss. Capaz de desplazarse distancias interplanetarias con propulsión iónica dinámica variable avanzada. Puede aterrizar y despegar de lunas de baja gravedad y planetas enanos.

Nave espacial, clase destructor

Nivel 5 (15)

Invaluable

Como nave espacial corbeta, pero cuatro veces más grande, lo que permite cuatro veces más tripulación y diez sistemas de armas (incluidos dos sistemas de armas superiores). Posee defensas superiores. A menudo se utiliza para escoltar a naves más grandes en una flota espacial o grupo de batalla y defenderlas contra enjambres de atacantes más pequeños. Incluye bahías para dos equipos de seis microcápsulas caza (darts).

Nave espacial, acorazado

Nivel 5 (15)

Invaluable

Como la nave espacial corbeta, pero diez veces más grande, lo que permite diez veces más tripulación y veinte sistemas de armas (incluidos cinco sistemas de armas superiores). A menudo se utiliza para escoltar a naves más grandes en una flota espacial o grupo de batalla y defenderlas contra enjambres de atacantes más pequeños. Incluye bahías para un escuadrón de quince darts y un equipo de fuego de tres naves espaciales de combate.

Skyhook

Nivel 6 (18)

Invaluable

Estación espacial pesada giratoria en órbita alrededor de una luna o planeta que extiende dos enormes anclajes uno frente al otro, de modo que uno de los anclajes se

sumerge periódicamente en la atmósfera cerca de la superficie. En este punto, las cargas útiles se enganchan al extremo del cable a medida que pasa el anclaje y son lanzadas a la órbita por la rotación masiva de la estación. El skyhook puede desacelerar y poner en órbita de forma segura otras cargas útiles del mismo modo.

Ascensor espacial

Nivel 7 (21)

Invaluable

Amarre anclado a la superficie de una luna o planeta que se extiende en el espacio a lo largo del cual pueden viajar vehículos, permitiendo el acceso desde y hacia el espacio orbital. En el extremo más alejado del anclaje existe una estación espacial de contrapeso en una órbita esencialmente geoestacionaria.

NAVES ESTELARES

Las naves estelares son naves espaciales dotadas de tecnología superlumínica, que les permite desplazarse entre diferentes estrellas, con tiempos de tránsito que oscilan entre días y meses, o años en casos extremos. Las naves estelares también suelen ser capaces de realizar aterrizajes y ascensos planetarios con cierto reequipamiento antes de cada caída al planeta.

Las naves estelares (y otros vehículos) de un nivel tecnológico más alto implicadas en un combate vehicular con naves de un nivel tecnológico más bajo son tratadas como si estuvieran dos niveles por encima cuando se comparan los niveles relativos a efectos de determinar la efectividad del combate.

FANTÁSTICO**Caza dagger**

Nivel 1 (3)

Muy caro

Un caza básico de un solo ocupante con un único sistema de armas que dispara blásters. Los cazas dagger no pueden moverse entre estrellas (aunque, como naves fantásticas, pueden moverse entre planetas) y necesitan un vehículo mayor para el movimiento superlumínico, como una nave estelar de clase capital con bahías de acoplamiento adecuadas.

Nave estelar, carga/pasajeros

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Nave espacial diseñada para transportar carga (o pasajeros, o ambos) entre estrellas con una tripulación de hasta veinticinco personas. Las naves estelares de carga pueden ser impresionantemente masivas, o al menos transportar secciones de carga bastante grandes, pero estas naves son voluminosas y no están pensadas para cambios rápidos de dirección o combate; todas las tareas de maniobra y combate se ven obstaculizadas.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Nave estelar, caza solitario

Nivel 2 (6)

Exorbitante

Pequeña nave estelar con dos ocupantes y dos sistemas de armas que disparan blásters. Vehículo de tamaño mas pequeños con capacidad de viaje superlumínico.

Nave estelar, uso general

Nivel 3 (9)

Exorbitante

Una pequeña nave estelar con espacio para sólo tres a seis tripulantes más una IA de nave integrada capaz de manejar muchas funciones rutinarias de la nave, incluida la navegación con sistema de propulsión superlumínico. Diseñada para la exploración de lugares distantes, operaciones de salvamento y/o para actuar como remolcador de naves mayores que necesiten ayuda. Puede poseer un único sistema de armamento, como un cañón de partículas.

Nave estelar, clase discovery

Nivel 5 (15)

Invaluable

Una gran nave estelar de investigación con alojamientos para la tripulación y el personal de hasta 150 personas o más. Dispone de gravedad artificial centrífuga (o, en un entorno de tecnología fantástica, compensadores gravitatorios que proporcionan control de la gravedad a bordo). Diseñadas principalmente como vehículos de investigación y descubrimiento, estas naves estelares también disponen de tres sistemas de armamento, normalmente un par de cañones bláster y una batería de torpedos. Altamente configurable, una nave de clase discovery podría convertirse para la guerra con los recursos suficientes, lo que le otorgaría un armamento superior.

Nave estelar, clase warship

Nivel 5 (15)

Invaluable

Una nave de guerra relativamente pequeña con compensadores gravitatorios que permiten maniobras extremas para una tripulación de hasta cincuenta personas, aliando todas las tareas de pilotaje. Seis estaciones de armas incluyen tres cañones blaster y tres baterías de torpedos. Dos de estos sistemas son armas superiores. Incluye bahías para un equipo de fuego de tres cazas dagger.

Nave estelar, clase capital

Nivel 7 (21)

Invaluable

Como una nave estelar de clase warship, pero cien veces más grande, con espacio para varios cientos de tripulantes. Dispone de diez estaciones de armamento, que incluyen cinco cañones bláster y cinco baterías de torpe-

dos. Cuatro de ellas son armas superiores. Incluye bahías para dos escuadrones de quince cazas dagger.

Nave estelar, clase omega

Nivel 10 (30)

Invaluable

Tres veces más grande que una nave estelar de clase capital, una nave de clase omega tiene más de mil tripulantes y más de treinta sistemas de armas. Diez de ellos son armas superiores. El fuego combinado de las armas puede causar daños significativos a una superficie planetaria, posiblemente destruyéndola. Incluye bahías para seis escuadrones de treinta cazas dagger.

PUERTAS ESTELARES

Las puertas estelares abren agujeros de gusano entre dos puntos fijos situados en lugares diferentes sin cruzar el espacio entre ambos. La complejidad de construir una puerta estelar es tan extrema que dicha tecnología suele atribuirse a portales y redes encontrados que se remontan a misteriosos ultras antiguos o por IAs postsingularidad. Como era de esperar, las puertas tienen un índice tecnológico fantástico, por pequeñas que sean.

FANTÁSTICO

Puerta, planetaria

Nivel 3 (9)

Invaluable

Portal en forma de anillo o plataforma circular horizontal de hasta 9 m [30 pies] de diámetro en/sobre el que se forma un horizonte de sucesos esférico que permite viajar en un solo sentido a otro lugar del planeta, la luna en órbita o la estación espacial en órbita con una estructura de puerta similar. Una vez que el horizonte de sucesos se colapsa (tras varios minutos o hasta una hora), es posible volver a la puerta original iniciando un segundo horizonte de sucesos, aunque las reservas de energía suelen tardar varias horas o más en acumularse para soportar la apertura de cada nuevo agujero de gusano.

Puerta, interplanetaria

Nivel 4 (12)

Invaluable

Como la puerta planetaria, pero el doble de grande y conecta estructuras de puerta que se encuentran entre ubicaciones de un mismo sistema solar.

Puerta, estelar

Nivel 5 (15)

Invaluable

Como la puerta planetaria, pero cuatro veces más grande y conecta estructuras de puerta situadas en un radio de unos pocos miles de años luz.

Puerta, galáctica

galáctico, Nivel 6 (18)

Invaluable

Como la puerta planetaria, pero seis veces más grande y conecta estructuras de puerta situadas entre lugares de una misma galaxia.

Puerta, intergaláctica

Nivel 7 (21)

Invaluable

Como la puerta planetaria, pero seis veces más grande y conecta estructuras de puertas que se encuentran entre ubicaciones en diferentes galaxias a lo largo de todo el universo.

Puerta, interdimensional

Nivel 7 (21)

Invaluable

Como la puerta planetaria, pero conecta estructuras de puerta situadas en dimensiones alternativas.

VEHÍCULOS ESPACIO-TEMPORALES

Los vehículos espacio-temporales permiten desplazarse entre distintos puntos del espacio y del tiempo. Estos vehículos son muy escasos, y las líneas temporales en las que están activos tienden a extinguirse con el tiempo debido a paradojas accidentales, lo que limita aún más su disponibilidad. Al igual que las puertas estelares, los vehículos espacio-temporales son tan complejos que es probable que sean producto de antiguos ultras o de IAs postsingulares, y podrían tratarse como artefactos con un agotamiento de 1 en 1d20.

FANTÁSTICO**Automóvil, temporal/dimensional**

Nivel 7 (21)

Invaluable

Como un automóvil contemporáneo utilitario o deportivo, pero una vez en movimiento puede hacer la transición a otra dimensión o tiempo preestablecidos. Sus enormes necesidades energéticas requieren un periodo de recarga de varios días entre cada uso.

Matriz, temporal

Nivel 8 (24)

Invaluable

Vehículo o estructura de forma arbitraria, más grande por dentro que por fuera, que permite a un piloto viajar a diferentes lugares en el tiempo y el espacio, aunque a veces se alcanzan destinos arbitrarios a pesar de los aparentes éxitos de navegación del piloto. Sus grandes requisitos de energía requieren un periodo de recarga de varios días entre cada uso.

VEHÍCULOS COMO ARTEFACTOS

Los artefactos del Sistema Cypher en una ambientación de ciencia ficción podrían ser potencialmente cualquiera de los vehículos presentados en este capítulo, si son encontrados por personajes en una ambientación menos avanzada que su nivel tecnológico. Dicho esto, incluso en ambientaciones avanzadas o fantásticas, las oportunidades de encontrar objetos especialmente extraños y difíciles de encontrar están por todas partes.

A continuación se presentan un par de ejemplos de este tipo de artefactos.

ANILLO PORTAL [GATE RING]**Nivel:** 1d6 + 4

Aspecto: Anillo ponible de material desconocido
Efecto: Crea un escudo de tamaño completo que puede usarse como escudo normal en combate para un personaje, dando una ventaja en las tiradas de Defensa por Velocidad por ese combate, tras el cual vuelve a su forma de anillo. También, el portador puede ordenar al escudo desplegado que se convierta en una puerta estelar funcional que permanece abierta durante una hora, que conduce a un destino extraño (que el portador pudiera conocer, si realizó suficientes análisis en el anillo u obtuvo la información antes de usar la función).

Agotamiento: Automático (si se forma la puerta)

VIAJERO FRACTAL [FRACTAL TRAVELER]**Nivel:** 1d6 + 4

Aspecto: Dispositivo en forma de gafas de material desconocido
Efecto: Cuando es puesto, induce un potente estado alucinógeno en el portador. Las alucinaciones duran 4 horas, durante las cuales el portador parece desaparecer de la existencia. Desde la perspectiva del portador, está cayendo por un reino fractal de imágenes alucinantes, posiblemente una versión del hipervínculo o una red de energía oscura. Al final de ese periodo, vuelve a la existencia, ya sea en el mismo lugar en el que se fue o en algún lugar que haya visitado previamente. Las imágenes dejan al espectador conmocionado, pero durante varias horas todas las tareas basadas en el Intelecto se alivian.

NAVES ESTELARES

Aquí hay algunos tipos de naves estelares de muestra:

Nave estelar	Nivel	Tripulación	Sistemas de armas
Cazador	1	1	1
Interceptor	2	1	1
Carguero	3 (4 para defensa)	4	1
Fragata	4	20	4
Crucero	4	25	5
Acorazado	10	1000	36

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

"Tripulación" indica el número mínimo de personas necesarias para operar el barco. Muchas naves pueden llevar más pasajeros. "Sistemas de armas" indica el número máximo de enemigos diferentes a los que la nave puede apuntar a la vez, pero sólo un ataque por objetivo en cualquier circunstancia.

(Como es terriblemente fácil morir en una batalla espacial si tu nave es destruida, la mayoría de las naves tienen cápsulas de escape. Incluso las naves de combate tienen sistemas de eyeción que sacan al piloto al espacio con un traje ambiental. En otras palabras, los DJs deberían intentar dar a los PJs una salida para no morir inmediatamente si se encuentran en el extremo equivocado de una batalla espacial).

EFFECTOS DE LA GRAVEDAD

En un juego de ciencia ficción, los efectos variables de la gravedad no pueden ser eliminados por la tecnología que simula la gravedad normal en las naves espaciales, las estaciones espaciales y otros mundos. En cambio, es un problema que la gente debe superar.

Exposición de corta duración a la microgravedad: Las personas nuevas a la baja gravedad pueden sufrir mareos espaciales. Los recién llegados deben tener éxito en una tarea de Vigor de dificultad 3 o sufrir náuseas leves durante unos dos a cuatro días, tiempo durante el cual todas sus tareas se ven obstaculizadas. Algunos viajeros desafortunados (normalmente los que sacan un 1 o se enfrentan a una intromisión del DJ) quedan casi completamente incapacitados y ven obstaculizadas todas sus tareas en tres grados.

Exposición prolongada a la microgravedad: La exposición a largo plazo a entornos de microgravedad sin intervenciones médicas degrada la salud. El tiempo que uno pasa en tales condiciones es directamente relevante. El DJ puede asignar penalizaciones a largo plazo a los PJs si la situación lo justifica, aunque el uso de medicina espacial avanzada, el ejercicio adecuado y los esteroides y otras hormonas recomendadas pueden evitar estas complicaciones.

Baja gravedad: Las armas que dependen del peso, como todas las armas pesadas, infligen 2 puntos menos de daño (infligiendo un mínimo de 1 punto). Las armas de alcance corto pueden llegar a alcance largo, y las de alcance largo pueden llegar a alcance muy largo. Los personajes competentes en maniobras de baja gravedad ignoran la penalización al daño.

Alta gravedad: Es difícil realizar ataques efectivos cuando la atracción de la gravedad es muy fuerte. Los ataques (y todas las acciones físicas) realizados en alta gravedad se ven obstaculizados. Los alcances en alta gravedad se reducen en una categoría (las armas de alcance muy largo sólo llegan a alcance largo, las armas de

alcance largo sólo llegan a alcance corto, y las armas de alcance corto sólo llegan a alcance inmediato). Los personajes competentes en maniobras en alta gravedad ignoran el cambio de dificultad pero no la disminución del alcance.

Gravedad cero: Es difícil maniobrar en un entorno sin gravedad. Los ataques (y todas las acciones físicas) realizados en gravedad cero se ven obstaculizados. Las armas de alcance corto pueden llegar a un alcance largo, y las armas de alcance largo pueden llegar a un alcance muy largo.

EFFECTOS DEL VACÍO

El vacío es letal. No hay aire para respirar, y la falta de presión causa estragos en un cuerpo orgánico. Un personaje desprotegido desciende un grado en el Registro de Daño en cada ronda. Sin embargo, en el punto en el que deberían morir, en su lugar caen inconscientes y permanecen así durante aproximadamente un minuto. Si son rescatados durante ese tiempo, pueden ser revividos. Si no, mueren.

VIAJAR POR EL SISTEMA SOLAR Y MECÁNICA ORBITAL

En una ambientación de ciencia ficción dura, podría interesarte evocar la realidad de los tiempos de viaje entre colonias en planetas y lunas del sistema solar. Aun así, trazar un recorrido entre lugares del sistema solar no es sencillo, porque todo se mueve siempre con respecto a todo lo demás. Podrías determinar con exactitud la duración de un viaje con un poco de investigación en Internet. También puedes evocar el efecto de la mecánica orbital y las distintas aceleraciones en los viajes interplanetarios. Para ello, utiliza la tabla de viajes interplanetarios. Para un viaje entre lugares no comparados directamente, suma los destinos entre ellos. Los tiempos de viaje suponen un motor nuclear de plasma del tipo que ya se está probando hoy en día (pero mejor), un empuje constante hacia el destino y un empuje de frenado igualmente largo y constante durante la última mitad del viaje antes de la inserción en órbita. Estos sistemas de propulsión pueden cambiar la velocidad y mantener el empuje durante días, lo que reduce la pérdida de masa ósea, la atrofia muscular y otros efectos a largo plazo de la baja gravedad.

En todo caso, los tiempos de viaje entre lugares distantes nos hacen ver una cosa: el espacio es grande y solitario.

VIAJES INTERPLANETARIOS

Origen	Destino	Tiempo de viaje con motor de plasma nuclear
Tierra/Luna	Marte	20 + 1d20 días
Marte	Cinturón de asteroides	30 + 1d20 días
Cinturón de asteroides	Júpiter y sus lunas	30 + 1d20 días
Júpiter	Saturno y sus lunas	60 + 1d20 días
Saturno	Urano	90 + 1d20 días

DESCRIPTORES DE ESPECIES DE CIENCIA FICCIÓN

En una ambientación de ciencia ficción, algunos DJs pueden querer ofrecer especies alienígenas o androides, que son mecánicamente diferentes de los humanos, como opciones para los personajes de los jugadores. Esto puede lograrse mediante el uso de descriptores. A continuación se presentan dos ejemplos.

ARTIFICIALMENTE INTELIGENTE [ARTIFICIALLY INTELLIGENT]

Eres una máquina, no sólo una máquina sensible, sino una máquina sapiente. Tu conciencia puede convertirte en una excepción, o puede haber muchas como tú, dependiendo del escenario.

Los personajes de inteligencia artificial tienen mentes de máquina de uno u otro tipo. Puede tratarse de un cerebro informático avanzado, pero también podría ser un computador líquido, un ordenador cuántico o una red de partículas de polvo inteligentes que crean una inteligencia ambiental. Incluso podría ser una criatura orgánica cuya mente fue cargada en una máquina.

Tu cuerpo, por supuesto, también es una máquina. La mayoría de la gente se refiere a ti como un robot o un androide, aunque sabes que ninguno de los dos términos te describe muy bien, ya que eres tan libre de voluntad y de pensamiento como ellos.

Obtienes las siguientes características:

Superinteligente: +4 a tu Reserva de Intelecto.

Cuerpo artificial: +3 a tu Reserva de Vigor y a tu Reserva de Velocidad.

Coraza: +1 a la Armadura.

Recuperación limitada: Descansar sólo restablece puntos de tu Reserva de Intelecto, no de tu Reserva de Vigor ni de tu Reserva de Velocidad.

Mecánica, no medicinas: Los métodos de curación convencionales, incluyendo la gran mayoría de los dispositivos de restauración y las medicinas, no restauran los puntos de ninguna de tus Reservas. Sólo puedes recuperar puntos de tu Reserva de Intelecto descansando, y

sólo puedes recuperar puntos de tus Reservas de Velocidad y Vigor mediante una reparación. La dificultad de la tarea de reparación es igual al número de puntos de daño sufrido, hasta un máximo de 10. La reparación de tus Reservas de Vigor y Velocidad son siempre dos tareas diferentes.

Vulnerabilidades e invulnerabilidades de máquina:

Los efectos dañinos y otras amenazas que dependen de un sistema orgánico -veneno, enfermedad, disrupción celular, etc.- no tienen efecto sobre ti. Tampoco lo hacen las drogas beneficiosas u otros efectos. Por el contrario, las cosas que normalmente sólo afectan a los objetos inorgánicos o inanimados pueden afectarte, al igual que los efectos que perturban las máquinas.

Uncanny Valley: Te cuesta relacionarte con los seres orgánicos y éstos no reaccionan bien contigo. Todas las tareas de interacción positiva con estos seres se ven obstaculizadas por dos grados.

QUINTAR [QUINTAR]

Eres un quintar del planeta Quint. Eres básicamente humanoide pero más alto, más delgado y de piel azul. Tus manos terminan en tres dedos muy largos. Los quintar tienen cinco géneros, pero todos los quintar prefieren que se dirijan a ellos como mujeres cuando se comunican con especies más binarias. Las emociones y la sexualidad humanas les fascinan, pero no porque no tengan esos conceptos; simplemente, las emociones y la sexualidad quintar son muy diferentes a las de los humanos. En general, los quintar son más cerebrales que otras especies y valoran el conocimiento por encima de todo.

Quint es relativamente parecido a la Tierra, con algo menos de gravedad pero con una atmósfera ligeramente más densa.

Obtienes las siguientes características:

Cerebral: +4 a tu Reserva de Intelecto.

Habilidad: Eres competente en un tipo de tarea de conocimiento de tu elección.

Habilidad: Tu fascinación como Quintar por el comportamiento humano alivia todas tus tiradas de interacción (agradables o no) con los humanos.

Descanso difícil: Quintar resta 2 a todas las Tiradas de Recuperación (mínimo 1).

SUPERHÉROES

Al igual que el horror, el género de los superhéroes es realmente un subconjunto del género moderno con amplias consideraciones especiales. En muchos sentidos, podría parecer que el Sistema Cypher no encaja del todo para el género de superhéroes. Pero si lo piensas bien, con rasgos como [Porta un halo de fuego](#) y [Viste una capa de hielo](#), el Sistema Cypher hace que todos los géneros

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

sean un poco "superheroicos". Las frases de los personajes podrían ser como las siguientes:

Firebrand es una [Temeraria](#) proyectora energética (Adepto) que [Porta un halo de fuego](#).

King Brick es un [Duro](#) guerrero (Guerrero) que [Realiza proezas de fuerza](#).

Dimensionar es un [Místico](#) brujo (Adepto) que [Existe parcialmente fuera de fase](#).

Dark Ronin es un [Misterioso](#) luchador contra el crimen (Explorador) que [Resuelve misterios](#).

Speedburst es una [Rápida](#) luchadora contra el crimen (Explorador) que [Se mueve como el viento](#).

Y así sucesivamente.

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO DE SUPERHÉROES

Rol	Tipo de personaje
Héroe fuerte	Guerrero
Héroe bravucón	Guerrero con aspecto de sigilo
Héroe de gadgets	Explorador con aspecto de tecnología
Piloto	Explorador con aspecto de tecnología
Encantador	Orador
Líder	Orador con aspecto de combate
Vigilante en la sombra	Explorador con aspecto de sigilo
Héroe científico	Explorador con aspecto de habilidades y conocimientos
Héroe que maneja energías	Adepto con aspecto de combate
Mago	Adepto
Mentalista	Adepto
Ninja psíquico	Guerrero con aspecto de magia

EQUIPO ADICIONAL DE SUPERHÉROE

El equipo adicional sugerido es el mismo que en un entorno moderno. Sin embargo, hay que tener en cuenta que para muchos héroes el "equipo" puede ser superfluo. ¿Dónde guardas la linterna y la cuerda cuando sólo llevas mallas de spandex?

CREATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO DE SUPERHÉROES

Perro, guardia: nivel 3, nivel 4 para ataques y percepción

Fortachón genéticamente mejorado: nivel 3, ataca como el nivel 4; salud 15; 5 puntos de daño melé

Ninja: nivel 3, nivel 6 para sigilo

Secuaz robot: nivel 4; Armadura 2

Espectador: nivel 2

Científico: nivel 2, nivel 4 para tareas relacionadas con la ciencia

Trabajador: nivel 2; salud 8

REGLA OPCIONAL: MEJORAS DE PODER

Los superhéroes pueden hacer cosas que otras personas no pueden. Lanzan automóviles, atraviesan paredes de ladrillo, saltan a trenes a gran velocidad y construyen puertas interdimensionales en pocas horas. Es tentador decir que estos personajes son más fuertes, más rápidos o más inteligentes, por lo que deberían tener mayores Reservas de Vigor, Velocidad o Intelecto. Sin embargo, el simple hecho de aumentar las Reservas de atributo o la Ventaja no representa completamente este dramático aumento de poder. En su lugar, considera el uso de una regla opcional llamada Mejoras de poder.

Bajo esta regla, todos los personajes superhéroes tienen cinco Mejoras de poder. Las Mejoras de poder son como niveles permanentes de Esfuerzo que siempre están activos. No cuentan para el uso máximo de Esfuerzo de un personaje (ni cuentan como habilidades o recursos). Simplemente alivian las tareas que entran en categorías específicas, que incluyen (pero no se limitan necesariamente a) las siguientes.

Ataque único: Tiradas de ataque y daño (3 puntos adicionales por turno)

Curación: Una Tirada de Recuperación extra por turno (cada una de una acción, todas vienen antes de otras Tiradas de Recuperación normales)

Destreza: Movimiento, acrobacia, iniciativa y Defensa por Velocidad

Fuerza: Todas las tareas que impliquen fuerza, incluidos los saltos y el daño en ataques melé o lanzados (3 puntos adicionales de daño por turno), pero no las tiradas de ataque

Inteligencia: Tiradas de Defensa por Intelecto y todas las tareas de conocimiento, ciencia y fabricación

Poder: Uso de un poder específico, incluyendo el daño (3 puntos adicionales por turno) pero no las tiradas de ataque

Precisión: Todas las tiradas de ataque

Resiliencia: Tiradas de Defensa por Vigor y Armadura (+1 por turno)

Cada Mejora alivia la tarea (excepto las Mejoras que afectan al daño o a la Armadura, como se especifica en la lista anterior). Aplicar 2 Mejoras alivia la tarea en dos grados, y aplicar 3 Mejoras alivia la tarea en tres grados.

Un personaje asigna sus cinco Mejoras de poder como desee, pero la mayoría de los personajes no deberían poder asignar más de tres a una misma categoría. Una vez asignados las Mejoras, no deberían cambiar.

Por ejemplo, un personaje superfuerte puede poner tres de sus Mejoras en Fuerza y las otras dos en Resistencia. Cada vez que levanta algo pesado, atraviesa una pared o lanza un objeto, alivia la tarea en tres grados antes de aplicar Esfuerzo, habilidad o recursos. Así, todas

las dificultades de 0 a 3 son rutinarias para él. Atraviesa las puertas de nivel 3 como si no existieran. Como otro ejemplo, un personaje justiciero enmascarado con un cinturón de utilidades lleno de artilugios y grandes habilidades acrobáticas podría poner dos Mejoras en destreza, una en precisión, una en inteligencia y una en curación. En realidad no tiene superpoderes, sólo es duro y está bien entrenado.

Algunos DJs querrán permitir a los PJs aumentar sus Mejoras de poder. Hacer que un personaje gaste 10 PX para hacerlo sería probablemente apropiado. Otros DJs querrán dirigir partidas de superhéroes con PJs de mayor o menor poder (héroes de nivel cósmico o héroes de nivel callejero, quizás). En estos casos, se deberían conceder más o menos Mejoras de poder a los PJs al comienzo de la partida.

PNJS SÚPERPODEROSOS Y MEJORAS DE PODER

Los superhéroes y villanos PNJs también reciben Mejoras de poder. La mayoría de las veces, esto se suma a su nivel. Por ejemplo, Blast Star es una villana de nivel 5 que tiene tres Mejoras de poder. Cuando atraviesa una puerta de seguridad de hierro de nivel 7, lo hace con facilidad porque en esa circunstancia ella es realmente de nivel 8.

A veces, las Mejoras de poder de los PNJs hacen las cosas más difíciles para los PJs. Por ejemplo, Fleetfoot, la velocista de nivel 4, pone sus tres Mejoras en la destreza. Cuando pasa corriendo por delante de un personaje que intenta agarrarla, la dificultad para hacerlo se incrementa en tres grados, hasta 7.

Los super PNJ típicos tienen tres Mejoras de poder. Los excepcionales suelen tener cinco.

TAREAS REALMENTE IMPOSIBLES

En los juegos de superhéroes, debido a las convenciones del género, la dificultad tiene un tope de 15 en lugar de 10. La dificultad 10 está etiquetada como "imposible", pero esa etiqueta es para la gente normal. Para los personajes con superpoderes, "imposible" significa algo diferente, gracias a las Mejoras de poder.

Piensa que cada dificultad superior a 10 es un grado más allá de lo imposible. Aunque un DJ de otro género diría que no hay ninguna posibilidad de que un personaje pueda saltar 30 m [100 pies] de un tejado a otro, en un juego de superhéroes, eso podría ser sólo una dificultad 11. Levantar un autobús urbano no es algo que los personajes normales puedan hacer, pero para un superhéroe fuerte, podría ser dificultad 12.

En teoría, los PNJs de un juego así pueden llegar hasta el nivel 15 también. Los niveles superiores al 10 representan a oponentes a los que sólo un superhéroe consi-

deraría enfrentarse: un robot de 300 m [1000 pies] de altura (nivel 11); Galashal, Emperatriz de las Doce Dimensiones (nivel 14); o un monstruo espacial del tamaño de la luna (nivel 15).

ARTEFACTOS DE SUPERHÉROES

Los supervillanos construyen dispositivos del día del juicio final. Los artefactos antiguos representan una amenaza para toda la humanidad si están en las manos equivocadas. Las máquinas extrañas de dimensiones alienígenas ofrecen soluciones a problemas irresolubles. Los artefactos son una parte importante de las historias de superhéroes. A continuación, algunos ejemplos.

CRISTAL STELLAREX [STELLAREX CRYSTAL]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Piedra púrpura multifacética del tamaño de un puño

Efecto: Creado en los albores del universo, este artefacto concede al portador la capacidad no sólo de restaurar completamente todas sus Reservas de atributo, sino también de aumentar cada Reserva temporalmente en 10 puntos. Estos puntos extra se desvanecen después de veinticuatro horas si no se utilizan.

Agotamiento: 1-3 en 1d10

PORTAL DEL TIEMPO DEL DOCTOR DREAD

[DOCTOR DREAD'S TIME PORTAL]

Nivel: 9

Aspecto: Arco de metal lo suficientemente grande como para caminar a través de él

Efecto: Cualquiera que lo atraviese va a un punto predefinido en el pasado o en el futuro (un mínimo de cincuenta años en cualquier dirección), que puede estar en cualquier lugar del planeta.

Agotamiento: 1 en 1d20

SUERO X [SERUM X]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Frasco o jeringa de líquido rojo

Efecto: Despoja a alguien de todos sus superpoderes (incluidas las habilidades concedidas por la magia, la psiónica, la mutación o la ciencia) durante veinticuatro horas. El objetivo sólo conserva las habilidades y capacidades mundanas, según lo acordado por el DJ y el jugador.

Agotamiento: Automático

JUGAR CON SUPERPODERES

HÉROES POPULARES EN EL SISTEMA CYPHER

Personaje	Resumen	Frase	Arquetipo
Ant-Man	Héroe tamaño hormiga	<u>Jovial explorador</u> que <u>se encoge a tamaños diminutos</u>	Héroe diminuto
Batman	Caballero oscuro	<u>Perceptivo guerrero</u> que <u>resuelve misterios</u>	Genio
Black Panther	Rey y guardián elegido de su país	<u>Honorble guerrero</u> que <u>no necesita armas</u>	Maestro de artes marciales
Black Widow	Superespía mortal	<u>Atractiva exploradora</u> que <u>se infiltra</u>	Superespía
Captain America	Supersoldado con escudo	<u>Honorble guerrero</u> que <u>domina la defensa</u>	Maestro atleta
Daredevil	Hombre sin miedo	<u>Perceptivo explorador</u> que <u>busca problemas</u>	Maestro atleta
Deadpool	Mercenario con labia	<u>Caótico guerrero</u> que <u>nunca dice morir</u>	Maestro de artes marciales
Dr. Strange	Maestro de las artes místicas	<u>Místico adepto</u> que <u>domina los hechizos</u>	Hechicero
The Flash	El hombre más rápido del mundo	<u>Veloz explorador</u> que <u>se mueve como el viento</u>	Velocista
Green Lantern	Héroe con anillo de poder	<u>Decidido explorador</u> que <u>esculpe luz dura</u>	Maestro de luz dura
Hawkeye	Arquero perfecto	<u>Perspicaz guerrero</u> que <u>domina las armas</u>	Maestro de armas
The Hulk	Gran monstruo verde de ira	<u>Increíble explorador</u> que <u>entra en frenesí</u>	Monstruo de ira
Human Torch	Joven héroe volador de fuego	<u>Temerario explorador</u> que <u>porta un halo de fuego</u>	Maestro de energía
Iron Man	Inventor con armadura de poder	<u>Mecánico adepto</u> que <u>viste una armadura de poder</u>	Héroe con armadura de poder
Magneto	Maestro del magnetismo	<u>Decidido adepto</u> que <u>emplea magnetismo</u>	Maestro de energía
Namor	Rey de Atlantis	<u>Fuerte explorador</u> que <u>realiza proezas de fuerza</u>	Atlante
Professor X	El telépata más poderoso del mundo	<u>Inteligente adepto</u> que <u>comanda poderes mentales</u>	Mentalista
Spider-Man	Adolescente con poderes arácnidos	<u>Asombroso explorador</u> que <u>se mueve como un gato</u>	Héroe bicho
Storm	Diosa de las tormentas	<u>Intuitiva exploradora</u> que <u>toca el cielo</u>	Maestro de la naturaleza
Superman	Hombre de acero	<u>Benéfico explorador</u> que <u>vuela más rápido que una bala</u>	Paragón
The Thing	Gran monstruo de roca naranja	<u>Fuerte explorador</u> que <u>mora en la piedra</u>	Cosa amistosa
Thor	Dios del trueno	<u>Poderoso guerrero</u> que <u>cabalga el relámpago</u>	Maestro de energía
Wolverine	Canadiense con garras	<u>Duro guerrero</u> que <u>nunca dice morir</u>	Bestia imposible de matar
Wonder Woman	Princesa de las Amazonas	<u>Virtuosa guerrera</u> que <u>realiza proezas de fuerza</u>	Paragón

CREAR UN SUPERHÉROE

Los arquetipos sugieren cómo asignar las mejoras de poder. Este es un aspecto importante a la hora de diseñar a tu héroe, porque las mejoras de poder son los que hacen que tus personajes sean excepcionales en el sentido de "supers". Los superhéroes son conocidos por ser más rápidos, duros, fuertes o inteligentes que la gente normal, y ese tipo de comparación no siempre forma parte de las capacidades que obtienes de tu tipo o rasgo. Una persona normal puede ser muy hábil en artes marciales, pero un artista marcial superhéroe puede atravesar de un puñetazo una puerta de hierro, esquivar una ráfaga de balas de una ametralladora a corta distancia o recuperarse rápidamente de una herida mortal, todo ello gracias a las mejoras de poder. Esta parte de la descripción de cada arquetipo asume que tu héroe empieza con cinco mejoras de poder, pero la mayoría de las descripciones de arquetipos sólo dan dos o tres sugerencias, lo que te permite cierta flexibilidad para personalizar a tu superhéroe. Por ejemplo, un Maestro atleta con dos mejoras de poder en curación es un personaje muy diferente a uno con dos mejoras de poder en resiliencia.

En algunos casos, puede que tengas que retocar la estética de las capacidades descritas en las opciones de personaje para que se ajusten a tu personaje.

ORIGEN DE LOS PODERES

A la hora de decidir qué tipo, descriptor, rasgo y mejoras de poder quieras para tu personaje, piensa en cómo obtuviste tus poderes. ¿Eres un mutante, naciste con capacidades especiales? ¿Tienes un traje de alta tecnología con nanotecnología incorporada? ¿Eres un hechicero o tal vez un psíquico? Por ejemplo, no hay ninguna diferencia en la mecánica del juego entre los poderes mentales de un alienígena miembro de una especie telepática, un personaje humano que se ha fabricado un casco que mejora el cerebro o un hada de la dimensión de la luz de las estrellas que sabe magia mental. Estos tres personajes podrían tener el mismo tipo, rasgo, descriptor y mejoras de poder, pero serían personas muy diferentes y tendrían razones muy distintas para formar parte de la campaña de juego de rol.

Si no puedes decidir cómo obtuviste tus poderes, o si te gusta dejar algunas cosas al azar, prueba a tirar una o dos veces en la Tabla de origen de los poderes y elige el resultado que más te guste, o combina los dos en algo raro y único.

TABLA DE ORIGEN DE LOS PODERES

d100 Origen

01	Poderes absorbidos de otra persona
02-03	Exiliado alienígena
04	Huérfano alienígena

05-06	Refugiado alienígena
07	Simbionte alienígena
08-09	Visitante alienígena
10-14	Construyó un dispositivo
15-17	Exposición química
18	Elegido
19-20	Rayos cósmicos durante un vuelo de prueba
21-23	Cibernética
24	Explosión de materia oscura
25-26	Accidente de empalme de ADN
27	Ser energético en forma física
28-30	Proceso médico experimental
31-33	Procedimiento tecnológico experimental
34-35	Hallazgo de un artefacto
36	Encontrado un objeto mágico
37	De otra dimensión
38	Rayos gamma
39-40	Ingeniería genética
41-42	Recibió un dispositivo experimental
43	Recibió un objeto de una entidad poderosa
44	Recibió un objeto mágico
45-47	Dispositivo tecnológico gubernamental
48	Criatura inhumana (planta, animal evolucionado, desconocido)
49-50	Entrenamiento intenso
51-55	Mutación latente activada por un acontecimiento extraordinario
56	Mejorado mágicamente (accidentalmente)
57	Mejorado mágicamente (involuntario)
58	Mejorado mágicamente (voluntario)
59	Meteoro
60	Mutante al nacer
61-64	Mutante en la pubertad
65-67	Nanotecnología
68	Especie fantástica casi humana (elfo, orco, etc.)
69	Atravesó un agujero de gusano
70-71	Psíquico
72	Reencarnación de un ser legendario del pasado
73-75	Revivió tras morir y obtuvo poderes
76-78	Robot
79	Robo de poderes a otra persona
80-82	Dispositivo robado
83-85	Estudió magia
86	Criatura sobrenatural (demonio, ángel, hombre lobo, vampiro, etc.)
87	Antepasado con superpoderes
88-90	Dispositivo implantado quirúrgicamente
91-92	Sobrevivió ileso a una catástrofe
93	Accidente de teletransporte
94	Viajero del futuro
95-97	Reacción inexplicable a un medicamento

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

98	Suceso inexplicable al nacer
99	Desconocido
00	Clima inusual
	Recuerda que puedes aumentar permanentemente el alcance de una de tus capacidades con la mejora de poder de alcance aumentado.

EMPEZAR JUSTO DESPUÉS DEL RANGO 1

Una opción interesante para un DJ que comienza una campaña de superhéroes es dar inmediatamente a cada PJ 4 PX, que deben gastar en una opción de mejora especial para ganar otra capacidad de tipo. Es otra forma (junto con las mejoras de poder) de hacer que los nuevos PJ superhéroes se sientan un poco por encima de los personajes de otros géneros, y da a los jugadores un poco más de margen de maniobra para construir el personaje que quieren interpretar.

SUPERPODERES ALEATORIOS

La siguiente tabla contiene una amplia selección de poderes (o, en algunos casos, conjuntos de poderes relacionados). Los jugadores que no tengan ideas sobre su superhéroe pueden tirar una o dos veces en la tabla para inspirarse; utiliza la columna Ejemplo para obtener un ejemplo de juego sugerido de ese tipo de poder, ya sea una mejora de poder, un arquetipo de héroe, un rasgo o una capacidad especial específica (por supuesto, estas sugerencias no son la única forma de conseguir ese poder).

El DJ también puede utilizar esta tabla para crear capacidades aleatorias para los supervillanos. Sin embargo, hay mucho más margen de maniobra a la hora de diseñar las capacidades de los PNJ, por lo que la columna Ejemplo sirve más para sugerir mecánicas de juego que capacidades a elegir.

d100	Poder	Ejemplo
01-05	Agilidad	Mejora de poder en destreza
06	Cambiaformas animal	Cambiaformas
07-09	Atletismo	Maestro atleta
10	Atlante	Atlante
11-12	Bestial	Héroe bestial
13-14	Garras/colmillos	Puños de furia
15-17	Ataque de frío	Toque de escarcha
18	Inmunidad al frío	Resistencia contra energía
19	Criatura compañera	Maestro de bestias
20	Controlar animales	Mentalista
21	Controlar mentes	Mentalista

22-23	Controlar plantas	Maestro de la naturaleza
24	Controlar el viento	Maestro de la naturaleza
25	Copiar superpoder	Replicador de poderes
26	Crear objeto	El sueño se hace realidad, Esculpir luz
27-28	Cyborg	Cyborg
29	Ataque de energía oscura	Maestro de energía oscura
30	Duplicación	Multiplicador
31	Elástico	Elástico
32-34	Ataque eléctrico	Shock
35	Inmunidad eléctrica	Resistencia a la energía
36	Sentidos mejorados	Adepto sensorial
37	Enredar	Fuerza enredante
38-40	Ataque de fuego	Maestro de energía
41	Inmunidad al fuego	Resistencia contra energía
42-43	Vuelo	Mejora de poder en vuelo
44	Campo de fuerza	Maestro de campos de fuerza
45	Crecimiento	Héroe gigante
46-47	Curación	Mejora de poder en curación
48	Cambiaformas humano	Cambiaformas
49	Ilusión	Ilusionista
50-51	Inteligencia	Mejora de poder en inteligencia
52-54	Invención	Fabricante
55	Invisibilidad	Invisibilidad
56-57	Salto	Salto asombroso, Paso lejano
58-59	Suerte	Caótico, Afortunado, Esquivar y resistir, Duro de matar
60-61	Magnetismo	Telequinético
62-64	Artes marciales	Maestro en artes marciales
65	Parangón	Parangón
66	Fase	Maestro de fase
67	Planta	Planta
68	Veneno	Crear veneno mortal
69-72	Armadura de poder	Héroe con armadura de poder
73	Visión remota	Adepto sensorial
74-75	Resistencia	Mejora de poder en resiliencia
76	Esbirros robot	Fabricante
77	Escudo	Portador del objeto

78	Encogimiento	Héroe diminuto
79-80	Hechicero	Hechicero
81-82	Ataque sónico	Rayo de trueno
83-84	Velocista	Velocista
85-89	Fuerza	Mejora de poder en fuerza
90-91	Superespía	Superespía
92-93	Telequinesis	Telequinético
94-95	Telepatía	Mentalista
96	Teletransporte	Teletransportador
97	Esbirros no muertos	Hechicero
98	Arma	Portador del objeto
99-00	Maestro de armas	Maestro de armas, mejora de poder en ataque único

OPCIONES DE PERSONAJES SUPERHÉROES

DESCRIPTORES

Esta sección presenta nuevos descriptores pensados específicamente para un juego de superhéroes.

ASOMBROSO [AMAZING]

Tienes un don para sorprender a la gente: realizar hazañas atléticas imposibles, acercarte sigilosamente a alguien que está alerta o reaccionar instantáneamente ante una emboscada. Te gusta hacer uso de estos talentos para mejorar (o rehabilitar) tu reputación de héroe propenso a realizar rescates espectaculares, derrotar a enemigos muy por encima de tus posibilidades y llegar justo a tiempo para salvar el día. Irónicamente, en tu vida diaria normal, eres un poco torpe y pasado por alto.

Obtienes las siguientes características:

Excepcional: +2 a tu Reserva de Velocidad y 2 puntos adicionales para repartir entre tus reservas de atributos.

Habilidad: Eres competente en tareas de iniciativa y sigilo.

Autoesfuerzo: Cuando aplicas un nivel de Esfuerzo a una tarea, obtienes un nivel de Esfuerzo gratis. Puedes hacer esto una vez, aunque la habilidad se renueva cada vez que haces una tirada de recuperación de una o diez horas.

Incapacidad: Tus apariciones repentinas resultan sorprendentes para la gente normal. Las reacciones sociales positivas se ven obstaculizadas (los villanos y otros superhéroes no se ven afectados por esto).

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te metiste en un lío, pero la llegada fortuita de otro PJ te proporcionó la distracción que necesitabas.

2. Estabas siguiendo a alguien a quien seguían los otros PJs y decidiste dejarte caer por allí.

3. Viste que los otros PJs estaban peleando y decidiste ayudarles.

4. Tuviste la coronada de que algo grande estaba a punto de ocurrir.

INSÓLITO [UNCANNY]

Hay algo inusual en ti que incomoda un poco a los demás. Sabes que eres excepcional, incluso superdotado, y ser un poco raro no te hace menos persona. Ese elemento insólito forma parte de ti, está en tu sangre, en tu ADN. No puedes evitarlo, pero no te disculparás por ello. Te sientes cómodo rodeado de otras personas con una extrañeza similar, personas que han experimentado los mismos prejuicios que tú; estas experiencias compartidas significan que son tu familia, quizás la única familia que tienes.

Obtienes las siguientes características:

Excepcional: +2 a tu Reserva de Vigor y +2 a tu Reserva de Velocidad.

Rasgo físico distintivo: Tienes un aspecto físico inusual. Dependiendo de la ambientación, esto puede variar mucho; puede ser algo externo y obvio, como un olor extraño o el pelo azul, o interno y oculto, como tener el grupo sanguíneo "omega". Sea lo que sea, tu rareza llama mucho la atención cuando se descubre.

Sentido de lo Extraño: A veces, a discreción del DJ, un suceso o una persona que parecen estar relacionados con tu naturaleza insólita atraen tu atención. Puedes percibirlo desde lejos y, si te acercas mucho, puedes sentir si es abiertamente peligroso o no.

Habilidad: Eres competente en tareas de percepción o de sigilo.

Habilidad: Eres competente en un tipo de conocimiento relacionado con tu peculiaridad, como olfato, mutaciones o hematología.

Incapacidad: La gente te encuentra desconcertante. Todas las tareas relacionadas con interacciones social agradables se ven obstaculizadas. (Otras personas inusuales como tú no les afecta esto).

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Sentiste que el objetivo era alguien como tú, así que te involucraste.

2. Tanto si los otros PJs se dan cuenta como si no, su misión tiene que ver con tu campo de conocimiento, así que te involucraste.

3. Como experto en un tipo inusual de conocimiento, fuiste reclutado específicamente por los otros PJs.

4. Crees que uno de los otros PJs puede ser insólito o está relacionado con alguien que lo es.

Si el escenario de superhéroes tiene un gen o genes específicos responsables de los superpoderes mutantes, los personajes Insólitos tienen ese gen (quizás incluso múltiples copias) y pueden sentir a otros que lo tienen.

INCREÍBLE [INCREDIBLE]

Eres un incomprendido, y puede que ni siquiera te consideres un héroe, pero de algún modo siempre acabas en situaciones en las que tus capacidades son justo lo que se necesita para evitar el desastre. Puede que la buena suerte anule lo suficiente tu maldición como para que cuente como una victoria. Has salvado vidas inocentes, has derrotado a gente muy mala y puede que incluso hayas burlado a la muerte un par de veces. La mitad de las veces ni siquiera sabes cómo lo has hecho, pero has conseguido lo imposible... a menudo con muchos daños colaterales. Cuando oyes las sirenas de la policía, es hora de marcharse, pero sabes que los problemas acabarán encontrándote y tú estarás listo para aplastarlos.

Obtienes las siguientes características:

Fuerte: +2 a tu Reserva de Vigor y 2 puntos adicionales para repartir entre tus reservas de atributo.

Habilidad: Eres competente en romper cosas.

Habilidad: Eres competente en las tareas de salto.

Incapacidad: Tu reputación destructiva o alguna otra renuencia a comunicarte hace que la gente desconfíe de ti. Cualquier tarea que implique interacción social se ve obstaculizada.

Acción Increíble: Puedes elegir tener éxito automáticamente en una tarea sin tirar el dado, siempre que la dificultad de la tarea no sea superior a 6. Sin embargo, cuando lo hagas, también desencadenas una intromisión del DJ como si hubieras sacado un 1. La intromisión no invalida el éxito, pero probablemente lo califica de alguna manera. Puedes hacer esto una vez, aunque la habilidad se renueva cada vez que hagas una tirada de recuperación de diez horas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Uno de los otros PJs percibió tu corazón decente y decidió hacerse amigo tuyo.
2. Literalmente te estrellaste contra una pared y acabaste en medio de los otros PJs.
3. Uno de los otros PJs te recuerda a alguien de tu pasado.
4. Te sentías solo y te arriesgaste a hablar con alguien, y hasta ahora está dando sus frutos.

PODEROSO [MIGHTY]

Tienes un físico impresionante. Tu fuerza, poder e importancia misma son superiores. Que seas realmente el más poderoso puede ser objeto de debate (y puede que tengas una rivalidad amistosa al respecto con otros superhéroes), pero no hay duda de que eres excepcional. Estas cosas te hacen estar seguro de ti mismo, pero sabes que tienes estos dones físicos para llevar a cabo hazañas heroicas, y las conductas indecorosas están por debajo de ti.

Obtienes las siguientes características:

Muy poderoso: +4 a tu Reserva de Vigor.

Habilidad: Eres competente en todas las acciones que implicuen levantar y lanzar objetos.

Habilidad: Eres competente en tareas de Defensa por Vigor.

Saludable: Suma 1 a los puntos que recuperas cuando haces una tirada de recuperación.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Te uniste a los otros PJs porque fracasarían sin tu fuerza.
2. Crees que esta empresa te hará ganar mucho valor.
3. Otro PJs te pidió -con razón- ayuda.
4. Una figura de autoridad te dijo que lo hicieras para mostrarte el valor de la humildad.

SENSACIONAL [SENSATIONAL]

Gustas al público y a la prensa. Puede que seas fotogénico, simpático por naturaleza o que tengas muy buena suerte con los periodistas. Sea cual sea la causa, eres el niño mimado de los medios de comunicación y, cada vez que te ven en público, generas mucho interés y expectación. (Si no tienes una identidad secreta, es probable que esta atención se traslade también a tu trabajo diario, lo cual es una bendición mixta). La gente sabe que eres un héroe y que pueden contar contigo para hacer lo correcto: combatir el crimen, luchar contra la injusticia, dar puñetazos a robots malvados, ese tipo de cosas. A veces, estar tanto tiempo en el punto de mira de la opinión pública puede ser agotador o incluso una carga, pero sabes cómo utilizar tu reputación para dar un buen ejemplo y hacer del mundo un lugar mejor.

Obtienes las siguientes características:

Versátil: obtienes 4 puntos adicionales para repartir entre tus Reservas de atributos.

Habilidad: Eres competente en interacciones sociales positivas.

Habilidad: Eres competente en una habilidad relacionada con tu carrera actual o pasada, como informática, periodismo, derecho, maquinaria o medicina.

Popular: El DJ puede introducir una intromisión para ti, basada en tu fama y en la percepción que el público tiene de ti, sin otorgarte PX (como si hubieras sacado un 1 en una tirada de d20). Sin embargo, si esto ocurre, el 50% de las veces, tu reputación juega a tu favor. En lugar de perjudicarte (mucho), te ayuda, o perjudica a tus enemigos. Te descubre un guardia, pero se queda boquiabierto por un momento porque eres aún más impresionante en persona que en televisión. Atraes a una multitud de fans, pero éstos frenan la huida del villano al que intentas atrapar. Un fotógrafo te acosa para sacarte una foto y citarte, pero su cámara capta algo interesante en

el fondo. Tú y el DJ debén trabajar juntos para determinar los detalles. Si el DJ lo desea, puede usar intromisiones del DJ basadas en tu fama normalmente (otorgando PX).

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Estás emparentado con uno de los otros PJs superhéroes, y decidiste ayudar por motivos familiares.
2. Los otros PJs confiaron en tu reputación positiva para solucionarles un problema de relaciones públicas y luego te invitaron a continuar con ellos por gratitud.
3. Los medios de comunicación te han pedido específicamente que arregles este problema.
4. Un supervillano decidió montar una escena con la esperanza de atraerte.

MEJORAS DE PODER

Las mejoras de poder son una regla opcional del Documento de Referencia del Sistema Cypher que representa muchas de las cosas excepcionales que pueden hacer los superhéroes, como lanzar coches, atravesar paredes de ladrillo, saltar a trenes a toda velocidad y construir dispositivos de acceso interdimensional en unas pocas horas.

Un PJ superhéroe típico obtiene cinco mejoras de poder. Las mejoras de poder son como niveles de Esfuerzo gratuitos permanentes que siempre están activos. No cuentan para el uso máximo de Esfuerzo de un personaje (ni cuentan como habilidades o recursos). Simplemente alivian tareas que entran en categorías específicas, que incluyen (pero no se limitan necesariamente a) las siguientes.

Alcance aumentado [Increased Range]: Aumenta el alcance de una capacidad o ataque. Una capacidad de alcance de toque (como [Shock](#)) aumenta a corto alcance, una capacidad de corto alcance aumenta a largo alcance y una capacidad de largo alcance aumenta a muy largo alcance.

Ataque único [Single Attack]: Tiradas de ataque y daño (+3 puntos) para un tipo específico de ataque, como pistolas, patadas o [Estocada](#).

Curación [Healing]: Una tirada de recuperación adicional (de una acción) al día.

Destreza [Dexterity]: Movimiento, acrobacias, iniciativa y defensa por Velocidad.

Erudición [Savant]: Dos habilidades específicas (que no sean ataques, defensas o una habilidad especial), como historia, percepción o persuasión.

Fuerza [Strength]: Todas las tareas que impliquen fuerza, incluyendo saltar e infligir daño con ataques cuerpo a cuerpo o lanzados (+3 puntos), pero no las tiradas de ataque.

Inteligencia [Intelligence]: Las tiradas de Defensa por Intelecto y todas las tareas de conocimiento, ciencia y fabricación.

Poder [Power]: Efectos de una capacidad específica del personaje, incluyendo el daño de esa capacidad (+3 puntos) si procede, pero no las tiradas de ataque con esa capacidad.

Precisión [Accuracy]: Todas las tiradas de ataque.

Prodigo [Prodigy]: Renunciar a una capacidad de rango inferior para obtener una capacidad de rango superior.

Resiliencia [Resilience]: Potencia las tiradas de defensa y Armadura (+1).

Vuelo [Flight]: El personaje puede volar una distancia corta cada ronda; cada mejora adicional aumenta esta velocidad (tanto si el vuelo proviene de una mejora de poder como de una capacidad del personaje) en una categoría de alcance (largo para dos mejoras, muy largo para tres mejoras).

Para las mejoras de poder que afectan tareas, cada mejora alivia la tarea. Aplicar dos mejoras alivia la tarea dos grados, y aplicar tres mejoras la alivia tres grados.

Un personaje asigna sus cinco mejoras de poder como deseé, pero a la mayoría de los personajes no se les debería permitir asignar más de tres a cualquier categoría. Una vez asignados las mejoras, no deberían cambiar (sin embargo, investigar un procedimiento experimental para cambiar las mejoras de poder de un personaje podría ser la culminación de un arco de personaje como [Descubrir un secreto](#)).

MEJORAS DE PODER PRODIGIOSAS

Algunos conceptos de personajes de superhéroes consisten en romper el nivel de poder normal de un héroe. En la mayoría de los casos, puedes hacerlo utilizando mejoras de poder. Por ejemplo, si quieres que tu héroe fuerte sea realmente fuerte, pon uno o más mejoras de poder en [Fuerza](#). Si quieres que tu personaje arquero sea realmente bueno disparando flechas, pon una mejora de poder en [Ataque único](#) (arcos). Si quieres que tu héroe velocista sea muy rápido, pon una mejora de poder en [Poder \(Ligero de pies\)](#). Y así sucesivamente.

Pero, ¿y si quieres que tu personaje sea un teletransportador de capa y espada que parpadea por todo el campo de batalla? No hay ninguna capacidad de teletransporte de rango bajo, así que no puedes ser un teletransportador como personaje de rango 1, y el concepto de personaje no es tan divertido si tienes que esperar hasta el rango 4 antes de poder aprender una capacidad de teletransporte (como [Teletransporte corto](#)).

Aquí es donde puedes (con la aprobación del DJ) usar una mejora de poder para la opción prodigo. [Prodigo](#) te permite renunciar a una de tus capacidades de rango

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

inferior por una capacidad de rango superior que coincida con el concepto de tu personaje. Por ejemplo, si tu teletransportador de capa y espada es un [grácil explorador](#) que [lucha con estilo](#), podrías renunciar a una de tus capacidades de [explorador](#) de rango 1 (de modo que sólo tendrías tres en lugar de cuatro) o renunciar a tu capacidad de rasgo de rango 1, [lucha con estilo](#), y seleccionar en su lugar la capacidad de rango 4 [Teletransporte corto](#).

Elegir [prodigo](#) como mejora de poder es un interesante intercambio para tu personaje; acabas teniendo una poderosa capacidad que no podrías conseguir de otra forma, pero a costa de una mejora de poder (que los otros personajes probablemente estén usando para aumentar sus habilidades, daño o defensas). Ten en cuenta que las capacidades de rango superior suelen costar más puntos de reserva (sobre todo porque tu Ventaja como personaje de rango inferior es menor que la de un personaje de rango superior), así que te debilitarás si usas esa capacidad a menudo, lo que puede ser una buena razón para asignar más puntos a esa Reserva de atributo, o asignar una mejora de poder a [Curación](#) para tener más oportunidades al día de recuperar puntos de reserva.

En teoría, podrías asignar dos mejoras de poder [prodigo](#) para la misma capacidad, lo que te permitiría seleccionar una capacidad de alto rango. Sin embargo, hay dos razones para no hacerlo. En primer lugar, esas capacidades de alto rango suelen tener costes aún más elevados, lo que limita la frecuencia con la que puedes usarlas. Segundo, si empiezas con la mejor versión de esa capacidad, no hay espacio para crecer. Es divertido cuando tu personaje impresiona a otros superhéroes mejorando una capacidad, y es muy útil cuando tu supervillano némesis te subestima basándose en tus antiguas limitaciones. Así que, a menos que el DJ quiera que cada PJ superhéroe empiece con una capacidad de rango superior, date margen para crecer y usa [prodigo](#) sólo para conseguir una capacidad de rango medio.

GANAR MEJORAS DE PODER ADICIONALES

Algunos DJs querrán permitir a los PJs aumentar sus mejoras de poder. Hacer que un personaje gaste 10 PX para ello probablemente sea apropiado. Otros DJs querrán dirigir partidas de superhéroes con PJs de mayor o menor poder (héroes de nivel cósmico o héroes de nivel callejero, quizás). En tales casos, el DJ debería conceder a los PJs más o menos mejoras de poder al comienzo de la partida.

PROEZAS DE PODER

Una proeza de poder es llevar un superpoder más allá de sus límites normales o utilizarlo para hacer algo que normalmente no puede hacer. Ejemplos:

- Un héroe que lanza rayos disparando su electricidad más lejos de lo normal.

- Un héroe creador de fuego que absorbe el fuego de un edificio en llamas.

- Un héroe telepático comunicándose con una máquina o entendiéndola.

- Un héroe teletransportador que viaja a otra dimensión

- Un héroe ilusionista negando la invisibilidad de un oponente

El Documento de Referencia del Sistema Cypher explica la modificación de capacidades sobre la marcha, describiendo un método para alterar el alcance, el área u otros aspectos de una capacidad basada en Intelecto gastando más puntos de Intelecto. En un juego de superhéroes, estas modificaciones no se limitan a capacidades basadas en Intelecto - es razonable que un héroe fuerte pueda afectar a un área mayor con [Pisotón de golem](#) o que un héroe ágil pueda desarmar a más de un oponente usando [Ventaja a la desventaja](#). El coste para realizar estos cambios es el mismo que para modificar una capacidad basada en Intelecto. El coste adicional utiliza la misma Reserva que el coste normal de la capacidad; si una capacidad no tiene coste, el DJ debe elegir una capacidad apropiada de la que provengan los puntos.

- Aumentar el alcance cuesta 1 punto de Reserva por cada grado de alcance aumentado (inmediato a corto, corto a largo, largo a muy largo).

- Aumentar la duración cuesta 1 punto de Reserva por cada grado aumentado (de un minuto a diez minutos, de diez minutos a una hora). Las duraciones no pueden aumentarse más de un grado de este modo. No se puede aumentar la duración de las capacidades que sólo duran una acción o una ronda (como un ataque [Arremetida](#)).

Las capacidades que no tienen coste de Reserva, como [Ojos adaptados](#), también pueden modificarse. Si se modifica el alcance o la duración, el DJ decide de qué Reserva se paga el coste en puntos. Sin embargo, la mayoría de las capacidades de este tipo no tienen alcance o duración, por lo que modificarlas requiere una tirada de tarea difícil, formidable o imposible.

Modificar el área u otros aspectos de una capacidad es más difícil. En lugar de aumentar el coste en puntos de Reserva, el personaje decide cómo quiere modificar su capacidad, y el DJ establece la dificultad de la tarea para modificarla con éxito, de acuerdo con las siguientes directrices:

Difícil (4): Algo dentro del espíritu y la idea general de la capacidad, usar una capacidad exclusiva para sí mismo sobre otro personaje, o usar una capacidad de un objetivo único de forma debilitada sobre dos objetivos. Ejem-

plos: Usar una capacidad exclusiva para sí mismo, como [Flotar](#), para dar a otra criatura el poder de volar. Usar [Teletransporte](#) para ir a otra dimensión en lugar de a algún lugar de la misma dimensión. Dividir [Toque de escarcha](#) u [Arremetida](#) en ataques obstaculizados contra dos oponentes.

Formidable (7): Algo similar a la descripción o intención de la capacidad, pero cambiando su naturaleza, o hacer que una capacidad de un solo objetivo afecte a un área. Ejemplos: Usar [Flotar](#) para hacer que un oponente se estrelle contra el techo. Usar [Manto de llamas](#) para absorber el fuego. Usar [Telépata](#) para hablar con una máquina o [Telepatía de máquinas](#) para hablar con una persona viva.

Imposible (10): Un efecto que no tiene nada que ver con la descripción o intención de la capacidad. Ejemplos: Usar [Flotar](#) para lanzar fuego a un oponente. Usar [Detener el peligro](#) para copiar un ataque del oponente. Usar un ataque como [Rayo de trueno](#) para curar a alguien.

Por supuesto, si la capacidad alterada es un ataque, el héroe todavía tiene que hacer una tirada de ataque con éxito contra su objetivo - sólo porque el personaje encontró una manera de utilizar [Flotar](#) como un ataque no significa que el ataque golpea automáticamente. La tarea de ataque para la capacidad alterada utiliza la dificultad normal para atacar a ese objetivo. Por ejemplo, si Hammermind quiere dividir su [Arremetida](#) para poder atacar a dos robots de nivel 2, primero tiene que tener éxito en la tarea de dificultad 4 para dividir el ataque, luego puede hacer las dos tiradas de ataque (obstaculizadas) de nivel 2 contra los robots.

Al igual que en cualquier otro aspecto del juego, otros factores pueden aliviar u obstaculizar el intento del héroe de realizar la proeza. Por ejemplo, si el héroe Fireflash está intentando usar su [Manto de llamas](#) para absorber un ataque de fuego de su malvada hermana Swordblaze, el DJ podría decidir que las similitudes en sus poderes de fuego hacen que el intento de Fireflash sea aliviado. Pero si el héroe ilusionista Hologram está intentando una proeza de poder para revelar dónde se esconde su archienemigo invisible Death Ghost, el DJ podría pensar que la invisibilidad mágica del villano es especialmente difícil de contrarrestar por las ilusiones basadas en tecnología de Hologram, por lo que la tarea del héroe se ve obstaculizada. El DJ también puede introducir Cyphers de refuerzo de potencia que faciliten la tarea de proeza de poder, o presentar a los héroes efectos temporales que alivien u obstaculicen sus tareas de proeza de poder, como un virus que amplifique erráticamente los genes mutantes, o un estallido de energía de un artefacto alienígena que reaccione con el núcleo de energía de un héroe robot.

Si un héroe intenta una proeza en particular en más de una sesión, el DJ no necesita darle la misma dificultad cada vez; las circunstancias de cada intento nunca son las mismas. Tal vez el fuego de este supervillano es un poco más caliente o más frío que el que el héroe trató de absorber la última vez. O los espacios entre las dimensiones son más finos o más gruesos en este momento, lo que hace más difícil teletransportarse entre ellas. La posición de dos oponentes o la forma de una habitación pueden ser diferentes a la última vez que el héroe intentó dividir un poder de ataque entre varios objetivos. En otras palabras, el DJ no tiene que recordar que la última vez que el héroe intentó esta proeza era de dificultad 7, por lo que tiene que ser de dificultad 7 esta vez; sólo tiene que mirar las circunstancias actuales y tomar una decisión basada en eso. De hecho, esta es parte de la razón por la que las dificultades están separadas por tres niveles; es más probable que el DJ sea coherente a la hora de calificar algo como difícil, formidable o imposible que decidir si es una tarea de nivel 6 o de nivel 7.

PROEZAS DE PODER PERMANENTES

Una vez que un personaje ha realizado con éxito la misma proeza de poder difícil, formidable o imposible unas cuantas veces, puede que quiera convertirla en una parte permanente de su repertorio de capacidades. Gastando 2 PX, el personaje gana la capacidad de realizar esa proeza de poder siempre que quiera, sin necesidad de una tarea de proeza de poder. El DJ decide cuántas veces el personaje tiene que hacer bien la proeza antes de poder gastar PX para aprenderla. Tres intentos exitosos durante al menos tres sesiones separadas es una pauta razonable, más algún tiempo de inactividad entre sesiones de juego para representar el dominio de esta variante.

Aprender una proeza de poder no cuenta como un paso en el avance del personaje.

Aprender a hacer una proeza de poder formidable o imposible puede ser la razón para realizar un arco de personaje como [Nuevo descubrimiento](#), [Transformación](#) o [Descubrir un secreto](#).

TAREAS REALMENTE IMPOSIBLES

El Documento de Referencia del Sistema Cypher da algunos ejemplos de cómo, en el género de los superhéroes, tener mejoras de poder significa que una tarea de dificultad 10 no es imposible. Los superhéroes se enfrentan a amenazas planetarias como robots gigantes, hechiceros multidimensionales y monstruos del tamaño del mundo, y para este tipo de campaña, las dificultades de hasta 15 son posibles. Esta sección presenta detalles y ejemplos de tareas, amenazas y criaturas de dificultad 11 a 15.

HAZAÑAS DE FUERZA

Utiliza la siguiente tabla para estimar la dificultad de varias hazañas increíbles de fuerza física.

Dificultad	Tarea de levantar
4	Levantar un objeto de 68 kg [150 libras]
9	Levantar un objeto de 68 kg [150 libras]
10	Levantar un automóvil o un helicóptero de tráfico de 1 tonelada [1 ton].
11	Levantar una ambulancia, un avión privado, un elefante o un Tyrannosaurus rex de 4,5 toneladas [5 ton].
12	Levantar un autobús escolar, un helicóptero de combate, un Triceratops o una roca de 1,5 metros [5 pies] de 9 toneladas [10 ton].
13	Levantar un camión de bomberos, una casa rodante, un avión de combate, un Apatosaurus o un tanque militar ligero de 18 toneladas [20 ton].
14	Levantar una ballena jorobada o un tractor-remolque cargado de 36 toneladas [40 ton].
15	Levantar un transbordador espacial, una casa de una sola planta, un vagón de tren de pasajeros o un tanque militar de 72 toneladas [80 ton].

Circunstancias de la tarea	Dificultad
Levantar el objeto tan alto como pueda alcanzar el personaje	+0
Levantar el objeto sólo parcialmente del suelo	-1
Recurso (palanca, gato, etc.)	-1 o -2
Ayuda de otro personaje (recurso)	-1 o -2
Personaje grande (doble del tamaño humano)	-1*
Transportar un objeto a distancia inmediata	+0
Transportar un objeto a distancia corta	+1
Empujar o tirar (no levantar) un objeto una distancia inmediata	-1
Empujar o tirar (no levantar) un objeto una distancia corta	+0
El objeto empujado o tirado puede rodar o deslizarse con mucha facilidad	-1
El objeto empujado o arrastrado es flotante y está moviéndose por agua	-1

*Cada duplicación adicional del tamaño del personaje alivia la tarea un grado más.

Algunas capacidades de los personajes pueden mover cosas pesadas, a menudo con más facilidad que la fuerza física bruta. Si un superhéroe quiere sobrepasar los lími-

tes de lo que esas capacidades pueden hacer, el DJ puede comparar los efectos básicos de esas capacidades con la tabla de Hazañas de fuerza para determinar la dificultad comparable de la tarea, y modificar la tirada del personaje para tener éxito.

HAZAÑAS DE VELOCIDAD

Un personaje puede moverse una distancia corta (15 m [50 pies]) como su acción completa como tarea rutinaria (dificultad 0, no necesita tirada). Esto es básicamente un trote o una carrera, más rápido que caminar pero no una carrera. Un personaje puede intentar correr una distancia larga (30 m [100 pies]) como su acción completa, pero debe tener éxito en una tarea de Velocidad de dificultad 4 para completar el movimiento; fallar significa que tropieza, resbala o se cae en algún momento del movimiento y se detiene.

Por supuesto, los superhéroes no son personas normales, son excepcionales, y algunos pueden correr tan rápido como los atletas olímpicos, o mucho más rápido. Para un personaje que intenta correr más de una distancia larga como su acción completa, utiliza la siguiente tabla para determinar la dificultad de la tarea. Fallar esta tirada es igual que fallar la tirada básica de correr descrita anteriormente.

Dificultad	Distancia	Notas
6	60 m [200 pies]	30 km/h [19 mph]
8	76 m [250 pies]	39 km/h [24 mph]; oso, velocista olímpico
9	104 m [340 pies]	53 km/h [33 mph]; gato, coyote, galgo
10	120 m [400 pies]	79 km/h [49 mph]; caballo, tigre
11	210 m [700 pies]	110 km/h [68 mph]; guepardo
12	430 m [1.400 pies]	220 km/h [136 mph]
13	850 m [2.800 pies]	440 km/h [273 mph]
14	1,5 km [1 milla]	880 km/h [545 mph]; Boeing 747
15	3 km [2 millas]	2.575 km/h [1.600 mph]; Mach 2

SALTOS ENORMES

Algunos -pero no todos- superhéroes fuertes pueden saltar fácilmente docenas o cientos de metros, mucho más allá de lo que es posible con las reglas de salto (correr una distancia corta y saltar 9 m [30 pies] es una tarea de dificultad 10). Los personajes que quieran saltar distancias enormes como esa deberían tomar la habilidad [Salto](#)

[asombroso](#), que les permite saltar una distancia larga o más.

Todos los personajes con al menos una mejora de poder en fuerza obtienen el beneficio de un nivel gratuito de Esfuerzo por cada mejora de fuerza. Esto aumenta efectivamente su distancia de salto detenido en 30 cm [1 pie] por mejora y su distancia de salto corriendo en 60 cm [2 pies] por mejora, lo cual es impresionante comparado con una persona normal, pero no fenomenal.

Para hacer que los saltos de los personajes superhéroes sean un poco más emocionantes, el DJ puede implementar una regla opcional en la que las mejoras de fuerza cuenten el doble para los niveles gratuitos de Esfuerzo al saltar. Por ejemplo, un personaje con cinco mejoras de fuerza obtendría diez niveles gratuitos de Esfuerzo en tareas de salto en lugar de cinco. Esto les permite hacer un salto detenido de 4,5 m [15 pies] como tarea de dificultad 1 (dificultad base 11, aliviada en 5×2 grados) y un salto corriendo de 12 m [40 pies] como tarea de dificultad 5 (dificultad base 15, aliviada en 5×2 grados), lo que parece más apropiado para un personaje lo suficientemente fuerte como para levantar un coche por encima de su cabeza.

CRIATURAS PODEROSAS

Los superhéroes no sólo detienen a ladrones de bancos y luchan contra supervillanos: a veces se enfrentan a robots gigantes, monstruos espaciales alienígenas o supuestos dioses. Los DJs pueden usar los siguientes ejemplos para estimar el nivel y los desafíos de tales amenazas.

Nivel Ejemplo

9	Semidiós
10	Kaiju de 90 m [300 pies] de altura
11	Robot de 300 m [1.000 pies] de altura
12	Dios de sangre vampírica
13	Monstruo legendario*
14	Arcángel, príncipe demonio, dios o diosa típico**, hechicero multidimensional
15	Monstruo espacial del tamaño de la Luna, líder de panteón***

* Un monstruo primordial (como Equidna o Tifón) o una poderosa criatura asociada con el fin del mundo (como Jörmungandr o Fenris).

** Una entidad poderosa, tal vez inmortal (como Ares o Loki) que ha sido adorada o temida como un dios por los humanos o criaturas similares.

*** Un dios o diosa (como Odín o Zeus) que gobierna un grupo de deidades.

MODIFICAR DISPOSITIVOS DE ALTA TECNOLOGÍA

Es habitual que los superhéroes con conocimientos técnicos modifiquen las máquinas para que funcionen mejor o hagan algo diferente. A veces, el objeto en cuestión es su propio equipo, pero es igual de probable que sea algo que le quitaron a un supervillano derrotado o que encontraron en una nave espacial alienígena.

Un personaje que espera modificar muchos artefactos debería plantearse aprender capacidades como [Innovador](#), [Jury-Rig](#), [Modificar poder de artefacto](#), [Modificar dispositivo](#) y [Trabajo rápido](#). Un personaje que sólo quiera hacer un par de pinitos en este tipo de actividades puede hacerlo, pero le llevará más tiempo y será menos eficiente.

Las modificaciones pequeñas son cosas como cambiar el objetivo, el alcance o la duración de un artefacto. "Pequeño" es subjetivo y depende del DJ, pero generalmente, significa añadir otro objetivo (aunque para algunos dispositivos de alto nivel, añadir un objetivo no es un cambio pequeño), aumentar el alcance en un grado (de inmediato a corto, de corto a largo, de largo a muy largo), o aumentar la duración en un grado (de un minuto a una hora, de una hora a diez horas). La dificultad de la tarea para realizar una pequeña modificación suele ser igual al nivel del dispositivo menos 1, lo que también determina cuánto tiempo se tarda en completar las modificaciones.

Los cambios grandes son modificar un rifle láser para que dispare frío o electricidad, convertir un dispositivo de comunicación en un escudo telepático o convertir un jetpack en un dispositivo de campo de fuerza. Estas modificaciones son como las reparaciones; utilizan el nivel del dispositivo para la dificultad y el tiempo de creación, pero tardan la mitad del tiempo indicado.

Un personaje que modifica su propio dispositivo alivia la tarea. Esto se aplica tanto si el personaje construyó el dispositivo él mismo como si ha estado reparándolo y retocándolo el tiempo suficiente como para comprender su funcionamiento.

Independientemente de si el cambio es grande o pequeño, fallar la tarea de modificación significa que el personaje pierde todo el tiempo invertido en intentar la modificación, y gasta materiales equivalentes al nivel del dispositivo menos 2, pero puede volver a intentarlo. Si fallan con una tirada de un 1 natural, es probable que la intromisión gratuita del DJ signifique que el dispositivo está arruinado (pero tal vez podría aprovecharlo para extraer materiales).

Intromisiones DJ de modificación: El dispositivo obtiene un alto índice de agotamiento, necesita ser recargado después de cada uso, o desarrolla un efecto

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

secundario como sobrecalentamiento (infligiendo daño al usuario) o creando un ruido estruendoso.

Modificar un dispositivo es similar a utilizar una proeza de poder para alterar la capacidad de un personaje. Si un personaje quiere hacer un cambio permanente a una de sus capacidades basadas en la tecnología, el DJ debe tratarlo más como una proeza de poder permanente -costando PX- que como una modificación.

Modificar la apariencia de un objeto es sólo un cambio cosmético y sólo debería llevar unas pocas horas como mucho para un objeto típico de mano o de vestir como un arma, un casco o unas botas. Cambiar el aspecto de un traje espacial o de una armadura mecanizada de cuerpo entero puede llevar de ocho a veinte horas de trabajo, dependiendo del alcance de los cambios.

FABRICACIÓN RÁPIDA EN UN ESCENARIO DE ALTA TECNOLOGÍA

En algunas campañas de superhéroes, la tecnología de fabricación es tan avanzada que los objetos se diseñan virtualmente, con hologramas o con una interfaz mente-máquina, y se construyen mediante avanzadas impresoras 3D o nubes de nanobots. En estas condiciones, el DJ debe disminuir la dificultad estimada para determinar el tiempo de fabricación en tres o cuatro grados, de modo que el fabricante sólo deba estar presente durante la primera cuarta parte de ese tiempo y los "ayudantes" se encarguen del resto.

CYPHERS Y ARTEFACTOS

En una campaña de superhéroes, hay una línea muy fina entre los Cyphers (objetos o capacidades de un solo uso otorgados por el DJ), los artefactos, las capacidades de los personajes (cuyo uso puede costar puntos de Reserva) y otro tipo de equipo (que no tiene ninguno de esos criterios). El DJ debe tener en cuenta que, desde el punto de vista de la historia, es bueno dejar que los personajes tengan el equipo que necesitan para enfrentarse más eficazmente a enemigos que, de otro modo, podrían ser demasiado poderosos.

EQUIPO ESPECIAL

A veces, un grupo de superhéroes necesita equipo especial para poder participar en un encuentro o avanzar en la historia. Por ejemplo, los personajes que deban llegar a una base submarina necesitarán tanques de aire o un dispositivo para respirar agua, y los que vayan a realizar un viaje corto al espacio necesitarán un vehículo y trajes espaciales. Este tipo de objetos no tiene por qué ser un Cypher (que cuenta para el límite de Cyphers de un personaje) o un artefacto (que tiene una probabilidad de agotamiento), puede ser simplemente equipo. Si un jugador sugiere un equipo adecuado que pueda comprar

(como un equipo de submarinismo), o un personaje inventor se ofrece a construir algo para hacer el trabajo, el DJ debería dejar que lo hagan y pasar por alto la mayoría de los detalles porque están siendo creativos y superando obstáculos para hacer avanzar la historia. En otras palabras, no des por sentado que cada pieza de equipo extraño tiene que ser un Cypher o un artefacto; las cosas que permiten que la aventura se desarrolle no deberían costar mucho a los personajes, o tal vez nada en absoluto. Y si los jugadores se aprovechan demasiado de este margen de maniobra, el DJ siempre tiene la opción de utilizar una intromisión para complicar un encuentro.

CYPHERS DE REFUERZO DE POTENCIA

Esta sección introduce dos nuevos Cyphers de refuerzo de potencia, y consolida los dos Cyphers reforzadores de eficacia del Documento de Referencia del Sistema Cypher en un solo Cypher con efectos variables basados en el nivel del Cypher.

- | | |
|-------|--|
| 01-10 | Reforzador de área |
| 11-20 | Reforzador de ráfaga |
| 21-30 | Reforzador de daño |
| 31-40 | Reforzador de eficacia |
| 41-50 | Reforzador de energía |
| 51-60 | Reforzador de alcance |
| 61-80 | Reforzador de mejora |
| 81-90 | Reforzador de proeza |
| 91-00 | Reforzador de objetivo |

REFORZADOR DE EFICACIA [EFFICACY BOOST]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que requiere una tirada de habilidad. El uso de la capacidad se ve aliviado (aliviado en dos grados si el Cypher es de nivel 5 o superior).

REFORZADOR DE MEJORA [SHIFT BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Este Cypher potencia a una mejora de poder que el usuario ya tenga, otorgándole una mejora de poder adicional en esa categoría que dura una ronda. Por ejemplo, si el usuario tiene una mejora en resiliencia, puede usar este Cypher para ganar una mejora adicional en resiliencia durante una ronda. Si el usuario tiene más de un tipo de mejora de poder (como destreza y fuerza), elige qué tipo de mejora de poder reforzará.

REFORZADOR DE PROEZA [STUNT BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Este Cypher alivia la siguiente tarea difícil, formidable o imposible del usuario en cuatro grados (cinco grados si el Cypher es de nivel 7 o superior). No tiene

efecto en las proezas de poder que no requieren una tarea de proeza de poder exitosa.

ARTEFACTOS

ANILLO ESPACIAL [SPACE RING]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Anillo metálico con la insignia de una estrella

Efecto: El portador es capaz de volar con la misma facilidad con la que camina, desplazándose hasta una corta distancia cada ronda en cualquier dirección. En el espacio, si el portador no hace nada más que moverse durante tres acciones seguidas, acelera enormemente y puede desplazarse hasta 320 km [200 millas] por hora, o unos 600 m [2.000 pies] cada ronda. El anillo también proporciona al portador aire respirable mientras está en el espacio o bajo el agua (aunque esto no proporciona protección contra gases venenosos u otros peligros en el aire). El portador puede comunicarse verbalmente con otros portadores del anillo en un radio de 1,5 km [1 milla] y solicitar verbalmente información (transmitida con voz sintetizada) de Internet o de un equivalente local.

Agotamiento: 1 en 1d100 (comprobar cada día de vuelo)

LIBRO MÁS OSCURO [DARKEST BOOK]

Nivel: 10

Aspecto: Libro grande, encuadrado en metal

Efecto: Creado por la entidad primordial que creó la magia maligna, el Libro Más Oscuro es un registro de todos los conjuros, maldiciones y rituales viles jamás realizados. Se sabe que incluye hechizos que crean hombres lobo, levantan un ejército de zombis, reviven un cadáver como vampiro, conjuran demonios y diablos, y liberan energía profana para diversos efectos. Alivia en tres grados cualquier tarea relacionada con el saber mágico. Incluso alguien no experto en magia puede abrirlo en una página al azar y leer el hechizo que hay en ella (el DJ determina el hechizo al azar tirando en la [Tabla de Cyphers fantásticos](#)), que tiene efecto a nivel 10.

El Libro Más Oscuro es algo inteligente y puede esconder sus palabras de cualquiera que no quiera que lo lea. Puede requerir que una persona que lance un hechizo desde él tenga éxito en una tirada de defensa de Intellecto de dificultad 6 o reciba 6 puntos de daño de Intellecto y desienda un grado en el registro de daño.

El libro es técnicamente indestructible; cualquier cosa lo suficientemente fuerte como para destruir un objeto de su nivel simplemente destruye una de sus páginas, y el libro no puede ser destruido mientras le quede al menos una página.

Agotamiento: -

ORBE OMNI [OMNI ORB]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Dispositivo tecnológico brillante con forma de orbe

Efecto: El usuario que sostiene el orbe imagina lo que quiere que suceda (similar al uso de un deseo mágico), y sucede, dentro de ciertos límites. El nivel del efecto concedido no es mayor que el nivel del orbe, según determine el DJ, que puede modificar el efecto en consecuencia. (Cuanto mayor sea el efecto deseado, más probable es que el DJ lo limite.) Activar el orbe omni hace descender automáticamente al personaje que lo utiliza un grado en el registro de daño.

Agotamiento: 1 en 1d6 (en lugar de agotarse, una tirada de 1 significa que el usuario experimenta una intromisión de DJ relacionada con el efecto que creó)

Un punto de referencia para establecer los límites de un orbe omni es compararlo con un Cypher del nivel del orbe - si hay un Cypher que puede hacer lo que el PJ quiere, y ese Cypher es igual o menor que el nivel del orbe, funciona. Por ejemplo, si un equipo de superhéroes intenta usar un orbe de nivel 5 para teletransportarse a su base a 160 km [100 millas] de distancia, el DJ puede mirar la lista de Cyphers y ver que un Cypher [Teletransportador \(viajero\)](#) puede transportar un personaje hasta 160 km [100 millas] por nivel de Cypher, así que transportar un grupo de PJs 160 km [100 millas] está probablemente dentro del poder del orbe.

CUENTOS DE HADAS

El género de los cuentos de hadas es muy amplio, ya que atraviesa casi todas las culturas y abarca desde las primeras historias orales transmitidas de generación en generación hasta el cuento literario más moderno. ¿Qué hace que algo sea un cuento de hadas? Aunque se discute mucho sobre esta cuestión, la mayoría tienen una serie de cosas en común: una serie de sucesos inverosímiles; seres fantásticos como animales parlantes, elfos, duendes, sirenas, brujas y dragones; y objetos que tienen elementos mágicos.

Uno de los poderes de un cuento de hadas -o de un juego ambientado en un escenario inspirado en un cuento de hadas- es su capacidad para crear una sensación de asombro y evocar la imaginación de los jugadores, al tiempo que les permite mantener un pie en lo conocido. Los propios escenarios están encantados y a la vez son familiares, tanto si los personajes entran en un bosque mágico como si caen por una madriguera de conejo o se embarcan en un viaje a Nunca Jamás. Las bestias y los seres que acechan esos lugares son igualmente maravillosos, y ofrecen fantásticos puntos de partida para cualquier cantidad de aventuras.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Para aumentar la sensación de asombro en una aventura o campaña de cuento de hadas, un DJ podría considerar presentar el juego en un entorno moderno. En una ambientación moderna, los personajes tienen trabajos habituales que no suelen implicar cazar duendes o ayudar a peces parlantes a resolver rompecabezas. Esto significa que cuando las polillas tomen forma y se conviertan en el manto de una princesa del verano que venga a pedir un favor o a robar un niño, o la casa tenga piernas y se escape una mañana, los personajes jugadores estarán legítimamente asombrados (y quizás algo aterrorizados).

LA NATURALEZA DEL MUNDO FEÉRICO

El mundo feérico (también llamado de muchas otras maneras) es una dimensión mágica separada del mundo mundano, pero estrechamente paralela a él. No importa si mundo feérico es sólo un término colectivo para miles de dimensiones separadas y enroscadas escondidas en rincones, en armarios o en el centro de los bosques, o si es un reino continuo que se superpone al mundo real donde es más delgado. Es un lugar que los que tienen el corazón abierto pueden encontrar siguiendo un camino entre los altos árboles (o las imponentes estanterías de las bibliotecas) hacia un reino donde todo es diferente. Donde los elfos caminan, las ninfas bailan, los unicornios galopan, y tanto los crecimientos naturales como las estructuras construidas se vuelven vastas y encantadoras.

Los humanos no suelen estar bien en un mundo así si permanecen demasiado tiempo, ya que la entrada sensorial es dura para el sistema nervioso. Pero las criaturas feéricas dependen de ello, como las plantas de la luz. Una criatura feérica aislada demasiado tiempo de su tierra de origen (o de su arroyo, colina o madriguera) se convierte lentamente en mortal y luego muere.

Cuando una criatura feérica es cortada por armas argentadas o de hierro frío, pierde temporalmente el beneficio sustentador de su conexión con mundo feérico. Esta conexión cortada suele interrumpir la capacidad de curación de la criatura feérica. Un arma argentadas es aquella que contiene plata como parte de un proceso de aleación, o tiene incrustaciones de plata, o ha sido recubierta con una capa de polvo de plata (que suele durar sólo un combate). En realidad, muchos objetos de la era moderna están forjados en frío, mientras que muchos otros no lo están. Sugerimos que cualquier objeto forjado a mano que contenga hierro podría considerarse un arma forjada en frío para dañar a las criaturas feéricas. Así, la mayoría de las balas y otros objetos modernos no se considerarían hierro frío según esta definición, pero algunos sí encajarían.

CRÍATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO DE CUENTOS DE HADAS

La mayoría de las criaturas feéricas de nivel 2 o superior recuperan 1 punto de salud por ronda, a menos que sean heridas por armas argentadas o de hierro frío.

Hormigas enfadadas [Angry ants]: enjambre como criatura de nivel 1; susurra constantemente insultos, calumnias y obscenidades; los que son atacados físicamente también deben tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor de dificultad 3 o ser aturdidos y perder su siguiente turno.

Erlking [Erlking]: nivel 6, nivel 7 para sigilo; salud 27; Armadura 4; ataque susurrante de alcance corto que embelesa al objetivo durante una hora o hasta que sea atacado; ataques de brazos de raíz a un máximo de tres objetivos distintos de alcance inmediato; armas argentadas y de hierro frío ignoran la Armadura del erlking.

(Erlking): Acumulación animada de restos del bosque - corteza, dientes perdidos, maleza enmarañada y suciedad- que lleva una corona de hojas de roble y un manto de niebla).

Hada [Faerie]: nivel 4, nivel 5 para defensa contra engaño y por Velocidad; ataque de polvo mágico de alcance corto infinge daño o hace que el objetivo sea susceptible a recibir sugerencias de hada durante un minuto.

Árbol feral [Feral tree]: nivel 3; Armadura 3; arraigado en el lugar; ramas azotadoras atacan hasta tres personajes como una sola acción y en una tarea fallida de Defensa por Vigor, sujetá a la víctima hasta que pueda escapar.

Ninfa [Nymph]: nivel 3, nivel 6 para sigilo e interacciones sociales positivas.

Pixie [Pixie]: nivel 2, nivel 6 para sigilo y búsqueda de objetos perdidos.

Mariposas de hoja de afeitar [Razorblade butterflies]: nivel 1; enjambre como criatura de nivel 3 capaz de atacar a todas las criaturas en un área a una distancia inmediata.

Gato parlante [Talking cat]: nivel 1, nivel 7 para tareas de conocimiento.

Trol [Troll]: nivel 6; garras infligen 7 puntos de daño y sujetá a la víctima hasta que escapa; la criatura sujetada recibe 10 puntos de daño por ronda; el trol recupera 3 puntos de salud por ronda.

ARTEFACTOS DE CUENTOS DE HADAS

Los artefactos de una ambientación de fantasía y los objetos mágicos de otros juegos de fantasía también serían adecuados para una ambientación de cuento de hadas. Sin embargo, cada artefacto de cuento de hadas debe tener una peculiaridad que lo distinga de una sim-

ple "varita de fuego" o un objeto similar. Inventa el tuyo propio o tira una peculiaridad en la tabla de abajo.

d10 Peculiaridad

- 1 A veces es invisible.
- 2 Llora como un bebé si se le empuja.
- 3 Se vuelve frío como el hielo al tacto y emite vapores fríos cuando amenaza el peligro.
- 4 Contiene un compartimento secreto que, invariablemente, guarda un trozo de roca roto de lo que podría ser una extraña escultura de jade.
- 5 También sirve como llave para algunas puertas y cofres cerrados mágicamente.
- 6 Muerde a su dueño con sus pequeños dientes si se le empuja, causándole 1 punto de daño.
- 7 Siempre murmurando y quejándose, aunque a veces se pueden obtener advertencias útiles y otras informaciones.
- 8 Envidia de otros Cyphers manifiestos, artefactos u objetos bellos en la vida del portador.
- 9 La "pintura" de una princesa del verano en el objeto a veces lo abandona, robando al artefacto su poder.
- 10 Provoca la aparición de flores en cualquier lugar en el que se almacene o deposite.

REGLAS ESPECIALES

Los juegos de cuentos de hadas ofrecen oportunidades únicas para la magia que no se encuentran en ningún otro lugar: la muerte, las maldiciones, las bendiciones y los deseos son elementos frecuentes en los cuentos de hadas que son elementos interesantes en los juegos. Aquí tienes algunas sugerencias de cómo tratarlos.

MUERTE

Seguramente te habrás dado cuenta de que en los cuentos de hadas, los personajes mueren todo el tiempo. O casi mueren. O duermen para siempre en lugar de morir. O mueren y vuelven a la vida. Entiendes la idea.

Potencialmente, esto también será cierto en un juego de cuentos de hadas. Por suerte, la muerte no tiene por qué ser el final de la vida de un personaje. Hay muchas formas de detener o revertir la muerte, incluyendo artefactos, Cyphers y capacidades. Además, algunos PNJ, como las brujas o la mismísima Muerte, pueden tener el poder de resucitar a alguien.

Normalmente, sin embargo, si un personaje muere y elige permanecer muerto (o es incapaz de encontrar una forma de volver a la vida), está muerto: ya no tiene cuerpos, capacidades, Reservas, etcétera. Sólo pueden comunicarse con los vivos a través de la magia. Alguien puede permanecer muerto hasta un año (en tiempo de juego) y aún así volver a la vida. Una vez transcurrido ese tiempo, la muerte es permanente.

MALDICIONES

En los juegos de cuentos de hadas, las maldiciones son habituales. La mayoría de las brujas pueden lanzar maldiciones de una forma u otra, al igual que muchos seres feéricos, reinas y criaturas marinas. Incluso los objetos y los lugares pueden hacer que un personaje quede maldito. Los personajes pueden tener varias maldiciones al mismo tiempo.

Todas las maldiciones tienen un nivel, de 1 a 10. El nivel afecta a la dificultad de la maldición. El nivel afecta a la dificultad para resistirse a la maldición, así como a la gravedad de sus efectos y a la dificultad para eliminarla.

Las maldiciones funcionan de forma ligeramente diferente al daño normal. Las maldiciones pueden tener un impacto en el juego y en la mecánica del juego (un personaje se convierte en un pez o se vuelve invisible, todas sus interacciones se ven obstaculizadas, recibe daño continuo, etc.), o pueden tener más impacto en el juego de rol (un personaje parece mucho más viejo, olvida la palabra "manzana", su piel se vuelve dorada). Consulta la tabla de Maldiciones para ver una lista de ejemplos de maldiciones.

PREVENIR MALDICIONES

Cuando un personaje intenta resistirse a una maldición, debe hacer una tirada de defensa de Intelecto contra el nivel de la maldición lanzada. Ser competente en Defensa por Intelecto alivia esta tarea, al igual que tener una habilidad en Maldiciones o Resistir maldiciones.

A menudo, parte de los efectos de una maldición es obstaculizar la resistencia a maldiciones; así, un personaje que ya tiene una maldición encima encontrará que defenderse contra una segunda maldición es más difícil (su tarea se ve obstaculizada).

REMOVER MALDICIONES

Al igual que los venenos y las enfermedades, las maldiciones no se eliminan automáticamente cuando un personaje realiza una tirada de recuperación normal. En su lugar, permanecen, afectando al PJ mucho después de que la maldición haya sido lanzada. Para librarse de una maldición, el personaje debe realizar acciones para eliminarla. Las acciones requeridas dependen de la naturaleza y el nivel de la maldición.

La forma más fácil de eliminar una maldición es encontrar, comprar, robar, pedir prestado o adquirir de cualquier otra manera un objeto que elimine maldiciones (como el Cypher de flor de perla sangre). Alternativamente, el personaje puede pagar a alguien experto en eliminar maldiciones para que lo haga.

INTROMISIONES DE MALDICIÓN Y MODO MALDICIÓN

Además de lidiar con el efecto original de la maldición, un personaje maldito tiene más probabilidades de que le ocurran cosas malas. Hay dos formas de que el DJ incorpore esto al juego: intromisiones de maldición y modo maldición. Idealmente, querrás usar ambos, ya que cada una añade algo único a la experiencia de estar maldito.

Las intromisiones de maldición funcionan como las intromisiones normales de DJ, y el personaje maldito obtiene PX. Sin embargo, sólo obtienen 1 PX en lugar de los 2 habituales, y deben decidir si se la quedan o se la dan a otro jugador. Introduce intromisiones de maldición adicionales de la tabla de Intromisiones de maldición cuando lo consideres apropiado. Puede ser en cualquier momento en que el personaje tenga un gran éxito, cuando se encuentre en una situación especialmente arriesgada o cuando empiece a sentir que se ha olvidado de la maldición.

Modo maldición. Cuando se utiliza esta regla, el DJ aumenta el rango de números que desencadenan una intromisión del DJ. En cuanto un personaje es maldecido, cada vez que saca un 1 o un 2 (en lugar de sólo un 1), desencadena una intromisión del DJ. A medida que pasa el tiempo, las intromisiones del DJ ocurren en una tirada de 1 a 3, luego en una tirada de 1 a 4, y así sucesivamente. Esto potencialmente significa que una tirada en modo maldición puede indicar éxito en una tarea y aún así desencadenar una intromisión del DJ. El modo maldición es similar a la regla opcional del modo horror del Documento de Referencia del sistema Cypher, con una excepción: la escalada funciona a un ritmo mucho más lento. Esto se debe a que el modo maldición no está diseñado para aumentar la tensión inmediata, sino más bien para crear una sensación a largo plazo de estar cargando con un efecto negativo no deseado e impredecible.

Típicamente, el rango de intromisión se incrementa en 1 cuando:

- El personaje queda maldito.
- El personaje comienza un nuevo día (o hace su tirada de recuperación de diez horas).
- El personaje realiza activamente una acción para eliminar la maldición (a las maldiciones les gusta causar estragos, que es parte de la razón por la que son tan difíciles de eliminar).
- El personaje intenta resistir una maldición adicional que es lanzada sobre él.

Una vez eliminadas todas las maldiciones, el modo maldición deja de tener efecto.

Aunque no todas las intromisiones de DJ normales son necesariamente malas para el personaje, las intromisió-

nes de maldición siempre empeoran la situación del PJ maldecido.

TABLA DE MALDICIONES

Tira 1d20 en la tabla de maldiciones para determinar el efecto de la maldición, o elige una que te parezca apropiada para la situación y los personajes.

Típicamente, las maldiciones que tienen efectos simples de roleplaying (como la incapacidad del personaje para decir su propio nombre) son maldiciones de nivel más bajo, mientras que las que afectan a la jugabilidad (como la disminución de los puntos de la tirada de recuperación) son de nivel más alto. Las maldiciones que tienen efectos múltiples son probablemente las de mayor nivel de todas. Sin embargo, a veces una maldición increíblemente simple sigue siendo de nivel muy alto porque el lanzador quiere que sea muy difícil deshacerse de ella.

d20	Efecto
1	Se convierte en un animal (oso, sapo, erizo, cisne, perro, etc.)
2	Se vuelve invisible
3	Se convierte en un objeto vivo
4	Se convierte en una gran bestia
5	Se convierte en alguien mucho mayor
6	Se ve obligado a bailar toda la noche
7	Al hablar, bichos y sapos caen de la boca
8	Sueño encantado
9	Obligado a llevar zapatos de hierro (obstaculiza todas las acciones de Velocidad)
10	Se convierte en una flor
11	Se le quita la voz
12	Es incapaz de recordar su verdadero amor
13	Le crece la nariz cada vez que miente
14	Se obstaculizan las interacciones sociales positivas
15	El número de puntos recuperados por una tirada de recuperación disminuye en 1
16	Se debilita (Esfuerzo en tareas de Vigor cuesta +1 Vigor)
17	Tiene el cerebro nublado (el esfuerzo en tareas de Intelecto cuesta +1 Intelecto)
18	Se mueve lentamente (el esfuerzo en tareas de Velocidad cuesta +1 Velocidad)
19	Ya no puede decir, escribir o deletrear su propio nombre
20	Nadie más recuerda o reconoce al personaje

TABLA DE REMOVER MALDICIONES

Algunas maldiciones tienen una forma específica de ser removidas. Otras pueden ser removidas de varias maneras. Puedes usar la tabla como referencia para las formas de remover o deshacer una maldición, o puedes tirar

1d10 para darle a una maldición un método específico de remoción.

También hay muchos artefactos, Cyphers y otros objetos en el mundo que eliminarán (o evitarán) maldiciones.

d10 Proceso de remoción

- 1 Completa una tarea importante para quien te maldijo.
- 2 Realiza una tarea importante para alguien que promete quitarte la maldición (o hazle un gran pago).
- 3 Haz las cosas bien (devuelve el objeto robado, discúlpate o deshaz lo que sea que haya provocado la maldición).
- 4 Escribe el nombre de la maldición en un trozo de papel, átalo en con un huevo, entiérralo en un cruce de caminos y no mires atrás.
- 5 Pasar la maldición a otra persona (esto suele requerir aprender cómo se hizo la maldición y luego pasársela a otra persona de la misma manera, pero también hay formas más creativas de hacerlo).
- 6 Reunir cinco pájaros, cinco escarabajos, cinco gatos, cinco peces y cinco vientos jóvenes.
- 7 Muere y vuelve a la vida, lo que normalmente (pero no siempre) aprovecha una laguna legal que dice que la muerte acabará con una maldición.
- 8 Coge tres hojas doradas de un árbol dorado para hacer té con ellas; bébete el té y lee las hojas; luego completa la tarea que te sugieran.
- 9 Mata al que lanzó la maldición (o encuentra la forma de que muera).
- 10 Encuentra un poema del que sólo haya una copia escrita, léelo al revés cada mañana durante siete mañanas seguidas y luego quema el objeto en el que está escrito el poema.

BENDICIONES

Cuando alguien es bendecido, normalmente significa que tiene más probabilidades de recibir una intromisión beneficiosa del DJ cuando saca un 1 (o cuando el DJ considera apropiado darle una intromisión). La tabla de intromisiones de bendiciones proporciona ejemplos de intromisiones positivas del DJ que un personaje bendecido puede recibir.

INTROMISIONES DE BENDICIONES

d6 Bendición

- 1 Alguien da al personaje un pequeño regalo al azar.
- 2 Cuando el personaje habla, caen monedas de oro de su boca.
- 3 Un objeto necesario, un mapa o una pista caen en el regazo del personaje.
- 4 El tiempo se pone de repente a favor del personaje.
- 5 Alguien cercano tiene lo que el personaje necesita.
- 6 Un Cypher o artefacto funciona incluso mejor de lo esperado.

DESEOS

Los deseos pueden concederse a través de objetos, criaturas como los genios o como parte de un trato. Cuando el personaje pide un deseo, el DJ le asigna un nivel. Cuanto mayor y más difícil sea el deseo, mayor será el nivel. Generalmente, un deseo como obtener un bien o un objeto barato es de nivel 1, y un deseo de un objeto caro o de que un enemigo desaparezca es de nivel 7.

Para que un deseo sea concedido, el personaje debe tener éxito en una tarea relacionada a Intelecto (normalmente persuasión o posiblemente intimidación) igual al nivel del deseo. Si la tirada falla, el deseo no se concede o se concede parcialmente, dependiendo del deseo y de la criatura u objeto que lo concede.

Incluso si un deseo es concedido, el personaje puede no conseguir exactamente lo que quiere, especialmente si el deseo está mal redactado, tiene múltiples interpretaciones, o pide algo que es completamente imposible (como destruir el mundo entero).

INTROMISIONES DEL DJ

Las intromisiones del DJ presentan fantásticas oportunidades para impregnar las partidas de cuentos de hadas con un poco más de rareza, asombro y capricho, a la vez que hacen el juego más interesante y sorprendente para los personajes.

Hay una lista de ejemplos de intromisiones del DJ en el Documento de Referencia del Sistema Cypher, y cualquiera de ellas funcionaría en una partida de cuentos de hadas. Las intromisiones de DJ incluidas en esta sección están diseñadas específicamente para la magia de los cuentos de hadas: son lo que puede ocurrir cuando la magia sale mal (o extraordinariamente bien).

Recuerda que las intromisiones del DJ no siempre significan que algo ha ido mal o que es malo para los jugadores (a menos que sean intromisiones de maldición). Una intromisión del DJ puede ser la llegada de un buen presagio, la reversión repentina de una maldición, o algo

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

que parece malo al principio (como caer en una madriguera de conejos) pero que conduce a algo maravilloso al final (¡todo un nuevo mundo por explorar!).

Las tablas de intromisiones de cuentos de hadas son formas de generar rápidamente intromisiones apropiadas a la estética de un cuento de hadas. Tira en la tabla apropiada para determinar la intromisión que se produce, o elige una que te parezca adecuada para la situación.

INTROMISIONES DE INTERACCIÓN

d10 Intromisión del DJ

- 1 Un brownie travieso intenta robar un objeto a los personajes en medio de una conversación o pelea importante.
- 2 El PNJ con el que están hablando los personajes mira de repente su reloj o el cielo, dice "llego tarde, llego tarde" y desaparece.
- 3 Un personaje habla y todas sus palabras salen al revés.
- 4 La criatura con la que los PJs están luchando o interactuando se divide en dos versiones de sí misma.
- 5 El personaje con el que los PJs han estado interactuando pierde su glamour, y los PJs descubren que no es la persona que pensaban que era.
- 6 La Muerte llega, convencida de que uno de los personajes es otra persona.
- 7 Un oponente utiliza la magia para obtener conocimiento oculto sobre un PJ y lo utiliza a su favor en una pelea o debate.
- 8 El Viento del Norte se ha encariñado con uno de los personajes y hace algo para ayudarle a tener éxito en sus acciones.
- 9 Uno de los PJs ofende a alguien sin querer (o a propósito) y se convierte instantáneamente en una rana.
- 10 Un oponente levanta un espejo u otra superficie reflectante en el momento justo, reflejando un hechizo o habilidad en el personaje.

INTROMISIONES DEL MUNDO

d10 Intromisión del DJ

- 1 Uno o más personajes dañan u ofenden accidentalmente a una planta de algún tipo, provocando que ésta tome represalias.
- 2 Un chochín empieza a cantar en un cruce cercano, avisando de que algo se acerca.
- 3 Uno de los personajes tropieza y cae en una madriguera.

- 4 Alguien roba la luna justo cuando los PC están a punto de hacer una tarea importante que requiere la luz de la luna.
- 5 El árbol bajo el que están sentados los personajes se despierta. Tal vez tenga hambre, o tal vez sólo quiera compañía.
- 6 El camino que los personajes han estado siguiendo se convierte en un río caudaloso bajo sus pies.
- 7 Alguien que lanza una maldición en las cercanías atrapa accidentalmente a uno de los personajes con la magia, haciendo que le afecte (tira en la [Tabla de Maldiciones](#) para determinar el efecto).
- 8 Una montaña se eleva repentinamente entre el lugar donde se encuentran los personajes y el lugar al que necesitan llegar.
- 9 En algún lugar lejano, un efecto mágico falla, provocando una estampida de animales salvajes que corren hacia los personajes.
- 10 Uno de los personajes huele pan de jengibre. El aroma es tan tentador que les cuesta apartarse de él.

INTROMISIONES DE OBJETO

d10 Intromisión del DJ

- 1 Una habilidad mágica, Cypher o artefacto hace exactamente lo que se supone que debe hacer, pero también crea un extraño efecto secundario que afecta a un amigo (o enemigo) cercano.
- 2 Una pieza de equipo susurra mentiras al oído del personaje, argumentando de forma convincente que sus amigos no son leales.
- 3 Un arma mágica se rompe combate y se pone a llorar.
- 4 El cinturón de un personaje se convierte en una serpiente y empieza a apretarse alrededor de su cintura.
- 5 Un objeto cualquiera empieza a agitarse y a crujir, como si estuviera a punto de eclosionar.
- 6 El arma o armadura del personaje empieza a gritar pidiendo ayuda mientras el PJ intenta escabullirse o esconderse.
- 7 Una caja, botella, tarro u otro recipiente previamente abierto se ha vuelto a cerrar, con un objeto importante en su interior.
- 8 Un Cypher, artefacto, o un poco de magia es mucho más poderoso de lo que los personajes pensaban, y afecta a un área mucho mayor (tiene un efecto mayor) de lo que esperaban.

- 9 El destello de un objeto o arma recién adquiridos es tan brillante que atrae la atención de un ave, una bestia o un dragón gigantesco.
- 10 Un objeto en la mano o en la bolsa del personaje empieza a replicarse una y otra vez.

JUGAR EN UN JUEGO DE CUENTO DE HADAS

INTROMISIONES DE JUGADOR

Una intromisión de jugador ocurre cuando un jugador decide alterar algo en la historia, haciendo las cosas más fáciles para un personaje jugador. Es una especie de intromisión inversa del DJ: en lugar de que el DJ dé PX al jugador e introduzca una complicación inesperada para un personaje, el jugador gasta 1 PX y presenta una solución a un problema o complicación.

Érase una vez: Alguien con quien jugaste de niño reaparece y te ayuda en lo que sea que estés haciendo. Pueden estar vivos o muertos, pero tu corazón se emociona al verlo, pues ha pasado mucho tiempo.

Como deseas: Haces algo que le hace recordar a otra persona o criatura de la zona a alguien a quien una vez quiso profundamente. Está deseoso de ayudarte en lo que sea que estés haciendo, al menos durante unos minutos.

Érase una vez en un sueño: No hace mucho, soñaste con un escenario similar al que te encuentras ahora. No puedes recordar todos los detalles, pero recuerdas lo suficiente para saber algo de lo que está a punto de ocurrir, y te da una acción adicional para preparar algo útil.

Bibbidi-bobbidi-boo: Una pizca de magia de tu hada madrina es todo lo que necesitas para lograr un objetivo, reintentar una tarea o ser mejor en algo que intentas hacer.

Pedir un deseo a una estrella: Hace mucho tiempo, ayudaste a una estrella moribunda a volver al lugar que le correspondía en el cielo. Ella te cuida y, en un momento en que parece que se ha perdido toda esperanza, te envía un poco de magia o de luz para ayudarte.

Los sueños se hacen realidad: algo que deseaste hace tiempo se hace realidad justo en este momento. Puede ser que se arregle un arma dañada, que aparezca un aliado o que llegue a tu mente algo de conocimiento o comprensión.

Lo que se hace realidad: No hace mucho, alguien te advirtió del escenario exacto en el que te encuentras ahora. Sabes qué hacer para tener ventaja en la situación.

Piensa en cosas buenas: Piensas en algo o en alguien que te produce una gran alegría, y eso impregna de magia tus siguientes acciones, permitiéndote volar o

hacer alguna otra cosa que normalmente no eres capaz de hacer.

Puedo mostrarte el mundo: Algo o alguien de la zona se muestra ante ti, mostrándote una ruta que estabas buscando, un objeto que habías perdido o la respuesta a un problema.

Felices para siempre: Gracias al poder de tu amor por otra persona, utilizas la magia para proteger a alguien que te importa. Esta persona es capaz de esquivar un ataque que normalmente le causaría graves daños.

Si un jugador no tiene PX para gastar, no puede usar una intromisión de jugador.

OPCIONES DE EFECTOS MENORES Y MAYORES ESPECIALES

Cada vez que un PJ intenta una acción y saca un 19 o un 20 natural, tiene la opción de desencadenar un efecto especial menor o un efecto especial mayor, respectivamente. En los cuentos de hadas, casi todo vale, lo que puede resultar abrumador para un jugador que intente decidir cuál podría ser el efecto especial de su personaje. Aquí tienes algunas opciones de efectos especiales para que los jugadores las utilicen o se inspiren en ellas.

SUGERENCIAS DE EFECTOS MENORES

- Un arma cobra vida en el momento perfecto y hace un poco más de daño a un enemigo.
- Una fluctuación en la magia obstaculiza todas las tareas del enemigo durante un minuto.
- Una maldición, hechizo o capacidad tiene fuerza adicional y dura una ronda más de lo esperado.
- La armadura mágica del enemigo comienza a disiparse, disminuyendo la cantidad de protección que ofrece en el siguiente ataque.
- Un hechizo o capacidad de cambio de forma o disfraz deslumbra al objetivo, aliviando todas las tareas relacionadas a él.
- Un ataque mágico golpea al objetivo y a algo que esté sujetando, causando daño a ambos.

SUGERENCIAS DE EFECTOS MAYORES

- Un arma cobra vida en el momento perfecto y causa mucho más daño a un enemigo.
- Una fluctuación en la magia impide a un enemigo realizar su siguiente acción.
- Se elimina una maldición que te había lanzado el enemigo al que atacas.
- Un enemigo se rinde y acepta bajar sus armas.
- Un enemigo pisa accidentalmente una planta viva o criatura peligrosa al intentar esquivar tu golpe, y ésta le ataca o le retiene.
- Un hechizo o capacidad para cambiar de forma o disfrazarse funciona tan bien que el familiar o compañero del enemigo huye, temeroso de continuar la lucha.

CREAR TU PERSONAJE

FORMA VERSUS FUNCIÓN

En un juego de cuentos de hadas, los PJs pueden consistir en un zorro parlante, un ogro, un hada y un humano del tamaño de tu pulgar. Y eso está perfectamente bien. Construye tu frase de personaje de manera que juegue con las fortalezas y debilidades de tu personaje, y el resto se puede manejar a través de la historia y la narrativa. Si interpretas a un oso parlante, un hombre de pan de jengibre o un mutante afectará a la apariencia de tu personaje, su visión de la vida y su historia, pero no necesariamente a sus capacidades, habilidades y Reservas más allá de lo que elijas durante la creación del personaje.

Dado que la forma que elijas no suele ofrecerte algo adicional a tus atributos del Sistema Cypher -ser pequeño, por ejemplo, no significa intrínsecamente que seas sigiloso-, querrás elegir tus atributos para enfatizar la parte de tu personaje que quieras interpretar.

HABILIDADES

Como se describe en el Documento de Referencia del Sistema Cypher, no existe una lista definitiva de habilidades. Los personajes pueden elegir convertirse en expertos en cualquier cosa que deseen (con el permiso del DJ). Además de las habilidades sugeridas en el documento de referencia, las habilidades útiles para los juegos de cuentos de hadas podrían incluir:

Acertijos	Magia
Animales parlantes*	Maldecir
Bailar	Muerte
Cantar	Naturaleza parlante*
Clima	Navegar
Empedrado	Sentir magia
Engañar	Tocar un instrumento
Enigmas	Usar magia
Hornear	

Recuerda que sólo las habilidades obtenidas a través de las capacidades de tipo de personaje o en otras raras ocasiones te permiten adquirir habilidad en tareas de ataque o defensa. Por lo tanto, todas las habilidades mágicas son sólo habilidades de no combate.

* Estas habilidades pueden usarse de diferentes maneras, dependiendo de la ambientación. Si el escenario tiene animales parlantes que los jugadores no pueden entender, la habilidad de animales parlantes podría ayudar a un PJ a comunicarse con ellos de otras maneras. Si hay animales parlantes que los personajes pueden

entender, la habilidad podría proporcionar un recurso en interacciones sociales.

TIPO

El tipo de tu personaje es el núcleo de lo que es y de cómo interactúa con su entorno, sus compañeros y otros seres vivos con los que se encuentra.

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO DE CUENTOS DE HADAS

Nombre del tipo	Aspectos sugeridos
Guerrero	
Cazador	Habilidades y conocimientos , Sigilo
Caballero	
Leñador	
Guardia	
Arquero	Sigilo
Adepto	
Rey/reina	
Mago/brujo	Magia , Habilidades y conocimientos
Elegido	
Aprendiz	
Ser mágico (genio, espíritu, hada, etc.)	
Explorador	
Aventurero	
Buscador	
Soñador	
Marinero/navegante	Combate
Viajero	
Forajido	Combate , Sigilo
Ladrón	Sigilo
Lobo	Combate , Sigilo
Orador	
Aristócrata	
Princesa/príncipe	
Entrenedor	
Ayudante	Magia
Bromista	Habilidades y conocimientos

DESCRIPTOR

Tu descriptor es lo que define a tu personaje: cambia la forma en que afrontas cada acción que realizas. Tu descriptor sitúa a tu personaje en su situación o aventura actual, y ayuda a dar una idea de sus motivaciones.

DESCRIPTORES SUGERIDOS PARA JUEGOS DE CUENTOS DE HADAS

Los siguientes descriptores son apropiados para escenarios de cuentos de hadas. Otros descriptores del Documento de Referencia del Sistema Cypher pueden ser apropiados, pero requerirían una consulta con tu DJ para determinar cómo podría involucrarse dicho personaje en la campaña.

- [Amable](#)
- [Arriesgado](#)
- [Astuto](#)
- [Atractivo](#)
- [Benéfico](#)
- [Callado](#)
- [Caótico](#)
- [Cauto](#)
- [Cobarde](#)
- [Creativo](#)
- [Decidido](#)
- [Desequilibrado](#)
- [Deshonroso](#)
- [Despiadado](#)
- [Empático](#)
- [Encantador](#)
- [Escéptico](#)
- [Exiliado](#)
- [Extraño](#)
- [Fuerte](#)
- [Honorable](#)
- [Impulsivo](#)
- [Ingenuo](#)
- [Inquisitivo](#)
- [Inteligente](#)
- [Intuitivo](#)
- [Jovial](#)
- [Maldito](#)
- [Misterioso](#)
- [Perceptivo](#)
- [Resiliente](#)
- [Temerario](#)
- [Tonto](#)
- [Tranquilo](#)
- [Virtuoso](#)

RASGO

Tu rasgo hace que tu personaje sea único. Te da beneficios cuando creas tu personaje y cada vez que asciendes al siguiente rango. Cuando eliges un rasgo, te da una capacidad de primer rango, una conexión especial con uno o más de tus PJs compañeros, y posiblemente algo de equipo inicial.

DESCRIPTORES DE HEARTWOOD

- Bewitched (WAAMH 169)
- Changeling (WAAMH 170)
- Fragmented (WAAMH 171)
- Frumious (WAAMH 171)
- Haunted (WAAMH 172)
- Lost (WAAMH 172)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

RASGOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO DE CUENTOS DE HADAS

- [Absorbe energía](#)
- [Aprende rápidamente](#)
- [Arde con resplandor](#)
- [Asesina](#)
- [Aúlla a la luna](#)
- [Ayuda a sus amigos](#)
- [Blande dos armas a la vez](#)
- [Blande un escudo exótico](#)
- [Busca problemas](#)
- [Cabalga el relámpago](#)
- [Canaliza bendiciones divinas](#)
- [Carroñea](#)
- [Caza](#)
- [Comanda poderes mentales](#)
- [Controla la gravedad](#)
- [Controla las bestias](#)
- [Convive con los muertos](#)
- [Crece hasta alturas imponentes](#)
- [Danza con la materia oscura](#)
- [Defiende a los débiles](#)
- [Defiende las puertas](#)
- [Desciende de la nobleza](#)
- [Despierta los sueños](#)
- [Destroza los muros del mundo](#)
- [Domina el enjambre](#)
- [Domina la defensa](#)
- [Domina las armas](#)
- [Domina los hechizos](#)
- [Emplea magnetismo](#)
- [Enfoca mente sobre materia](#)
- [Entra en frenesí](#)
- [Entretiene](#)
- [Es buscado por la ley](#)
- [Existe en dos lugares a la vez](#)
- [Existe parcialmente fuera de fase](#)
- [Explora lugares sombríos](#)
- [Fabrica objetos únicos](#)
- [Forja ilusiones](#)
- [Fue predicho](#)
- [Habla por la tierra](#)
- [Huye](#)
- [Imparte justicia](#)
- [Lanza con una precisión mortal](#)
- [Lidera](#)
- [Lucha con estilo](#)
- [Mata monstruos](#)
- [Mora en la piedra](#)
- [No hace mucho](#)
- [No necesita armas](#)
- [Nunca dice morir](#)
- [Obra milagros](#)
- [Pastorea a la comunidad](#)
- [Pastorea espíritus](#)
- [Pelea sucio](#)
- [Porta un halo de fuego](#)
- [Preferiría estar leyendo](#)
- [Realiza ciencia extraña](#)
- [Realiza proezas de fuerza](#)
- [Resuelve misterios](#)
- [Se infiltra](#)
- [Se mueve como el viento](#)
- [Se mueve como un gato](#)
- [Se yergue como un bastión](#)
- [Separa la mente del cuerpo](#)
- [Surgido del obelisco](#)
- [Tiene un aliado mágico](#)
- [Trabaja para vivir](#)
- [Ve más allá](#)
- [Viaja a través del tiempo](#)
- [Vive en la naturaleza](#)

RASGOS DE HEARTWOOD

- Befriends the Black Dog (WAAMH 174)
- Curses the World (WAAMH 174)
- Feigns No Fear (WAAMH 175)
- Lived Among the Fey (WAAMH 175)

RASGOS AJUSTADOS

LUCHA CONTRA ROBOTS, CONSTRUYE ROBOTS, HABLA CON LAS MÁQUINAS

Ideal para escenarios que incluyan elementos de ciencia ficción. Alternativamente, los "robots" pueden ser un sustituto de marionetas, entidades steampunk, gólems u otras creaciones como Pinocho, Eduardo manos de tijera, el hombre de pan de jengibre y el hombre de hojalata. Mister Geppetto sería probablemente alguien que [Construye robots](#), mientras que Muska (de la película de Miyazaki Laputa: El castillo en el cielo) podría ser alguien que [Lucha contra robots](#).

CONDUCE COMO UN MANÍACO

Ideal para entornos modernos o aquellos en los que sean habituales vehículos tradicionales de cuentos de hadas, como carroajes tirados por caballos, alfombras mágicas, escobas de bruja y cabañas con patas de gallina.

FUSIONA CARNE Y ACERO, FUSIONA MENTE Y MÁQUINA

Ideal para steampunk o mezclas de ciencia extraña. Eduardo manos de tijera y el hombre de hojalata son probablemente personajes de rasgo [Fusión carne y acero](#). Otra posibilidad es cambiar el nombre de los rasgos a [Fusión piel y magia](#) o [Quiere convertirse en un chico de verdad](#) para que los personajes obtengan los mismos beneficios de una fuente que suene más mágica.

TIENE LICENCIA DE PORTE

Con pequeños retoques en el lenguaje y las capacidades, esto podría funcionar para alguien que quiera empuñar una varita, un arco u otra arma a distancia.

NAVEGÓ BAJO LA JOLLY ROGER

Con pequeños ajustes en el idioma y las capacidades, podría servir para alguien que haya sido marinero o pirata.

ARCOS DE PERSONAJE DE CUENTO DE HADAS

Los arcos de personaje son oportunidades fantásticas para que los jugadores profundicen en sus opciones de rol, se sumen a la narrativa y establezcan objetivos que puedan entrelazarse y reforzar una campaña o aventura. Aunque los arcos de personaje no son un requisito, funcionan especialmente bien en los juegos de cuentos de hadas, donde los objetivos y las tareas individuales son a menudo el motor de las aventuras.

Los jugadores pueden elegir entre cualquiera de los ejemplos de arcos de personaje del Documento de Referencia del Sistema Cypher, inventar los suyos propios (con la ayuda y aprobación del DJ) o elegir uno de los nuevos arcos de personaje creados específicamente para el escenario de Heartwood.

EQUIPO

La mayoría de las armas que funcionan con magia, como las varitas mágicas, funcionan exactamente igual que un arma normal, sólo que hacen daño con magia.

El equipo y las armas con capacidades mágicas únicas suelen considerarse Cyphers o artefactos.

DINERO

En la mayoría de los cuentos de hadas, el dinero no es preciso. Alguien puede ser pobre o rico. Puede encontrarse una bolsa de oro o un cofre lleno de joyas. Puede ser el hombre más rico de la ciudad o no tener más que una vaca vieja y cansada. Pero lo que no suelen tener es "una moneda de oro" o "treinta cuartos". Esto significa que, sea cual sea el escenario de tu cuento de hadas, puedes pensar en términos generales de dinero en lugar de llevar un registro meticoloso de cada penique, cuarto de penique, moneda de oro o dólar.

Para simplificar las cosas, independientemente del dinero que utilicen tus personajes, piensa que el mismo se divide en cantidades sencillas que van aumentando, como una moneda de cobre, una de plata y una de oro. Esto podría equivaler fácilmente a los objetos baratos, moderados y caros de la lista de equipo. Los objetos muy caros podrían valer una bolsa de plata, mientras que los objetos exorbitantes podrían valer una bolsa de oro.

Además, si los PJs están completando un arco de personaje, cumpliendo una tarea, o haciendo algún otro tipo de acción para recibir una pieza de equipo, puedes usar la categoría de precio para decidir lo complicada o difícil que es esa tarea. Un objeto de precio moderado probablemente requiera completar una tarea moderadamente difícil, mientras que un objeto exorbitante puede requerir algo que ponga a prueba las habilidades y la dedicación de los Pjs.

OBJETOS PERSONALES

En los cuentos de hadas, la ropa, las armas y otros objetos que un personaje lleva consigo durante mucho tiempo suelen ser muy personales y muy importantes. Suelen ser únicos y artesanales,

Pueden tener nombres o historias que los acompañan y, dado que los personajes tienden a conservarlos durante mucho tiempo, pueden haber sufrido reparaciones o tener marcas que cuenten algo sobre el pasado del personaje.

ROPA Y ARMADURA

En la mayoría de los casos, los personajes comienzan viendo cualquier tipo de ropa que elijan. Normalmente (a menos que el DJ decida lo contrario o a menos que se designe como armadura), esta ropa es puramente decorativa y de roleo y no ofrece beneficios adicionales.

Sin embargo, la ropa con beneficios adicionales puede comprarse, robarse, encontrarse o ganarse completando favores y cumpliendo tareas.

REGLA OPCIONAL: ¡YO TENGO ESO!

En los cuentos de hadas, los personajes suelen tener exactamente la pieza mundana de equipo que necesitan para sortear un obstáculo de la historia escondido en un bolsillo o una bolsa. En lugar de hacer que los PJs se abastecan de objetos mundanos como canicas, cuerda y migas de pan en la ciudad, utiliza la regla ¡Yo tengo eso! Esto significa que los jugadores no tienen que llevar la cuenta exacta del equipo mundial de sus personajes; en su lugar, gastan una cantidad para conseguir un "Objeto de bolsillo" no especificado de esa categoría. Entonces, cuando estén afuera en el mundo y se den cuenta de que podrían resolver un problema con un objeto, sólo tienen que decir " Yo tengo eso" y sacarlo del bolsillo. Todos los objetos de bolsillo son de un solo uso; después de usarlos, el PJ marca uno de sus Objetos de bolsillo en la categoría de precio correspondiente. La mayoría de los Objetos de bolsillo son baratos, pero existen Objetos de bolsillo moderados y caros, y son probablemente más útiles que sus homólogos menos caros. El DJ tiene poder de voto sobre los objetos que crea que no podrías haber encontrado o llevado.

El uso de la regla ¡Yo tengo eso! no impide que los PJs también compren estos objetos directamente. Por ejemplo, si un personaje que cose quiere comprar un dedal y un Objeto de bolsillo barato, puede hacerlo. Sin embargo, no puede convertir más tarde el dedal en un Objeto de bolsillo; sigue siendo un dedal.

EJEMPLOS DE OBJETOS DE BOLSILLO

BARATOS

Aguja e hilo

Manzana

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Arroz (puñado)	Matamoscas	Arma media (garrote, espada, hacha de guerra, maza, ballesta, lanza, bastón, etc.)
Canicas	Migas de pan	Armadura media (coraza, brigantina, cota de malla, etc.)
Caramelo	Paja	
Ceniza (puñado)	Papel	
Cera	Pegamento	
Cinta	Pote de grasa	
Clavos	Pote de lubricante	Armadura pesada (armadura de placas completas)
Cuero	Tachuelas	
Grillo en una jaula	Tarro de cristal	
Huevo	Taza	
Imanes	Tela	Armadura enjoyada, ornamentada, regia o a medida
Lana	Tiza	Armadura enjoyada, ornamentada, regia o a medida
Mantequilla	Trenza de cabello	Recuerda, armadura (con a minúscula) es algo que el personaje lleva, mientras que Armadura (con A mayúscula) es la cantidad total de Armadura que tienes, incluyendo cualquier efecto mágico. Sólo puedes llevar un tipo de armadura en un momento dado, pero puedes tener muchas cosas que te den Armadura.
PRECIO MODERADO		
Dedal	Tijeras de coser	
Pájaro en una jaula		
ROPA		
BARATA		
Guantes o manoplas		
Sombrero o capucha		
PRECIO MODERADO		
Capa o abrigo		
Traje especializado (artesano, panadero, guardia, etc.)		
Traje de mago o encantador		
MUY CARA		
Capa o abrigo elegante		
Conjunto de realeza		
Traje o vestido de baile		
EXORBITANTE		
Ropa elegante, hecha a medida, adecuada para moverse en círculos de élite (proporciona una recurso en tareas de interacción)		
ARMAS Y EQUIPO DE PROTECCIÓN		
BARATOS		
Munición (12 flechas, 12 viroles de ballesta, etc.)		
PRECIO MODERADO		
Armas ligeras (cuchillos, hacha de mano, horquilla, dardos, varita, honda, etc.)		
Armadura ligera (cueros y pieles, armadura de ladrón, chaleco de cuero, abrigo acolchado, etc.)		
CARO		
		Bolsa de herramientas ligeras
		Bolsa de herramientas pesadas
		Caja mediana
MUY CARO		
Amuleto protector. Campana de iglesia, trébol de cuatro hojas, pata de conejo, etc. Recurso para tiradas de defensa contra hadas y otras criaturas feéricas.		
Espejo de mano. Recurso para tareas de iniciativa		

cuando se lleva en la mano.

Kit/poción de curación. Recurso para tareas de curación.

Kit/poción de disfraz. Recurso para tareas de disfraz.

Óbolo de Caronte. Moneda imbuida. Se coloca en la boca de un muerto antes de enterrarlo como pago a Caronte, el barquero, por transportar el alma a su lugar de descanso.

VIAJE

PRECIO MODERADO

Alojamiento, habitación compartida o cobertizo, precario

Transporte común, alquiler (carruaje de caballos, barco, montura, etc.)

CARO

Alojamiento, habitación individual, decente

Transporte común, compra (carruaje de caballos, barco, montura, etc.)

Transporte mágico, alquiler (cabaña con patas de pollo, mortero levitante, alfombra mágica, montura parlante, barco volador, etc.). En la mayoría de los casos, el alquiler de transporte mágico incluye un guía, conductor u otra persona que pueda accionar y manejar el vehículo. Por ejemplo, un mortero levitante sólo puede ser conducido por una bruja de cierta edad.

MUY CARO

Alojamiento, edificio entero o habitación grande

EXORBITANTE

Transporte mágico, de alquiler (cabaña con patas de pollo, mortero levitante, alfombra mágica, montura parlante, barco volador, etc.). En la mayoría de los casos, también es necesario contratar a un guía, conductor u otra persona que pueda controlar y accionar el vehículo. Alternativamente, los personajes deben tomar una clase, aprender un hechizo o cumplir otros requisitos mágicos para poder manejar el vehículo.

CYPHERS Y ARTEFACTOS

Dado que la magia -y, por tanto, los objetos mágicos- está tan presente en la mayoría de los cuentos de hadas, los Cyphers, en particular, deberían ser fáciles de reposar para los personajes. Si utilizas Cyphers sutiles, puedes elegir cómo llegan: en tormentas mágicas, quizás, o en focos de magia que existen por todo el mundo. O puede que la magia sea tal que simplemente funcione, asegurando que los Cyphers aparezcan siempre que los personajes los necesiten.

Los Cyphers manifiestos también deberían ser fáciles de conseguir: es probable que se puedan encontrar baratos en un mercado local, escondidos en troncos hue-

cos o nidos de pájaros, o esparcidos por el suelo del bosque. Los Cyphers manifiestos también pueden integrarse en la ropa o el mobiliario de la gente como adornos únicos.

Los artefactos suelen ser más valiosos y menos comunes. Por lo tanto, es menos probable que los personajes los encuentren al azar y más probable que los encuentren en manos de PNJs, encerrados u ocultos en cofres, o a la venta por vendedores especializados. Adquirir un artefacto casi siempre debería requerir un sacrificio, una prueba o una tarea difícil.

LÍMITES DE CYPHER

Todos los personajes tienen un número máximo de Cyphers que pueden tener a la vez, determinado por su tipo. Si un personaje intenta llevar más Cyphers de los permitidos, la magia que contienen empieza a atraer seres feéricos. Los seres feéricos pueden reaccionar robando uno o más Cyphers, maldiciendo al personaje o incluso llevándose a un reino feérico.

Obviamente, hacer que un ser feérico robe a un personaje a su reino es un cambio en la historia. Si vas a usar esta opción, averigua de antemano qué tipo de ser feéricos es atraído, cómo es su reino, y cómo representar la desaparición del personaje y su posible recuperación.

TABLA DE SERES FEÉRICOS

1d6 Efecto

1	Hada
2	Changeling
3	Goblin
4	Ninfa
5	Pixie
6	Ogro

REACCIÓN DEL SER FEÉRICO ATRAÍDO

1d6 Efecto

- 1 Roba un Cypher
- 2 Roba dos Cyphers
- 3 Maldice al personaje
- 4 Maldice un Cypher, haciendo que se reduzcan todos los valores máximos de reservas de atributos en 5 hasta que el Cypher se utilice, se elimine o se destruya.
- 5 Hace que dos o más Cyphers reaccionen entre sí, destruyéndolos e infligiendo un daño igual al nivel del Cypher más poderoso.
- 6 Transporta al personaje a su reino feérico.

CYPHERS

Los Cyphers son capacidades de un solo uso que los personajes adquieren a lo largo del juego. Tienen poderes que pueden curar, hacer daño, aliviar u obstaculizar tareas, o producir efectos interesantes e inusuales. En un escenario de cuento de hadas, suelen aparecer como un simple objeto, como una manzana envenenada o una caja de cerillas. También pueden ser algo intangible, como tres deseos o una palabra mágica. El estado cambiante de la magia en los cuentos de hadas facilita el uso de Cyphers manifiestos y sutiles en la misma ambientación y campaña, si así lo deseas.

En escenarios llenos de magia, los Cyphers deberían estar disponibles y ser usados regularmente. Si los PJs atesoran o guardan sus Cyphers, no dudes en darles una razón para usarlos. Y ten preparada una lista de Cyphers de repuesto para que los jugadores nunca se queden sin ellos.

Normalmente, algo como un puñado de judías mágicas o semillas de manzana se considera un solo Cypher aun que haya varios objetos.

FORMAS DE LOS CYPHERS

Aunque los personajes pueden encontrar o comprar muchos de estos objetos en el mundo, sólo las versiones mágicas de estos objetos son Cyphers. Los personajes deben ser capaces de distinguir fácilmente cuando un objeto es mágico (y por tanto un Cypher) y cuando es un objeto ordinario.

d20 Forma

- 1 Manzana u ovillo
- 2 Guijarro o seta
- 3 Pergamino o trébol de cuatro hojas
- 4 Mechón de cabello o espejo de mano
- 5 Cerilla o peine
- 6 Pluma o bellota
- 7 Huevo o semillas de manzana
- 8 Té o escamas de pescado
- 9 Recortes de uñas o tiza

10 Habichuelas mágicas o llave

11 Rosa o campana

12 Pastel pequeño o talismán

13 Diente de lobo o espejo de mano

14 Frasco de líquido o secreto

15 Moneda mágica o flecha rota

16 Deseo o polvo de hadas

17 Palabra mágica o huso

18 Maldición o pañuelo

19 Hechizo o abanico

20 Estrella caída o naípe

TABLA DE CYPHERS DE CUENTO DE HADAS

01 [Adderstone](#)

02 [Ojo de ágata](#)

03 [Madera animada](#)

04 [Puerta en cualquier lugar](#)

05 [Manzana de la discordia](#)

06 [Polvo celeste](#)

07 [Galleta con especias de Baba Yaga](#)

08 [Mapa oceánico de Bellman](#)

09 [Beso del amado](#)

10 [Corona de nido de pájaro](#)

11 [Pastel de mirlo](#)

12 [Flor de perla sangre](#)

13 [Llave de hueso](#)

14 [Huesos del querido](#)

15 [Tazón de papilla de avena](#)

16 [Medallón de Gato Sidhe](#)

17 [Sonrisa de Cheshire](#)

18 [Bálsamo de barba de Coalheart](#)

19 [Reloj de cocodrilo](#)

20 [Joya de la corona](#)

21 [Gato de la Dama Trot](#)

22 [Aguja de zurcir](#)

23 [Agua muerta](#)

24 [Inmortalidad](#)

25 [Vela de la muerte](#)

26 [Mensajeros de la muerte](#)

27 [Diadema de muerte](#)

28 [Sangre de dragón](#)

29 [Dientes de dragón](#)

30 [Nuez de corte y costura](#)

31 [Bébeme](#)

32 [Polvo del soñador](#)

33 [Cómeme](#)

34 [Traje nuevo del emperador](#)

35 [Copa feérica](#)

36 [Falsa abuela](#)

37 [Traición del padre](#)

38 [Flecha flameante](#)

39 [Flores para la abuela](#)

40 [Anuda recuerdo](#)

41	Pañuelo de Genio
42	Concha dorada
43	Hombre de pan de jengibre
44	Libro de Imágenes del Padrino
45	Escarabajo dorado
46	Vanidad dorada
47	Espejuelos verdes
48	Corazón de ciervo
49	Corazón de una estrella
50	Tarta del corazón
51	Bollos cruzados calientes
52	Bandas de hierro de tres
53	Itsy Bitsy Araña
54	Candelabro de Jack
55	Pepito Grillo
56	La Llave de saber
57	Sota de corazones
58	Coraje de león
59	Agua viva
60	Habas mágicas
61	Cerilla de memoria
62	Lágrima de sirena
63	Nuncaperdido
64	Poema sinsentido
65	Haba omnisciente
66	Libro sin imágenes
67	Veneno para tu hija
68	Manzana envenenada
69	Figurilla (Daño)
70	Figurilla (Amor)
71	Figurilla (Prosperidad)
72	Figurilla (Silencio)
73	Polvo de vida
74	Guisante de la Princesa
75	Agujero de conejo
76	Hoja de Rapunzel
77	Rosa de rojo
78	Jabón de sombra
79	Fragmento de la Luna
80	Cuchillo reluciente
81	Zapatillas de plata
82	Hueso cantor
83	Hojas de serpiente
84	Snickersnee
85	Canción de los muertos
86	Llave esqueleto del Hechicero
87	Anillo de espíritu
88	Sombrero teletransportador
89	Tres agujas
90	Lágrimas del Hombre de Hojalata
91	Para Pedro con amor
92	Piedra de afilar valerosa
93	Jarrón de lágrimas

94	Serpiente blanca
95	Perla de los deseos
96	Escalera de bruja
97	Botella de bruja
98	Cuchara de madera
99	Hilo de Yonder
00	Tira en las tablas del listado de Cyphers por categoría en el Documento de Referencia del Sistema Cypher.

SELECCIÓN DE CYPHERS DE CUENTOS DE HADAS

ADDERSTONE [ADDERSTONE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Piedra con un agujero en el centro
Efecto: Durante el día siguiente, proporciona al personaje uno de los siguientes beneficios. Tira un d20 o elige de la tabla.

Las adderstones a veces también se llaman hagstones, piedras videntes y piedras agujereadas.

Ten cuidado con las falsas adderstones, que son fabricadas por estafadores emprendedores que taladran o tallan un agujero en una piedra normal e intentan hacerla pasar por algo más.

Si un personaje no tiene cabello con el que atar una adderstone, tal vez pueda "tomarlo prestado" de un amigo, un animal doméstico o un enemigo.

d20 Efecto

1-3	Al mirar a través del agujero, el usuario obtiene un recurso para ver cosas que normalmente son invisibles a los ojos, incluidos portales, seres, espíritus, efectos mágicos, etc.
4-6	Cuando se usa en el dedo como anillo, aleja a los espíritus de los muertos (otorga +1 a la Armadura contra ataques de fantasmas, embrujos y otros espíritus de los muertos).
7-9	Cuando se ata a una armadura física, añade 1 a la Armadura que proporciona (añade 2 a la Armadura si el Cypher es de nivel 6 o superior).
10-12	Cuando se mantiene en la boca, protege contra venenos (hasta el nivel de la Cypher).
13-15	Cuando se coloca en el dedo de otro con buena intención, suma 1 a las tiradas de recuperación tanto del usuario como del portador.
16-18	Cuando se lleva en una cuerda alrededor del cuello, otorga competencia en dos habilidades no de combate a elección del usuario en las que no sea competente.
19-20	Cuando se ata en el cabello, alivia en dos grados todas las tareas de defensa contra maldiciones.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

AGUA MUERTA [DEAD WATER]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Frasco, olla o jarra de líquido negro.

Efecto: Devuelve la vida a un personaje. Sin embargo, este vuelve con una reducción permanente de 3 puntos en su Reserva de Vigor máxima.

AGUA VIVA [LIVING WATER]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Frasco, olla o jarra de líquido

Efecto: Elimina cualquier daño en curso, daño duradero o daño permanente que tenga el personaje. Sin embargo, el personaje tiene una reducción permanente de 3 puntos en su Reserva de Vigor máxima.

Cuando los Cyphers de agua muerta y agua viva se usan juntos, un personaje muerto puede ser devuelto a la vida sin ninguna reducción permanente de su Reserva de Vigor.

AGUJA DE ZURCIR [DARNING NEEDLE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Aguja con un gran ojo

Efecto: Cuando se activa, crece hasta convertirse en una versión más grande de sí misma que actúa como arma media. Infinge 4 puntos de daño y hace que cualquier cosa que golpee con éxito se encoja a la mitad de su tamaño. La aguja dura un número de horas igual al nivel del Cypher.

AGUJERO DE CONEJO [RABBIT HOLE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Reloj de bolsillo con la esfera vacía

Efecto: Colocando el reloj de bolsillo boca abajo en el suelo se crea una madriguera de conejo que va directamente a un lugar que el usuario indique. El usuario debe haber estado previamente en el lugar indicado, y debe entrar en la madriguera antes que nadie, idealmente saltando con los pies por delante. El agujero crece hasta alcanzar el tamaño adecuado para acomodar al usuario y a cualquiera que viaje con él. El viaje por el interior de la madriguera no es instantáneo, pero sí muy rápido: no dura más de un minuto y la sensación es muy parecida a la de subirse a un tobogán largo y sinuoso.

El agujero permanece abierto durante diez minutos, y es posible volver al punto de partida (pero a ningún otro lugar) saltando de nuevo con los pies por delante.

ANILLO DE ESPÍRITU [SPIRIT RING]

Nivel: 1d6

Aspecto: Anillo, collar, horquilla o brazalete

Efecto: Invoca a un grupo de hadas serviciales que proporcionan ayuda durante diez minutos. Durante este tiempo, hacen lo que el portador ordene siempre que estén dentro de una larga distancia. Pueden obstaculizar cualquiera o todas las tareas de los oponentes, propor-

cionar información, ayudar en pequeñas tareas, etc. Los hadas no harán nada que vaya en contra de su naturaleza básica y su seguridad (como autolesionarse, atacar a sus amigos u obvias misiones suicidas).

Las hadas son seres volubles. Aunque los anillos de espíritu y similares permiten a alguien tener poder sobre ellas, éste depende en gran medida del beneplácito del hada. Enfadarse a las hadas puede hacer que se marchen en cualquier momento (incluso en medio de algo importante), y pueden tomarse un tiempo para maldecir o gastar bromas a los personajes antes de desaparecer.

ANUDA RECUERDO [FORGET-ME-KNOT]

Nivel: 1d6 + 3

Forma Cuerda mágica

Efecto: Al anudar la cuerda para formar un lazo, el usuario puede capturar un recuerdo de su pasado. No pierde el recuerdo al capturarlo con el anuda recuerdo. Cuando el usuario desata el lazo, todos los que estén cerca pasan una ronda sin hacer nada más que experimentar el recuerdo como si fuera propio. Si el recuerdo es especialmente triste, amoroso, aterrador, etc., es probable que todos los seres afectados pasen una ronda adicional lidiando con los impactos emocionales de ese recuerdo. Capturar el recuerdo es una acción, al igual que desatar el lazo.

BÁLSAMO DE BARBA DE COALHEART [COALHEART'S BEARD BALM]

Nivel: 1d6

Aspecto: Tarro de bálsamo

Efecto: Cuando se frota en la cara, el bálsamo se convierte en una larga barba dorada en unos diez minutos. Cuando el usuario se tira de la barba, ésta le señala la dirección de un valioso tesoro, cuya ubicación desconocía hasta entonces. Si alguien corta la barba antes de encontrar el tesoro, pierde su poder. Una vez encontrado el tesoro, la barba permanece. Pero una vez afeitada o cortada, no vuelve a crecer.

Muchos enanos tienen barbas con poderes mágicos. Es posible encontrar otros Cyphers de barbas en el mundo.

BANDAS DE HIERRO DE TRES [IRON BANDS OF THREE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Tres bandas de hierro flexibles

Efecto: Envolver el corazón del usuario con las bandas de hierro evita que se rompa por los problemas y la ansiedad. Mientras lleva las bandas, el usuario tiene éxito automáticamente en sus tres siguientes tiradas de defensa de Intelecto contra cualquier cosa que le haga sentirse triste, temeroso, intimidado, etc. Cada vez que el Cypher se activa para proteger al usuario, una de las bandas se rompe. Cuando las tres bandas se rompen, el Cypher se agota.

BÉBEME [DRINK ME]**Nivel:** 1d6**Aspecto:** Líquido dentro de una botella de cristal con una etiqueta de papel que dice "BÉBEME"**Efecto:** Hace que quien la beba se encoja hasta la mitad de su tamaño. El efecto dura una hora o hasta que el usuario encuentre otra forma de cambiar su tamaño (como con un Cómeme).**BESO DEL AMADO [BELOVED'S KISS]****Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Anillo rojo rubí**Aspecto:** Cuando es presionado en los labios de un personaje, el beso del amado previene la ocurrencia de una condición específica del nivel del Cypher o inferior. Además, pone fin a cualquier efecto en curso de este tipo, si lo hubiera, en el sistema del usuario. Tira un d6 para determinar el resultado.**d6 Condición**

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Hace al personaje inmune a los venenos durante una hora por nivel del Cypher (y acaba con cualquier efecto en curso). |
| 3-4 | Hace al personaje inmune a maldiciones durante una hora por nivel del Cypher (y acaba con cualquier efecto en curso) |
| 5-6 | Hace al personaje inmune a los efectos mentales durante una hora por nivel del Cypher (y acaba con cualquier efecto en curso). |

BOLLOS CRUZADOS CALIENTES [HOT CROSS BUNS]**Nivel:** 1d6**Aspecto:** Pequeño pastel con especias**Efecto:** Al comerlo, restaura un número de puntos igual al nivel del Cypher en la Reserva de Vigor del usuario.**BOTELLA DE BRUJA [WITCH BOTTLE]****Nivel:** 1d6 + 1**Aspecto:** Botella ornamentada con tapón lleno de vino, agua de mar o alfileres y agujas.**Efecto:** Captura a una bruja (de un nivel igual al nivel del Cypher). Al entrar en la botella, la bruja sufre un daño igual al nivel del Cypher y queda atrapada hasta que alguien susurra su nombre en la boca de la botella y la libera.**CANCIÓN DE LOS MUERTOS [SONG OF THE DEAD]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Pequeño pájaro disecado con plumaje amarillo y azul**Efecto:** Cuando el usuario pasa diez minutos respirando en la boca del pájaro, éste cobra vida. Sale volando, pero ahora lleva un trozo de la vida del usuario en su interior. Cuando el usuario muere, el pájaro vuelve a su cuerpo y es capaz de comunicarse con los que le rodean, pero

sólo durante un día. Después, el pájaro vuelve a su forma inerte.

CANDELABRO DE JACK [JACK'S CANDLESTICK]**Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Candelabro ardiente**Efecto:** Saltar sobre el candelabro restaura un número de puntos igual al nivel del Cypher a la Reserva de Velocidad del usuario.**CERILLA DE MEMORIA [MEMORY'S MATCH]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Caja de cerillas con una cerilla dentro**Efecto:** Encender la cerilla hace que todos los que estén cerca vean una visión que les reconforta. Los que observan la visión en la llama durante una ronda se sienten rejuvenecidos y reconfortados. Cualquiera que haga una tirada de recuperación en los diez minutos siguientes gana +3 a la tirada. Después de eso, cualquiera que haya visto la visión pero no haya hecho una tirada de recuperación recibe 3 puntos de daño de Intelecto (ignora Armadura).**CÓMEME [EAT ME]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Pastel muy pequeño con las palabras "CÓMEME" escritas en grosellas.**Efecto:** Hace que el usuario crezca hasta el doble de su tamaño. El efecto dura una hora o hasta que el usuario pueda encontrar otra forma de cambiar su tamaño (como por ejemplo con un Bébeme).**CONCHA DORADA [GILDED SHELL]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Concha de caracol dorada**Efecto:** Cuando se sopla suavemente, la concha se expande en una estructura simple con una puerta principal y paredes que dejan entrar una luz suave. Desde dentro de la estructura, mide unos 3 m por 3 m por 6 m [10 pies por 10 pies por 20 pies]. Desde el exterior, la concha sigue teniendo el mismo aspecto que antes, tanto en tamaño como en forma, por lo que es difícil que los demás se den cuenta. Una vez expandida, la estructura es permanente e inmóvil.**COPA FEÉRICA [FAIRY CUP]****Nivel:** 1d6 + 1**Aspecto:** Vasija decorada hecha de materiales preciosos**Efecto:** Cuando la copa se entierra en el suelo, otorga protección a la persona que la enterró. Gana +2 de Armadura contra todos los ataques físicos y mentales durante un día.

Se cree que enterrar una copa de hada la devuelve a sus legítimos dueños bajo tierra, y son ellos quienes ofrecen protección a modo de agradecimiento.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

CORAJE DE LEÓN [LION'S COURAGE]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Pequeño medallón con la palabra "CORAJE" inscrita en él.

Efecto: Cuando se activa, otorga al usuario coraje adicional frente al miedo. Durante diez minutos por nivel del Cypher, cada vez que el usuario sea atacado e intente realizar un ataque en su siguiente acción, ese ataque se alivia e inflige +1 punto de daño.

CORAZÓN DE CIERVO [HART'S HEART]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Corazón aún latiendo de un ciervo del bosque, guardado en una caja forrada ornamentada.

Efecto: Cuando el usuario ofrece el corazón a otro ser vivo, los intentos del usuario de sobornar, engañar, coaccionar o convencer al receptor se alivian en dos grados.

CORAZÓN DE UNA ESTRELLA [HEART OF A STAR]

Nivel: 1d6

Aspecto: Trozo aún caliente de una estrella caída

Efecto: Durante los siguientes diez minutos, cuando el usuario ayude a otro personaje mientras sostiene la estrella, la tarea de ese personaje se alivia un grado adicional. (Si el usuario tiene una incapacidad en la habilidad correspondiente, la tarea del otro personaje sigue siendo aliviada).

CORONA DE NIDO DE PÁJARO [BIRD'S NEST CORONET]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Nido de pájaro bellamente tejido

Efecto: Cuando se lleva como una corona, el nido de pájaro crea una ilusión sobre el portador, haciéndole parecer de la realeza. Es más probable que los demás sigan sus sugerencias, respeten sus deseos y le traten bien. Todas las interacciones sociales se alivian dos grados durante un día. Ver a través del disfraz es una tarea de Intelecto igual al nivel del Cypher.

CUCHARA DE MADERA [WOODEN SPOON]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Cuchara de madera

Efecto: Cuando se agita en el aire, restaura la energía y vitalidad del usuario. El usuario gana dos acciones adicionales en su siguiente turno. Por ejemplo, puede moverse una gran distancia, usar una tirada de recuperación de una acción y activar un Cypher en su turno, o atacar a un enemigo tres veces.

CUCHILLO RELUCIENTE [SHINING KNIFE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Cuchillo reluciente

Efecto: Cuando se clava en un objeto, como un árbol o el lateral de una casa, el cuchillo conecta al que lo empuña y a alguien que elija. Si uno de ellos quiere saber cómo le va al otro, sólo tiene que volver al lugar donde está cla-

vado el cuchillo. Si a ambos les va bien, el cuchillo brilla con un color dorado. Si uno de los dos ha sufrido algún daño, el cuchillo está oxidado y sin filo.

DIADEMA DE MUERTE [DIADEM OF DEATH]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Corona hecha de plumas, trozos de hueso, pelo quemado y dientes viejos.

Efecto: Cuando se lleva en la cabeza de alguien, se enlaza sobre una extremidad o se coloca de otro modo sobre su persona, la corona infinge un daño igual a su nivel.

DIENTES DE DRAGÓN [DRAGON'S TEETH]

Nivel: 1d6

Aspecto: Puñado de dientes de dragón

Efecto: Al plantarlos, los dientes de dragón se convierten en tres guerreros completamente armados. Los guerreros pueden entender las órdenes verbales de la persona que los plantó. Una vez crecidos, darles órdenes no es una acción. Pueden realizar ataques y acciones en la medida de sus posibilidades. Los guerreros no pueden alejarse más que a larga distancia del personaje que los plantó.

Plantar los dientes es una acción. Los dientes tardan dos rondas en convertirse en guerreros. Los guerreros duran una hora por nivel del Cypher.

Guerreros: nivel 3; Armadura 1; las espadas infligen 3 puntos de daño

ESCALERA DE BRUJA [WITCH'S LADDER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Guirnalda de cuerda anudada, plumas, dientes y cascabeles.

Efecto: Almacena de forma segura una maldición para usarla en otro momento. La maldición almacenada sólo puede ser liberada y lanzada por la persona que la almacenó, o por alguien que haya recibido su permiso para hacerlo.

ESCARABAJO DORADO [GOLDEN BEETLE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Escarabajo dorado

Efecto: Cuando se deja caer en un líquido y se cocina, crea suficiente comida para llenar los estómagos de todos los amigos y aliados a larga distancia.

ESPEJUELOS VERDES [GREEN SPECTACLES]

Nivel: 1d6

Aspecto: Un par de gafas con cristales de color verde brillante

Efecto: Una vez activadas, protegen al portador de quedar ciego o ver afectada su visión de otra forma durante un día. El portador puede ver a través de ilusiones del nivel del Cypher o inferior y puede ver en la oscuridad como si fuera de día.

FALSA ABUELA [FALSE GRANDMOTHER]**Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Par de gafas con montura de alambre

Efecto: Mientras lleva las gafas, el usuario designa a una criatura viva que puede ver. Durante los siguientes diez minutos por nivel del Cypher, el usuario se disfraza de alguien que la criatura designada conoce bien. El usuario no tiene nada que decir sobre quién es esa persona, pero mientras el disfraz está activo, todas las interacciones con la criatura designada se alivian en dos grados. El usuario puede quitarse las gafas para volver a parecerse a sí mismo antes de que finalice la duración.

FIGURILLA (AMOR) [POPPET (LOVE)]**Nivel:** 1d6 + 2

Aspecto: Pequeña figura hecha de cera, adornada con flores y hierbas

Efecto: Dar la figura a otro ser vivo en una breve ceremonia (normalmente simplemente diciendo el nombre del ser y haciendo una oferta de profunda emoción positiva) le protege de todos los efectos dañinos la próxima vez que sea atacado. Si la emoción positiva es correspondida (por ejemplo, entre amigos o amantes), el que la ofrece también queda protegido. Por ejemplo, la próxima vez que alguien blande una espada, pronuncia una maldición o intenta envenenar a la criatura, el intento falla automáticamente, y si la criatura resbalara cerca de un pozo profundo, no caería en él. Entregar la figura a otro es una acción.

FIGURILLA (DAÑO) [POPPET (DAMAGE)]**Nivel:** 1d6 + 4

Aspecto: Pequeña figura hecha de tela, rellena de pelo y hueso

Efecto: Escribir el nombre de un objeto o ser vivo en la figura conecta la figura con ese objeto o ser. Destruir la figura infinge daño al objeto o ser conectado igual al nivel del Cypher, sin importar lo lejos que esté. Escribir el nombre y destruir la figura son acciones separadas.

FIGURILLA (PROSPERIDAD) [POPPET (PROSPERITY)]**Nivel:** 1d6 + 2

Aspecto: Pequeña figura hecha de tela, rellena de hierbas y trozos de madera

Efecto: Escribir el nombre de un objeto o ser vivo en la figura conecta la figura con ese objeto o ser. Ensuciar, rasgar y dañar la figura hace que el ser u objeto conectado parezca indigente y pobre a todos los que lo ven. Este efecto dura un día. Escribir el nombre y dañar la figura son acciones separadas.

FIGURILLA (SILENCIO) [POPPET (SILENCE)]**Nivel:** 1d6 + 2

Aspecto: Pequeña figura tallada en madera o piedra, con la boca abierta

Efecto: Rellenar la boca abierta con algo que pertenezca a un ser vivo (como pelo, dientes o tela) conecta la figura con ese ser. Durante el día siguiente, el ser es incapaz de hablar, señalar, ver o relacionarse de cualquier otro modo con la persona que activó la figura.

FLECHA FLAMEANTE [FLAMING ARROW]**Nivel:** 1d6 + 2

Aspecto: Flecha con asta blanca plateada, cabeza dorada y remeras de plumas de pavo real.

Efecto: La flecha estalla en llamas cuando golpea algo, infligiendo su nivel de daño a todos los que se encuentren dentro de su alcance inmediato.

FLOR DE PERLA SANGRE [BLOOD PEARL BLOSSOM]**Nivel:** 1d6 + 4

Aspecto: Flor rara de color rojo sangre con una hermosa perla en su centro.

Efecto: Cuando se ingiere, elimina una maldición (del nivel Cypher o inferior) del usuario. El proceso de eliminación de la maldición puede durar entre un ronda y un día, dependiendo del nivel, la gravedad y el tipo de maldición.

FLORES PARA LA ABUELA [FLOWERS FOR GRANDMOTHER]**Nivel:** 1d6 + 2

Aspecto: Ramo de flores frescas atadas con una cinta roja.

Efecto: Dar las flores a otra persona proporciona tanto al receptor como al dador un recurso en defensa contra daños de un tipo específico durante una hora. Tira un d6 para determinar el efecto.

d6 Efecto

1	Maldición
2	Fuego/calor
3	Hielo/frío
4	Veneno
5	Intelecto
6	Cortante y penetrante

FRAGMENTO DE LA LUNA [SHARD OF THE MOON]**Nivel:** 1d6 + 2

Aspecto: Pequeña astilla de la luna

Efecto: Brilla suavemente durante diez minutos, atrayendo a todas las criaturas amantes de la luna (como polillas, liebres lunares y hombres lobo) que se encuentren a largo alcance. Mientras dure el efecto, las criaturas atraídas no atacarán al usuario ni a sus aliados. El usuario puede conversar con las criaturas y hacerles preguntas, que las criaturas responderán lo mejor que puedan, pero siempre dentro de su naturaleza (por lo que un embaucador seguirá respondiendo como lo haría un embaucador, por ejemplo).

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

GALLETA CON ESPECIAS DE BABA YAGA [BABA YAGA'S SPICED COOKIE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Galleta de centeno aromatizada con especias y miel

Efecto: Comer la galleta aumenta en 1 la Ventaja de Intelecto del usuario durante una hora.

GATO DE LA DAMA TROT [DAME TROT'S CAT]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Estatua de un gato

Efecto: Cuando se activa alimentándolo con un poco de leche o pescado, la estatua protege al usuario, aullando y siseando la próxima vez que perciba peligro. El nivel del gato es igual al nivel de Cypher.

GUISANTE DE LA PRINCESA [PRINCESS'S PEA]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Guisante seco sobre el que se ha dormido previamente

Efecto: Durante una hora por nivel del Cypher, permite al usuario reconocer disfraces, ilusiones ópticas, imitación de sonidos, afirmaciones falsas y otros trucos similares (para todos los sentidos) por lo que son.

HABA OMNISCIENTE [OMNISCIENT BEAN]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Haba mágica hecha pastel

Efecto: Cuando se come, el haba permite al usuario acceder a la magia. Puede hacer una pregunta al DJ relacionada con su tarea, localización o acción actual y obtener una respuesta general. El DJ asigna un nivel a la pregunta, así que cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. Generalmente, el conocimiento que un PJ podría encontrar buscando en otro lugar que no sea su localización actual es de nivel 1, y el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. El Cypher no puede proporcionar una respuesta a una pregunta por encima de su nivel (lo que significa que no puede proporcionar conocimiento sobre el futuro, ya que eso es nivel 10).

HABAS MÁGICAS [MAGIC BEANS]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Un puñado de habas mágicas

Efecto: Cuando se plantan y se riegan, las habas crecen hasta convertirse en un tallo gigante. Es casi imposible saber adónde lleva el tallo hasta que se trepa por él. Escalar el tallo es una tarea de nivel 5.

HILO DE YONDER [YONDER YARN]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Madeja o carrete de hilo

Efecto: Se desenrolla para llevar al usuario al destino deseado. El hilo se desenrolla a la velocidad a la que el usuario caminaría o cabalgaría normalmente. El Hilo de Yonder no se adentrará en territorios que considere

demasiado peligrosos y no puede atravesar obstáculos sólidos. Si el hilo se corta, deja de funcionar.

Es difícil, pero no imposible, protegerse de ser descubierto por el Hilo de Yonder. Las brujas, en particular, conocen formas de ocultarse a sí mismas (y a los demás) del poder del hilo.

HOJA DE RAPUNZEL [RAPUNZEL LEAF]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Pequeña hoja verde de una planta rapunzel

Efecto: Tras ser enterrada bajo una roca, la hoja de rapunzel comienza a crecer hasta convertirse en una torre de piedra de 30 m [100 pies] de altura. La torre, que tarda diez minutos en formarse por completo, tiene un gran número de ventanas, pero sólo una puerta exterior, que sólo puede ser desbloqueada por el usuario. El nivel de la torre es igual al nivel del Cypher, y la estructura es permanente e inmóvil.

HOJAS DE SERPIENTE [SNAKE LEAVES]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Tres hojas verdes

Efecto: Cuando se colocan sobre una persona, las hojas restauran todas las Reservas al máximo, elevan a un personaje un grado en el registro de daño o devuelven la vida a un personaje muerto. Sin embargo, el personaje también obtiene una reducción permanente de 3 puntos en su Reserva de Intelecto máxima.

HOMBRE DE PAN DE JENGIBRE [GINGERBREAD MAN]

Nivel: 1d6

Aspecto: Galleta de pan de jengibre con forma humana, profusamente decorada.

Efecto: Tras comer la galleta, el usuario es competente en Defensa por Velocidad durante el día siguiente.

HUESO CANTOR [SINGING BONE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Hueso humano tallado en la boquilla de un instrumento musical.

Efecto: Cuando se sopla en él, el hueso canta una canción que detalla las debilidades y defectos de un objetivo (hasta el nivel del Cypher) que el usuario elija. Durante diez minutos, todas las tareas relacionadas con el objetivo se alivian para todos los que hayan escuchado la canción del hueso.

Para la mayoría de los objetos mágicos que implican sonido, no es necesario oír físicamente el objeto para obtener los beneficios. "Oír" puede implicar sentir vibraciones, telepatía mental mágica, un intérprete de lenguaje de signos, etc.

HUESOS DEL QUERIDO [BONES OF THE BELOVED]**Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Puñado de huesos molidos

Efecto: Al ingerirlos, los huesos inician un proceso de reducción de la edad aparente del que los ingiere. Durante los tres días siguientes, el usuario empieza a parecer cada vez más joven, hasta que alcanza la apariencia de alguien de veintitantes años. Su pelo brilla, sus dientes resplandecen, sus arrugas desaparecen, su espalda se distiende. El efecto dura tres días (cinco días si el Cypher es de nivel 6 o superior). Esto no cambia la salud real o la edad del personaje.

INMORTALIDAD [DEATHLESS]**Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Aguja dentro de un huevo

Efecto: Cuando un personaje coloca su alma dentro de la aguja y coloca la aguja dentro del huevo, queda protegido de su próxima muerte. Cuando el personaje muere, vuelve a la vida en la siguiente ronda, con todas sus Reservas llenas.

El uso de la Inmortalidad no protege al personaje de recibir daño o de descender en el registro de daño. Colocar el alma y volver a la vida son acciones. Una vez que el Cypher contiene el alma del usuario, ya no cuenta para su límite de Cyphers.

Si alguien se apodera del alma de otra persona, tiene un gran poder sobre ella (por ejemplo, puede reducir en tres grados todas las acciones en su contra). Aquellos que usen una Inmortalidad deben asegurarse de que está bien escondida y bien protegida.

ITSY BITSY ARAÑA [ITSY BITSY SPIDER]**Nivel:** 1d6**Aspecto:** Araña diminuta dentro de un tarro, caja o dedal.

Efecto: Cuando se libera, la araña crea una telaraña en un rincón cercano. Durante los siguientes diez minutos, la telaraña recoge pensamientos, secretos e información sobre el área en general (hasta una milla cuadrada), incluyendo cualquier criatura, gente, clima o sucesos. Al final de ese tiempo, el usuario puede leer la red y obtener respuestas a un número de preguntas igual al nivel del Cypher. Las preguntas deben estar relacionadas con la zona y deben ser lo suficientemente sencillas como para que la araña pueda responderlas en tres palabras o menos.

JABÓN DE SOMBRA [SHADOW SOAP]**Nivel:** 4**Aspecto:** Pequeño trozo de jabón

Efecto: Cuando se frota sobre tu sombra visible, hace que se separe de ti.

La sombra actúa como una criatura de nivel 4 bajo el control del usuario durante una hora (o hasta que no haya luz). La sombra es bidimensional e insustancial, y al escabullirse, ocultarse y evitar ser detectada, actúa como una criatura de nivel 7. Cuando el efecto termina, la sombra (normalmente) vuelve al usuario.

Se sabe que las sombras desarrollan una mente propia. A veces, tras probar un poco de libertad, se niegan a volver.

JARRÓN DE LÁGRIMAS [VASE OF TEARS]**Nivel:** 1d6**Aspecto:** Jarrón, vial o frasco lleno de lágrimas.

Efecto: Romper el jarrón crea un hechizo protector alrededor del personaje, evitando que reciba cualquier daño de Vigor la próxima vez que sea atacado físicamente.

JOYA DE LA CORONA [CROWN JEWEL]**Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Joya brillante de una corona real

Efecto: Cuando se une a un objeto como un arma, escudo, armadura, Cypher o artefacto, crea un duplicado exacto del objeto. El duplicado funciona igual que el original y dura diez minutos o hasta que se agota de forma natural (lo que ocurra primero).

LA LLAVE DE SABER [THE KEY OF KNOWING]**Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Llave dorada manchada permanentemente de sangre

Efecto: Cuando se usa para abrir una cerradura (del nivel del Cypher o inferior), concede al usuario la oportunidad de hacer tres preguntas de sí o no sobre una persona, lugar o cosa. La llave responde lo mejor que puede y sabe, y no intenta mentir o engañar al usuario con su respuesta.

Después de usar la llave de esta forma, la sangre desaparece de su superficie y la llave se niega a abrir nada (o a hablar) nunca más.

LÁGRIMA DE SIRENA [MERMAID TEAR]**Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Gota de cristal de mar en forma de lágrima

Efecto: Cuando se traga, llena al usuario de una abrumadora sensación de tristeza. El usuario sufre 1 punto de daño de Intelecto, pero obtiene un recurso en cualquier tarea que implique agua durante los siguientes diez minutos. La tarea debe implicar agua de forma significativa (por ejemplo, blandir una espada mientras llueve probablemente no cuente, pero llorar como parte de un intento de persuadir a alguien, lanzar un hechizo mágico que implique agua o usar un estanque para escudriñar serían apropiados).

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

LÁGRIMAS DEL HOMBRE DE HOJALATA [TIN MAN'S TEARS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeño frasco lleno de lágrimas

Efecto: Cuando se vierte, se extiende hasta cubrir un área de unos 60 cm cuadrados [2 pies por 2 pies], transformando cualquier metal que toque en óxido quebradizo, hasta una profundidad de unos 15 cm [6 pulgadas]. Cuando se usa sobre una criatura metálica (como un soldadito de plomo), el óxido infinge un daño igual al nivel del Cypher y obstaculiza todas las acciones de movimiento durante diez minutos.

LIBRO DE IMÁGENES DEL PADRINO [GODFATHER'S PICTURE BOOK]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Libro grande lleno de cuentos

Efecto: Cuando alguien hojea las páginas rápidamente, el tiempo se altera. Si el usuario hojea el libro hacia delante, el tiempo salta hacia delante. Si se hojea hacia atrás, el tiempo salta hacia atrás. Adelantar el tiempo otorga al usuario una acción adicional en su turno. Moverlo hacia atrás le permite reintentar su acción anterior. Después de que el libro es usado de esta manera una vez, se convierte en un libro normal y no cuenta para el límite de Cyphers del personaje.

LIBRO SIN IMÁGENES [PICTURELESS BOOK]

Nivel: 1d6

Aspecto: Libro sin imágenes

Efecto: Leer el libro en voz alta durante un asalto provoca que todos los que lo escuchen a corta distancia (excepto el usuario) caigan en un sueño profundo durante una ronda. Mientras duermen, tienen sueños intensos y no pueden realizar ninguna otra acción. Los sueños les afectan de una de las siguientes maneras.

El libro sin imágenes afecta a la salud de los PNJs en lugar de a sus Reservas, devolviéndoles la salud completa o haciéndoles 5 puntos de daño.

d6 Efecto

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Dulces sueños. Todos los personajes que sueñan recuperan todas sus Reservas. |
| 3-4 | Pesadillas. Todos los personajes que sueñan sufren 5 puntos de daño de Intelecto. |
| 5-6 | Mundo onírico. Todos los personajes que sueñan entran en un mundo onírico, donde tienen una experiencia que les hace aprender temporalmente una habilidad no de combate a su elección durante el resto del día. |

Llave de hueso [Bone Key]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Hueso de dedo humano tallado en forma de llave de esqueleto.

Efecto: Abre una cerradura de nivel Cypher o inferior, o proporciona un recurso para abrir una cerradura de nivel superior.

LLAVE ESQUELETO DEL HECHICERO [SORCERER'S SKELETON KEY]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Bastón de madera, varita de hierro o trozo de paja.

Efecto: Cuando se golpea tres veces contra cualquier puerta cerrada u otro objeto (del nivel del Cypher o inferior), la llave lo abre automáticamente.

MADERA ANIMADA [ANIMATED WOOD]

Nivel: 1d6

Aspecto: Trozo de pino, aliso u otra madera imbuida con propiedades mágicas

Efecto: Escribir una palabra, como "niño", "caballo" o "espada", en la madera hace que se convierta en una versión viva de esa palabra. La versión viviente no mide más de 3 m por 3 m por 6 m [10 pies por 10 pies por 20 pies] y su nivel es igual al nivel del Cypher. Puede realizar ataques o acciones según se le ordene lo mejor que pueda y dura una hora por nivel del Cypher. Darle órdenes no es una acción.

Una vez activada, la madera animada no es un ser irreflexivo y dócil. De hecho, puede resistirse a las órdenes del usuario e intentar realizar sus propias acciones. Cualquier acción que realice no puede ser perjudicial para el usuario o sus aliados. El usuario puede intentar detener una acción no deseada mediante la persuasión, la intimidación, etc. (cualquier tarea de este tipo contra la madera animada se alivia en dos grados).

MANZANA DE LA DISCORDIA [APPLE OF DISCORD]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Hermosa manzana dorada que llama la atención de todos los que la ven

Efecto: Cuando se lanza a gran distancia, afecta a todos los enemigos que se encuentren a corta distancia de la manzana, provocando que intenten cogerla para sí. Los enemigos pasan sus dos acciones siguientes sin hacer nada más que luchar entre ellos por la posesión de la manzana.

MANZANA ENVENENADA [POISONED APPLE]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Manzana mitad blanca y mitad roja

Efecto: Comer de la mitad blanca cura al usuario, restaurando un número de puntos igual al nivel del Cypher a su Reserva de Vigor. Comer de la mitad roja envenena al usuario, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher. Cada mitad de la manzana sólo puede afectar a una criatura.

Ambas mitades de la manzana pueden ser usadas por la misma o por diferentes personas, siempre que se haga con pocas rondas de diferencia. Sin embargo, para que el Cypher surta efecto, el usuario debe darle un mordisco voluntariamente. Es imposible, por ejemplo, forzar a alguien a comer parte de la manzana y que el Cypher se active.

MAPA OCEÁNICO DE BELLMAN [BELLMAN'S MAP OF THE OCEAN]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Hoja de papel en blanco enrollada y atada con un lazo para el cabello

Efecto: Cuando se desenrolla, convence a todos los que se encuentran a corta distancia de que el personaje que sostiene el mapa sabe mucho más que ellos. Durante los siguientes diez minutos, los seres afectados ven al portador del mapa como su líder o guía, no le atacarán y, en general, harán lo que les pida (todas las interacciones sociales con los afectados se alivian dos grados).

MEDALLÓN DE GATO SIDHE [CAT SIDHE MEDALLION]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Medallón con la forma del símbolo blanco del pecho de un Gato Sidhe.

Efecto: Cuando se activa, el medallón protege al portador de la siguiente maldición (del nivel Cypher o inferior) que se lance sobre él. La maldición entra en el medallón, que se rompe en miles de pedacitos.

MENSAJEROS DE LA MUERTE [DEATH'S MESSENGERS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Botella, vial o caja llena de tres volutas de humo oscuro.

Efecto: Las tres volutas de humo envuelven a una criatura a corta distancia, provocándole mareos, zumbidos en los oídos y visión borrosa. Durante las tres rondas siguientes, el Cypher infinge un daño igual al nivel del Cypher (cada ronda).

NUEZ DE CORTE Y COSTURA [DRESSMAKING NUT]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Nuez de nogal u otra nuez con cáscara, con bisagras y un cierre

Efecto: La nuez se abre para revelar un impresionante y espectacular vestido de baile, vestido de noche o esmoquin. El traje tiene el tamaño, la forma, el estilo y el color perfectos para la persona que desea llevarlo. Mientras se lleva puesto, el traje alivia todas las tareas relacionadas al encanto, la persuasión y la etiqueta durante una hora. Después de ello, el traje puede seguir usándose, pero ya no ofrece ningún beneficio.

Los seres de todos los géneros pueden llevar cualquier forma de atuendo de la nuez de corte y costura y recibir los beneficios.

NUNCA PERDIDO [NEVERLOST]

Nivel: 1d6

Aspecto: Bolsa de migas de pan, guijarros o caramelos

Efecto: Cuando se dejan caer a lo largo de un camino o sendero, los objetos se vuelven invisibles para todos excepto para el usuario y los aliados que designe. Los objetos duran un día por nivel del Cypher y pueden ser vistos por el usuario y sus aliados, incluso en completa oscuridad.

OJO DE ÁGATA [AGATE EYE]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Piedra rayada que parece el ojo de un dragón

Efecto: Cuando se Tritura y se añade a la comida o la bebida, o se aplica a la piel, hace que el usuario sea inmune a los venenos del nivel del Cyphers o inferior durante una hora por nivel de Cyphers (y acaba con cualquiera de esos efectos en curso, si los hay, que estén ya en el sistema del usuario).

PAÑUELO DE GENIO [GENIE'S HANDKERCHIEF]

Nivel: 1d6

Aspecto: Pañuelo extremadamente grande con una esquina recubierta de mercurio.

Efecto: Frotar el pañuelo sobre una herida la cura (restaura todos los puntos de las Reservas del personaje), pero también gasta una tirada de recuperación del día.

Los pañuelos de genio vienen en muchos colores y materiales. Algunas personas descubren que, una vez agotada su magia, se convierten en buenas mantas, cortinas o capas. Por supuesto, la exposición prolongada al mercurio tiene sus inconvenientes.

PARA PEDRO CON AMOR [TO PETER WITH LOVE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Caja envuelta con una bomba en su interior y una etiqueta de regalo en el exterior

Efecto: Escribe el nombre de una persona en la etiqueta, y la caja se entregará a esa persona a la hora y en el lugar que especifiques. Cuando se abre, la caja causa al destinatario un daño igual al nivel del Cypher. El viaje hasta el destinatario dura al menos una ronda y a veces más, dependiendo de la distancia y la dificultad.

PASTEL DE MIRLO [BLACKBIRD PIE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Cuatro y veinte mirlos horneados en un pastel

Efecto: Cuando se abre la tarta, los mirlos empiezan a cantar un inquietante canto fúnebre de dolor y tristeza. Todos los enemigos a larga distancia que escuchen la canción se ven obstaculizados en todas sus tareas durante diez minutos.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

PEPITO GRILLO [JIMINY CRICKET]

Nivel: 1d6

Aspecto: Pequeño grillo de madera o metal

Efecto: Permite al usuario reintentar una tarea que haya fallado en el último minuto, usando la misma dificultad y modificadores.

PERLA DE LOS DESEOS [WISH-GRANTING PEARL]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Perla llameante

Efecto: El usuario puede pedir un único deseo y hacer que se cumpla total o parcialmente. El DJ asigna un nivel al deseo, de modo que cuanto mayor y más difícil sea el deseo, más difícil será que se cumpla. Generalmente, un deseo como ganar un recurso o un objeto barato es de nivel 1, y un deseo de un objeto caro o de que un enemigo desaparezca es de nivel 7. El Cypher no puede conceder un deseo por encima de su nivel.

PIEDRA DE AFILAR VALEROZA [VALOROUS WHETSTONE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Piedra de afilar

Efecto: Despues de afilar al menos una de sus armas con la piedra de afilar, el usuario se siente instantáneamente más valiente. Durante los siguientes diez minutos, todas sus acciones de intimidación se alivian, y su arma afilada infinge +2 puntos de daño.

POEMA SIN SENTIDO [NONSENSICAL POEM]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Poema sin sentido escrito con letra de espejo

Efecto: Leer el poema en voz alta permite al usuario revertir una cosa de su situación actual durante un máximo de diez minutos. Arriba se convierte en abajo. La gravedad funciona al revés. Un río fluye hacia atrás. El sol brilla por la noche. (El jugador debe colaborar con el DJ para idear un cambio apropiado y aceptable).

POLVO DE VIDA [POWDER OF LIFE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Polvo que se lleva en una caja de pimienta

Efecto: Al rociar un objeto inanimado, el polvo le da vida. , el polvo le da vida. El objeto no cambia en nada: un pequeño gato de cristal sigue siendo un pequeño gato de cristal, salvo que ahora está vivo. El objeto vivo actúa como una criatura de nivel 2 con mente propia. Aunque tiene una afinidad u obligación con el que le dio vida, no obedece órdenes.

Los objetos animados por el polvo de la vida deben tener atributos que representen su forma y naturaleza. Por ejemplo, un soldadito de plomo traído a la vida probablemente tenga Armadura 1 y tal vez un arma ligera, mientras que un conejo de peluche podría ser de nivel 3 en defensa por Velocidad, esconderse y escabullirse.

POLVO DEL SOÑADOR [DUST OF THE DREAMER]

Nivel: 1d6

Aspecto: Bolsa de polvo muy fino con los tonos del arco iris.

Efecto: Cuando se espolvorea en los ojos, concede al receptor todos los beneficios de una tirada de recuperación de diez horas como acción única. Esto no consume ninguna de sus tiradas de recuperación.

POLVO CELESTE [AZURE DUST]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Puñado de polvo del Hada del Pelo Turquesa

Efecto: Espolvorear el polvo sobre el pelo, la piel, el atuendo u otro objeto de alguien lo tiñe permanentemente de azul brillante.

PUERTA EN CUALQUIER LUGAR [ANYWHERE DOOR]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Tiza, bolígrafo, lápiz, pintalabios o rotulador

Efecto: Crea una puerta a cualquier lugar. La puerta permanece durante un día y luego desaparece. Mientras la puerta exista, cualquier persona o cosa que pueda discernir la puerta puede utilizarla. Al borrar la línea dibujada, la puerta desaparece.

RELOJ DE COCODRilo [CROC'S CLOCK]

Nivel: 1d6

Aspecto: Pequeño reloj de tic tac, no más grande que la uña de un pulgar.

Efecto: Cuando se adhiere a (o es tragado por) una criatura viva o un objeto, el reloj hace tic tac ruidosamente, alertando de su presencia a todo el que se encuentre a larga distancia durante un día.

ROSA DE ROJO [ROSE OF RED]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Gran y hermosa rosa carmesí en plena floración.

Efecto: Al pinchar un dedo en las espinas de la rosa, el usuario sangra una única gota de sangre. Al lanzarla al aire, la sangre se convierte en un gran pájaro rojo que vuela hacia un objetivo elegido hasta una gran distancia. Cuando llega, estalla en un radio inmediato, infligiendo un daño de Intelecto igual al nivel del Cypher. El estallido engendra 1d6 pájaros adicionales; en la siguiente ronda, cada uno vuela a un punto aleatorio a corta distancia y explota en un radio inmediato, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher.

SANGRE DE DRAGÓN [DRAGON'S BLOOD]**Nivel:** 1d6**Aspecto:** Sangre de dragón en polvo**Efecto:** Cuando se mezcla con líquido y se pinta sobre un ser vivo, otorga uno de los siguientes efectos por un día.**d6 Efecto**

1-2 +2 a Armadura

3-4 Recurso para todas las tareas que impliquen magia

5-6 Recurso para todas las tareas relacionadas con el romance, el sexo y la fertilidad

SERPIENTE BLANCA [WHITE SNAKE]**Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Trozo de serpiente mágica**Efecto:** Al tragarse el trozo de serpiente, el usuario obtiene la capacidad de entender y hablar con todos los seres vivos durante diez minutos.**SNICKERSNEE [SNICKERSNEE]****Nivel:** 1d6 + 4**Aspecto:** Pequeña joya, talismán o abalorio**Efecto:** Cuando se une a un arma, hace que crezca de dos a cinco veces su tamaño normal. El arma infinge +2 puntos de daño adicionales, pero por lo demás puede usarse como si fuera un arma de su tamaño original.**SOMBRERO TELETRANSPORTADOR [TELEPORT HAT]****Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Sombrero tonto que siempre es demasiado grande para el portador sin importar el tamaño de su cabeza**Efecto:** Permite al portador desear que una criatura que conoce aparezca a su lado. La criatura debe aceptar ser teletransportada (o ser convencida mediante algún tipo de interacción, como la persuasión o la intimidación). La criatura teletransportada permanece el tiempo que ambas partes acuerden, pero no más de un día. En ese momento, la criatura es devuelta a su lugar de origen.**SONRISA DE CHESHIRE [CHESHIRE SMILE]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Sonrisa traviesa**Efecto:** Cuando se cuelga en el aire, la sonrisa se transforma lentamente en un Gato de Cheshire gris que parece estar hecho principalmente de humo y sombra. Tiene unos enormes ojos azules y una enorme sonrisa. El gato actúa como una criatura (nivel igual al nivel del Cypher) con mente propia, aunque probablemente ayude a la persona que activó el Cypher. Permanece durante diez minutos y luego se desvanece lentamente, hasta que incluso la sonrisa original ha desaparecido.**SOTA DE CORAZONES [KNAVE OF HEARTS]****Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Naípe que representa a un elegante caballero**Efecto:** Convierte al usuario en el caballero representado en la carta. Adopta la apariencia, voz y modales del caballero. También gana +1 a la Armadura, +1 al daño y un recurso en escabullirse, ocultarse y sigilo. El efecto dura diez minutos por nivel del Cypher.**TARTA DEL CORAZÓN [HEART'S TART]****Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Tarta roja en forma de corazón**Efecto:** Cuando se come, alivia todas las tareas que impliquen robar, carterismo, escabullirse, correr, sorpresa e iniciativa durante diez minutos.**TAZÓN DE PAPILLA DE AVENA [BOWL OF PORRIDGE]****Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Tazón de papilla de avena al punto justo**Efecto:** Restaura un número de puntos igual al nivel de Cypher de la Reserva de Vigor del usuario. También protege al usuario de los efectos del frío durante diez minutos.**TRAICIÓN DEL PADRE [FATHER'S BETRAYAL]****Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Pequeña piedra con forma de corazón**Efecto:** Durante los siguientes diez minutos, una criatura que el usuario pueda ver es desterrada de un área de 9 m por 9 m [30 pies por 30 pies] alrededor del usuario. Si la criatura se encuentra en esa zona cuando se activa el Cypher, es expulsada fuera de ella y queda aturdida durante una ronda, lo que obstaculiza su siguiente acción.**TRAJE NUEVO DEL EMPERADOR [EMPEROR'S NEW CLOTHES]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Hilo mágico cosido a la armadura**Efecto:** Durante el día siguiente, la armadura a la que está unido el hilo es invisible, haciendo que el portador parezca no tener armadura.**TRES AGUJAS [THREE NEEDLES]****Nivel:** 1d6**Aspecto:** Tres agujas encantadas**Efecto:** Durante los siguientes diez minutos por nivel del Cypher, el usuario puede trepar por cualquier superficie sólida (incluso las verticales) como si hacerlo fuera una tarea rutinaria.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

VANIDAD DORADA [GOLDEN VANITY]

Nivel: 1d6

Aspecto: Set de tocador dorado en una caja pequeña y resistente que incluye un cepillo, un peine y un espejo.

Efecto: Cada objeto puede usarse una vez y tiene un efecto diferente:

Cepillo dorado: Crea terreno escabroso en un área inmediata, que cuenta como terreno difícil.

Peine dorado: Crea rocas dentadas en un área inmediata, lo que hace que sea extremadamente doloroso atravesarla. Los personajes que se encuentren en la zona sufren 1 punto de daño cada ronda a causa de las rocas.

Espejo dorado: Se convierte en una alta montaña de cristal de 9 m por 90 m [30 pies de alto por 300 pies de ancho]. Todas las tareas de escalada se ven obstaculizadas, y una caída desde cualquier altura causa 3 puntos de daño ambiental (ignora Armadura).

Los efectos del paisaje son permanentes. La vanidad dorada cuenta como un solo Cypher contra el límite de Cyphers del personaje. Cuando se han utilizado los tres objetos, sigue siendo un conjunto de vanidad funcional, pero ya no contiene magia.

VELA DE LA MUERTE [DEATH'S CANDLE]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Pequeña vela negra medio quemada

Efecto: Una vez encendida la vela, arde durante un número de rondas igual al nivel del Cypher. Durante ese tiempo, el usuario que la encendió está protegido de la muerte o de descender en el registro de daño. Mientras la vela arde, si el personaje normalmente moriría, no lo hace y en su lugar rechaza todo el daño. Por ejemplo, si a un personaje le quedan 5 puntos en su última Reserva, y un enemigo le infinge 5 puntos de daño, poniendo todas sus Reservas a 0, el usuario no recibe ningún daño. Sin embargo, si un enemigo infinge 4 puntos de daño, que no son suficientes para matar al usuario, el usuario recibe los 4 puntos de daño.

VENENO PARA TU HIJA [POISON FOR YOUR DAUGHTER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Líquido transparente que puede esparcirse sobre cualquier objeto, como una manzana, un peine o un arma.

Efecto: El veneno crea una reacción específica durante una hora en una criatura que utilice el objeto. Tira d100 para determinar la reacción.

d100 Reacción

- | | |
|-------|---|
| 01-20 | Sueño. La criatura cae en un sueño profundo y sin sueños. Mientras duerme, la criatura no puede realizar ninguna acción, pero está protegida por un ataúd de cristal que le otorga +2 de Armadura. La criatura despierta si es tocada por alguien querido o si recibe daño. |
|-------|---|

21-40	Desaparecer. La criatura se vuelve invisible para todos y para todo durante un número de rondas igual al nivel del Cypher. Durante ese tiempo, no puede ser oída, sentida ni percibida.
41-60	Alterar. La criatura se altera físicamente hasta que irreconocible, incluso por sus seres queridos. La alteración también afecta a su ropa, posesiones y cualquier característica distintiva o manierismo.
61-75	Perdido. La criatura se pierde profunda y espantosamente, aunque se encuentre en un entorno familiar (como su propia habitación). No reconoce ningún punto de referencia, no encuentra el camino y siente un profundo pánico.
76-85	Sin respiración. La criatura siente como si no pudiera respirar, tragando aire y sin aliento. Aunque no se está muriendo, tiene la sensación de estarlo. Todas las tareas se ven obstaculizadas.
86-95	Compulsión. La criatura se obsesiona con una única tarea, incapaz de hacer otra cosa hasta que la consigue. La tarea tarea puede ser sencilla (elegir la rosa más bonita de de un jardín) o compleja (tejer siete jerséis con ortigas). Todas las acciones que no contribuyan a completar la tarea se ven obstaculizadas.
96-00	Obediente. Es mucho más fácil interactuar con la criatura. Todas las tareas para influir en la criatura envenenada se facilitan en dos grados.

ZAPATILLAS DE PLATA [SILVER SLIPPERS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Zapatos de plata, zapatillas de rubí o botas rojas.

Efecto: Cuando el portador dice en voz alta el nombre del lugar al que desea ir, las zapatillas de plata le llevan hasta allí en tres pasos. Ten en cuenta que, en la mayoría de los casos, las zapatillas sólo transportan al portador (aunque los animales de compañía y similares a veces pueden viajar con ellas).

Una vez que las zapatillas de plata se utilizan para transportar a su portador, desaparecen. Sin embargo, se rumorea que vuelven mágicamente al mundo de alguna forma para otra persona que las necesite.

ARTEFACTOS

La mayoría de los artefactos en un escenario de cuentos de hadas en el Sistema Cypher son objetos mágicos que han sido creados por medio de la magia o posteriormente alterados o imbuidos con magia. Hay un gran número de personas y seres en los cuentos de hadas que

son capaces de crear artefactos por uno o ambos métodos. Además, algunos artefactos son producto de la magia misma o de la ambientación. Así, constantemente aparecen nuevos artefactos en el mundo, esperando a ser encontrados y utilizados por los personajes.

PECULIARIDADES DE LOS ARTEFACTOS

La magia recorre la mayoría de los objetos de un mundo de cuento de hadas, pero especialmente los artefactos. La magia es incognoscible y desconcertante, por lo que algo puede salir mal, y a menudo sale mal. Aunque a veces esto se manifiesta en forma de intromisiones de DJ, también aparece en los artefactos en forma de peculiaridades. Cada artefacto tiene una peculiaridad que lo diferencia de los objetos mundanos o ligeramente mágicos.

Las peculiaridades no suelen hacer que un artefacto sea más poderoso, pero pueden hacerlo más interesante, difícil, útil o simplemente único. Algunas peculiaridades se manifiestan durante la creación de un objeto, mientras que otras pueden aparecer (o desaparecer) tras una experiencia concreta, normalmente relacionada con la magia. Las peculiaridades pueden aparecer y desaparecer sin previo aviso, pero normalmente un artefacto sólo puede tener una peculiaridad a la vez y rara vez está sin una peculiaridad durante mucho tiempo.

TABLA DE PECULIARIDADES

d20 Peculiaridad

- 1 Cambia aleatoriamente el color de las armas, ropas y otros objetos que toca.
- 2 Hace que algunos animales huyan de él y que otros se le acerquen.
- 3 Los instrumentos musicales y el canto de los pájaros se apagan en su presencia.
- 4 Le da a su portador un mayor sentido del olfato.
- 5 Atrae a las abejas y a veces gotea miel.
- 6 A veces se incendia al usarlo; la llamarada no causa daño, pero desprende calor y luz.
- 7 Produce un sarpullido, un tatuaje u otra marca en la piel del portador.
- 8 Hace que el portador camine unos dos centímetros por encima del suelo.
- 9 Silba música apropiada a lo que sucede a su alrededor, incluido un zumbido nasal cuando está aburrido.
- 10 A veces se mueve por voluntad propia, pero nunca cuando alguien lo está mirando.
- 11 Habla constantemente de su antiguo dueño, al que ama u odia, según el día.
- 12 A todos los que están cerca les provoca sueños extraños y antinaturales.
- 13 Hace que el pelo crezca más rápido de lo normal.

- 14 Crea una nube sobre sí mismo constantemente. A veces la nube llueve.
- 15 Atrae a las criaturas feéricas, se use o no.
- 16 Se queja sin cesar si no se ha utilizado (o al menos no se le ha prestado atención, como limpiarlo) en al menos un día.
- 17 Emite remolinos y destellos de varios colores que forman figuras en el aire.
- 18 Cambia ligeramente de aspecto según el estado de ánimo de su portador.
- 19 A veces señala el camino hacia algo interesante o útil.
- 20 Ocasionalmente se transforma en un artefacto completamente distinto de la noche a la mañana (incluyendo forma y función); este efecto dura hasta que el artefacto se utiliza en su nueva forma, tras lo cual vuelve a su estado original (o se agota).

TABLA DE ARTEFACTOS

Al dar artefactos a los personajes, elige de esta tabla o tira d100 para obtener resultados aleatorios.

d100 Artefacto

- | | |
|-------|--|
| 01-03 | A Tisket a Tasket |
| 04-06 | Botas de saltar |
| 07-09 | Bolsa ilimitada |
| 10-12 | Cuerno de azul de chico |
| 13-15 | Cuchillo tallador de gran filo |
| 16-17 | Diablos y sastres |
| 18-20 | Violín del Fossegrim |
| 21-23 | Bolso del afortunado |
| 24-25 | Galochas de la fortuna |
| 26-27 | Lámpara de genio |
| 28-30 | Brida dorada |
| 31-33 | Hacha del leñador |
| 34-36 | Garfio de Garfio |
| 37-39 | Cuerno de destrucción |
| 40-42 | Estufa de hierro |
| 43-45 | Mochila de sietes |
| 46-50 | Espejo espejo |
| 51-53 | Caja de Pandora |
| 54-56 | Polvo de pixie |
| 57-59 | Gorro rojo |
| 60-62 | Caperuza roja |
| 63-65 | Espada autogolpeante |
| 66-68 | Botas de siete leguas |
| 69-71 | Varita de cambiaformas |
| 72-74 | Osa |
| 75-77 | Camisa de ortigas |
| 78-79 | Capa de Invisibilidad de soldado |
| 80-82 | Violín conmovedor |
| 83-84 | Soldadito de plomo tenaz |
| 85-87 | Canoa de piedra |

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

88-90 [Cuchillo de cuentos](#)

91-93 [Mesa servida](#)

94-96 [Yesquero](#)

97-98 [Paraguas de Tweedledee](#)

99-00 [Jarra sañosa](#)

SELECCIÓN DE ARTEFACTOS DE CUENTOS DE HADAS

A TISKET A TASKET [A TISKET A TASKET]

Nivel: 1d6

Aspecto: Cesta amarilla tejida con asas de madera

Efecto: Esta cesta puede contener hasta un Cypher por nivel de artefacto, siempre que cada uno no sea más grande que un gato típico. Cyphers en la cesta no cuentan contra el límite de un personaje.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada vez que se añade un Cypher a la cesta)

BOLSA ILIMITADA [BOUNLESS BAG]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Bolsa pequeña con dos asas y un cierre

Efecto: Cualquier objeto no vivo guardado en la bolsa se convierte en un objeto ligeramente más valioso. Por ejemplo, un objeto barato se convierte en un objeto de precio moderado, mientras que un objeto de precio moderado se convierte en un objeto caro. La bolsa no tiene ningún efecto sobre los objetos muy caros o exorbitantes. El cambio tarda un día entero en surtir efecto, durante el cual el artículo no puede salir de la bolsa y ésta no debe abrirse. Si se abre la bolsa, el proceso se cancela y hay que volver a empezar.

Agotamiento: 1 en 1d6. Cuando el efecto se agota, puede seguir utilizándose como una bolsa normal.

Poner todo o parte de un ser vivo en una bolsa ilimitada es siempre arriesgado, ya que a más de una persona se le ha convertido la mano o la cabeza en oro (lo que puede sonar encantador, pero normalmente no lo es). Además, hacerlo suele provocar que la bolsa ilimitada vuelva a ser una bolsa normal.

Los objetos que crean riqueza de cualquier forma son especialmente codiciados. Tanto es así que se cree que algunos objetos están malditos, debido al número de personas que han encontrado su destino inoportuno mientras poseían un artefacto generador de riqueza.

BOLSO DEL AFORTUNADO [FORTUNATE'S PURSE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Elegante mochila que cambia de color para ocultarse a plena vista

Efecto: Cualquier objeto introducido en el interior del saco no puede ser detectado por los sentidos físicos ni por la magia. El saco puede contener un solo objeto, de cualquier tamaño y forma, a la vez. Cyphers en el bolso

del afortunado no cuentan contra el límite de Cypher del usuario.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada vez que se añade un objeto a la mochila).

Las bolsas mágicas tienen muchas formas, como monederos, sacos, mochilas y bolsillos. Algunas pueden usarse para ocultar a alguien de forma segura fuera de la vista, proporcionar un suministro interminable de oro o riquezas, o conceder deseos. La mayoría de las veces se entregan como recompensa por hacer grandes bondades o completar una tarea difícil.

BOTAS DE SALTAR [BOUNDING BOOTS]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Botas de cuero y oro bellamente confeccionadas que se ajustan a la perfección al portador

Efecto: Las botas son un recurso para saltar y correr (facilitan una de estas habilidades en dos grados si el artefacto es de nivel 6 o superior).

Agotamiento: -

BOTAS DE SIETE LEGUAS [SEVEN-LEAGUE BOOTS]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Botas de cordones hasta la rodilla de cuero negro.

Efecto: Permite al portador viajar hasta 34 km [21 millas] con un solo paso. Alternativamente, dos personas pueden llevar cada una una bota y viajar hasta 19 km [10,5 millas] con un solo paso. Las botas de siete leguas extienden al usuario, costándole 2 puntos de Vigor por paso.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada paso). Una vez agotada la capacidad de movimiento, las botas siguen funcionando como botas normales.

BRIDA DORADA [GOLDEN BRIDLE]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Cabezada de oro

Efecto: Para activar la brida, el usuario debe tener éxito en una interacción de Intelecto con una bestia cuyo nivel no supere el nivel del artefacto. La brida se une a la criatura, que inmediatamente se calma. La criatura espera las órdenes del usuario y las cumple lo mejor que pueda. La criatura permanece calmada durante un número de horas igual al nivel del artefacto menos el nivel de la criatura. (Si el resultado es 0 o menos, la criatura queda esclavizada sólo durante un minuto).

Agotamiento: 1 en 1d10

CAJA DE PANDORA [PANDORA'S BOX]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Elegante caja de oro con tapa abatible y cierre con llave

Efecto: Cuando se abre la caja, sale luz. La luz se funde en una forma dorada que representa una profunda sensación de paz y esperanza para la persona que abrió la

caja. Durante un número de asaltos igual al nivel del artefacto, la forma dorada alivia todas las acciones realizadas por quien la abre. Alternativamente, quien la abre puede compartir el efecto de la forma dorada como su acción, aliviando todas las acciones realizadas por sus aliados a corta distancia (pero sin beneficiarse a sí mismo).

Agotamiento: 1 en 1d6

CANOA DE PIEDRA [STONE CANOE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Guijarro gris brillante, lo bastante pequeño para caber en un bolsillo

Efecto: Cuando se activa, se transforma en una canoa que puede transportar un número de seres (y su equipo) igual al nivel del artefacto. La canoa dura un día y luego vuelve a transformarse en un guijarro.

Agotamiento: 1 en 1d6 (comprobar cada uso)

CAMISA DE ORTIGAS [SHIRT OF NETTLES]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Camisa tejida de ortigas urticantes

Efecto: La camisa actúa como una armadura ligera, pero otorga una Armadura adicional de +2 (+3 si el artefacto es de nivel 9 o superior) además de la Armadura 1 que suele proporcionar una armadura ligera. Además, el portador no puede cambiar de forma contra su voluntad.

Agotamiento: - (En cualquier momento, el DJ puede dictaminar que la camisa ha resistido suficiente magia de cambio de forma como para agotar esa capacidad, tras lo cual la camisa sigue funcionando como armadura).

CAPA DE INVISIBILIDAD DE SOLDADO [SOLDIER'S CLOAK OF INVISIBILITY]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Capa gris pizarra cosida de sombras y silencio

Efecto: Proporciona un recurso para ocultarse, escabullirse y permanecer sin ser detectado (incluso por magia) mientras el portador no interactúe con otra criatura. Entrar en combate o interactuar con otra criatura de cualquier forma rompe el efecto.

Agotamiento: 1 en 1d100

CAPERUZA ROJA [RED RIDING HOOD]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Capa de color rojo brillante que se ajusta a su portador

Efecto: Atrae las miradas a la vez que da al portador la impresión de ser una presa fácil. Todas las tareas que impliquen escabullirse y ocultarse se ven obstaculizadas, y los enemigos normalmente atacarán al portador antes que a cualquier otro en la zona. La capa proporciona +3 de Armadura y un recurso para todas las tareas basadas en Vigor, incluidas las de combate.

Agotamiento: 1 en 1d10 (comprobar cada día de uso)

CUCHILLO DE CUENTOS [STORY KNIFE]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeña navaja inscrita con pequeñas palabras en cientos de idiomas

Efecto: Corta las palabras en forma de historias orales, canciones, discursos, conversaciones, etc. Esto tiene uno de dos efectos, dependiendo del deseo del portador (el portador debe decidirlo antes de activar el artefacto cada vez):

- Hace que la historia, canción, etc. sea más intensa, potente e interesante, lo que aumenta la probabilidad de que tenga un impacto en los oyentes (alivia cualquier intento de interacción).

- Hace que la historia, canción, etc. sea aburrida, pesada e inconexa, disminuyendo la posibilidad de que tenga el impacto deseado en los oyentes (obstaculiza cualquier intento de interacción).

Utilizar el cuchillo de los cuentos es una acción. No tiene poder para cortar objetos físicos o seres vivos (a menos que esos seres estén hechos de historias).

Agotamiento: 1 en 1d20

CUCHILLO TALLADOR DE GRAN FILO [CARVING KNIFE OF SHARPNESS]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Cuchillo (arma ligera)

Efecto: Esta arma funciona como un cuchillo normal de su clase. Cuando su portador obtiene un efecto especial mayor al atacar, puede elegir cortar uno de los miembros del objetivo.

Agotamiento: 1 en 1d10 (tirada en cada efecto mayor)

El DJ determina el efecto de la pérdida de un miembro; sin embargo, muchos seres mágicos pueden soportar la pérdida de miembros con mucho más aplomo del que mostraría una criatura mortal en una situación similar.

CUERNO DE AZUL DE CHICO [BOY BLUE'S HORN]

Nivel: 1d6

Aspecto: Reluciente cuerno que nunca necesita ser afilado o pulido.

Efecto: Cuando toca una canción de cuna, el cuerno hace dormir durante dos rondas a todo ser vivo que oiga a corta distancia (incluido el usuario). Cuando el cuerno toca algo alegre, el usuario y todos los aliados a corto alcance suman +1 a sus tiradas de recuperación durante diez minutos.

Agotamiento: 1 en 1d20. Tras agotarse, sigue funcionando como un cuerno normal.

CUERNO DE DESTRUCCIÓN [HORN OF DESTRUCTION]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Gran cuerno de latón

Efecto: Al soplar en el cuerno se destruyen todos los objetos de un área inmediata que se encuentre hasta

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

una gran distancia, convirtiéndolo todo en escombros y cascotes. Los seres vivos dentro del área reciben 2 puntos de daño ambiental (ignora Armadura).

Agotamiento: 1 en 1d6

Es costumbre que quien empuña el cuerno de destrucción se llame a sí mismo el Rey de los Escombros y Desechos y lleve una corona hecha de guijarros y cascotes.

DIABLOS Y SASTRES [DEVILS AND TAILORS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Tablero manchado de sangre con figuras de oro blanco, bronce y perlas.

Efecto: Jugar contra alguien en una partida de damas alivia todas las interacciones sociales positivas del usuario con su oponente. Mientras juega, el usuario puede hacer un movimiento e interactuar con su oponente como una sola acción. El juego dura un número de rondas igual al nivel del artefacto.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada partida jugada). Tras el agotamiento, el tablero sigue funcionando como un tablero normal.

Puedes determinar el resultado de una partida haciendo que ambos jugadores tiren 2d6. El jugador con el mayor número de piezas que queden en el tablero (tirada más alta) es el ganador.

ESPADA AUTOGOLPEANTE [SELF-SWINGING SWORD]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Espada de acero con pomo ornamentado

Efecto: Cuando se activa con una palabra especial la espada ataca a quien el usuario indique, luchando como una criatura cuyo nivel sea igual al nivel del artefacto. Comandar la espada no es una acción, pero sólo puede hacer cosas que una espada sería capaz de hacer (atacar, bloquear, cortar, etc.). Si la espada se reduce a 0 de salud, la capacidad de autogolpe termina y debe ser reactivada. La espada vuelve al usuario cuando termina su duración.

Agotamiento: 1 en 1d6 (para la capacidad de autogolpe). Una vez agotada, funciona como una espada normal.

ESPEJO ESPEJO [MIRROR MIRROR]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Espejo ornamentado que crece o disminuye de tamaño según las necesidades de su usuario.

Efecto: Cuando el usuario se mira en el espejo e interactúa con él, éste concede su petición, según sea capaz. Tira un d6 para determinar la habilidad del espejo:

La mayoría de los espejos tienen personalidad propia. Algunos cantan sus, otros muestran imágenes y otros suspiran de aburrimiento cuando se les pregunta lo mismo una y otra vez.

Los espejos nunca mienten. Excepto cuando lo hacen.

Agotamiento: 1 en 1d20

d6 Capacidad

- 1 Responde a una pregunta sobre el presente (como "¿Quién es la más bella de todas?") con una simple respuesta de una o dos palabras.
- 2 Permite al espectador ver a alguien que conoce (y que le conoce) desde cualquier lugar. La imagen dura sólo un instante, y el observado no se da cuenta de que ha sucedido.
- 3 Si el espectador se coloca ante el espejo y grita su nombre tres veces, obtiene una visión de su futuro. Esta visión dura sólo un momento y no se garantiza que se haga realidad.
- 4 Si el espectador se coloca ante el espejo a medianoche mientras sostiene una fuente de luz, puede ponerse en contacto con el fantasma o el espíritu de una persona o criatura cuyo nombre conozca. Otra cosa es que el ser acceda o no a hablar con él.
- 5 Distorsiona la apariencia de todo lo que refleja, en particular magnificando los aspectos horribles y feos de las cosas y las personas e ignorando sus aspectos buenos y bellos. Mirarse en el espejo infinge 2 puntos de daño al Intelecto. Inclinar el espejo para reflejar un objeto le infinge 2 puntos de daño al mismo.
- 6 Recubre la piel del usuario con su superficie reflectante, ofreciéndole protección. La primera vez que el usuario recibiría daño, el espejo se rompe en su lugar, reflejando el daño de vuelta al atacante del usuario.

ESTUFA DE HIERRO [IRON STOVE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Estufa de hierro que camina y habla

Efecto: Una vez al día, la estufa puede hornear una galleta de jengibre viviente. El pastelero elige la forma, pero debe ser una forma simple y unidimensional (como un humano, un perro o un árbol). La galleta es una criatura de nivel 3 que puede moverse, hablar y realizar las tareas sencillas que le pida el pastelero. Al cabo de un día, la galleta se deshace.

Además, la estufa de hierro se puede utilizar como una estufa normal para calentar agua, cocinar comidas, etc.

Agotamiento: 1 en 1d100. Una vez agotada, sigue siendo una estufa normal, pero ya no camina ni habla.

Los seres de pan de jengibre no son inmunes a los peligros. Es probable que grandes cantidades de líquidos hagan que se disuelvan, mientras que se sabe que pájaros y otros carroñeros han intentado quitarles un ojo o una pierna.

GALOCHAS DE LA FORTUNA [GALOSHES OF FORTUNE]**Nivel:** 1d6 + 4**Aspecto:** Par de botas de goma

Efecto: Transporta al portador al momento y lugar del pasado o presente que desee durante un máximo de diez minutos. El portador no puede ser visto, oido o percibido por los demás, y no puede realizar ninguna acción que no sea observar el desarrollo de los acontecimientos. El viaje de ida y vuelta hace que el portador desaparezca del presente durante dos rondas.

Agotamiento: 1 en 1d6**GARFIO DE GARFIO [HOOK'S HOOK]****Nivel:** 1d6 + 1

Aspecto: Simple gancho de hierro diseñado para ser llevado como prótesis

Efecto: Cuando se coloca en un miembro amputado, el gancho se injerta de forma permanente. Funciona como garfio simple y como arma ligera. Cuando se activa, el Garfio de Garfio afecta a la mente de todos los enemigos pensantes que se encuentren a larga distancia. A los afectados les infunde terror, haciéndoles soltar lo que lleven en las manos y huir durante un número de rondas igual al nivel del artefacto.

Agotamiento: 1 en 1d6 (para la habilidad de miedo). Una vez agotado, sigue funcionando como garfio y arma.

Se rumorea que existe un gran número de Garfios de Garfio, todos ellos fabricados con distintos materiales y con diferentes propósitos, como el garfio de tijera, el garfio de remo, el garfio de imán, el garfio de taza de té, el garfio de garfio y el garfio de caña de pescar. Los personajes emprendedores podrían intentar conseguir varios garfios y una forma de intercambiarlos fácilmente.

GORRO ROJO [RED CAP]**Nivel:** 1d6 + 3**Aspecto:** Gorro de lana empapado en sangre humana

Efecto: El portador obtiene una tirada de recuperación extra cada día que no es una acción y no cuenta para su límite diario. Una vez que el portador utiliza esta tirada de recuperación, no puede volver a hacerlo hasta después de hacer una tirada de recuperación de diez horas y empapar el gorro en sangre humana fresca.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada día de uso)**HACHA DEL LEÑADOR [HATCHET OF THE WOODSMAN]****Nivel:** 1d6 + 4**Aspecto:** Hacha bien gastada de aspecto poco llamativo

Efecto: Cuando se usa sobre una criatura, el hacha convierte al objetivo en madera e infinge un daño igual a su nivel. Si la criatura es de madera viva, el hacha la convierte en madera no viva. Si el objetivo muere a causa del hacha, la criatura se convierte en madera animada.

Los efectos duran diez minutos o hasta que el objetivo tenga éxito en una tirada de Intelecto.

Agotamiento: 1 en 1d20 (chequea en ataque exitoso)**JARRA SAÑOSA [VICIOUS TANKARD]****Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Gran jarra de cerveza tallada en piedra.

Efecto: Además de servir como un cómodo medio para beber una variedad de líquidos, si la jarra se rellena con buena cerveza o licor, puede usarse como un arma media que infinge +2 puntos de daño (para un total de 6 puntos de daño). Cualquier que agarre la jarra adquiere práctica para usarla de este modo. Sorprendentemente, el uso de la jarra como arma cuerpo a cuerpo no provoca más que un pequeño derrame de cerveza o licor.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar en cada combate)**LÁMPARA DE GENIO [GENIE'S LAMP]****Nivel:** 1d6 + 2**Aspecto:** Lámpara de aceite de bronce

Efecto: Al frotar la lámpara aparece un genio que concede un deseo al usuario. El DJ asigna un nivel al deseo, de modo que cuanto mayor y más difícil sea el deseo, más difícil será que se conceda. Generalmente, un deseo como ganar un recurso o un objeto barato es de nivel 1, y un deseo de un objeto caro o de que un enemigo desaparezca es de nivel 7. El genio no puede conceder un deseo por encima de su nivel. El genio sólo puede conceder un deseo al día.

Agotamiento: 1 en 1d6

Los genios, también llamados djinn o jinn, vienen en muchas formas, y no todos ellos son contenidos o controlados por algo tan simple como una lámpara.

MESA SERVIDA [TABLE-BE-SET]**Nivel:** 1d6**Aspecto:** Mesa de madera de aspecto común**Efecto:** Poner la mesa y decir

"Mesa servida" automáticamente llena la mesa con tanta comida y bebida como quepa en su superficie. La mesa no se vacía mientras haya alguien a distancia que aún desee comer. Una vez que un personaje utiliza la capacidad de la mesa, no puede volver a hacerlo hasta después de hacer una tirada de recuperación de diez horas.

Agotamiento: 1 en 1d100

Además de las peculiaridades de los artefactos, el sentido común sugiere que los efectos de algunos artefactos atraerán oportunidades o peligros interesantes adicionales. Por ejemplo, si se usa Mesa servida en medio de un bosque, es probable que atraiga a osos y otras bestias hambrientas, mientras que si se usa en medio de la ciudad puede que los personajes consigan nuevos amigos o llamen la atención de los ladrones.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

MOCHILA DE SIETES [KNAPSACK OF SEVENS]

Nivel: 1d6

Aspecto: Mochila simple

Efecto: Golpear la mochila siete veces hace que salgan volando siete cisnes. Mientras el usuario no hable ni emita ningún sonido, los cisnes vuelan a su alrededor, dándole +1 Armadura contra ataques mentales y físicos durante los siguientes diez minutos.

En cuanto el usuario emite un sonido, los cisnes vuelven a la mochila.

Agotamiento: 1 en 1d20

OSA [SHE-BEAR]

Nivel: 1d6

Aspecto: Trozo de madera tallado en forma de oso

Efecto: Cuando se coloca en la boca, transforma al portador en una osa. Mientras está en esta forma, el usuario gana +4 a su Reserva de Vigor, +4 a su Reserva de Velocidad, y +1 a Armadura. También puede comunicarse con otros osos. El efecto dura diez minutos.

Agotamiento: 1 en 1d6

PARAGUAS DE TWEEDLEDEE [TWEEDLEDEE'S UMBRELLA]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Paraguas grande con una punta afilada en el extremo

Efecto: Toca a una criatura (de hasta el nivel del artefacto) de cualquier tamaño y el paraguas se plegará a su alrededor, capturándola en su interior. Sostener el paraguas con el cautivo dentro es una acción. Un personaje atrapado queda retenido durante diez minutos o hasta que realice una tirada de Vigor exitosa para liberarse.

Agotamiento: 1 en 1d10

POLVO DE PIXIE [PIXIE DUST]

Nivel: 1d6

Aspecto: Botella de cristal llena de luz resplandeciente

Efecto: Agita la luz centelleante sobre un ser vivo y puede volar durante diez minutos por nivel de artefacto. Si el ser ya puede volar, al agitar la luz sobre él, queda inmovilizado y pierde su capacidad de volar durante el mismo tiempo.

Agotamiento: 1 en 1d10

SOLDADITO DE PLOMO TENAZ [STEADFAST TIN SOLDIER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeño soldadito de plomo con una pierna

Efecto: Otorga al usuario que le falte una miembro, la capacidad de transformar el soldadito de plomo en una prótesis con la apariencia que elija. La extremidad aumenta de forma permanente la Reserva de Velocidad o la Reserva de Vigor máximas del usuario (a elección del

usuario) en 5 puntos (o 7 puntos si el artefacto es de nivel 6 o superior).

Agotamiento: -

Se rumorea que hay varios artefactos que crean partes del cuerpo protésicas o restauran miembros perdidos, como Bailarina de papel, Doncella sin manos y Serpiente de Bianca.

VARITA DE CAMBIAFORMAS [SHAPESHIFTER WAND]

Nivel: 1d6

Aspecto: Varita de madera, cristal, metal o piedra

Efecto: Permite al usuario convertir a un ser vivo (incluido él mismo) en uno de los siguientes: flor, lago, pato, cisne, cabaña, rosal o pez. Mientras se encuentra en su nueva forma, el ser transformado conserva toda su salud y otras características, pero no puede realizar ninguna acción más allá de las que el objeto o criatura no mágica podría realizar normalmente. Así, una flor puede ser movida por el viento, florecer, atraer insectos, ser cortada y oler bien. Cualquier intento de detectar al ser metamorfizado mediante los sentidos físicos o la magia se ve obstaculizado en dos grados. Mientras está transformado, el ser no puede morir; sin embargo, puede ser herido, maldecido o descender en el registro de daño. El efecto dura diez minutos o hasta que el usuario decida terminarlo antes.

Agotamiento: 1 en 1d10

VIOLÍN CONMOVEDOR [SOULFUL FIDDLE]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Violín hecho de hueso y tripas

Efecto: Este instrumento actúa como un violín normal de su tipo. Si el que lo empuña está entrenado en su uso y toca una melodía apropiada, los que estén a corta distancia y lo oigan sufren uno de los siguientes efectos: se duermen, se vuelven sugestionables, siguen al que toca el violín en un ligero trance o realizan una acción similar. El efecto deseado debe ser el mismo para todas las criaturas que lo oigan. El efecto dura diez minutos, pero las acciones de otros (como atacar a los oyentes o inmovilizarlos físicamente) pueden terminar el efecto antes de tiempo para una criatura.

Agotamiento: 1 en 1d20

VIOLÍN DEL FOSSEGRIM [FIDDLE OF THE FOSSEGRIM]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Violín desgastado por el agua

Efecto: Tocar el violín hace que todos los que estén a una distancia larga se sientan atraídos por la música y se acerquen al jugador. Tras una ronda, todas las criaturas a corta distancia comienzan a bailar descontroladamente durante un número de rondas igual al nivel del artefacto. La única acción que pueden realizar mientras bailan es

intentar liberarse del efecto (una acción de Intelecto igual al nivel del artefacto).

Agotamiento: 1 en 1d20

YESQUERO [TINDERBOX]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeño yesquero ornamentado hecho de metal

Efecto: Invoca a tres perros para que cumplan las órdenes del usuario. Los perros pueden realizar cualquier tarea que los perros normalmente serían capaces de realizar, incluyendo llevar, traer, atacar, defender, etc. Actúan como una única criatura de nivel 3.

Agotamiento: 1 en 1d6

BESTIAS Y SERES

Las siguientes criaturas y personajes se proporcionan para ayudar a poblar tu juego de cuentos de hadas.

En general, los listados de este libro funcionan de forma muy parecida a como lo hacen todos los listados de criaturas del Sistema Cypher: la plantilla estándar incluye nivel, descripción, motivación, entorno, etc.

El elemento más importante de cada criatura es su nivel. Utiliza el nivel para determinar el número objetivo que debe alcanzar un PJ para atacar, defendese o interactuar de otro modo con una criatura o PNJ. En cada entrada, el número de dificultad de la criatura aparece entre paréntesis después de su nivel.

El número objetivo de una criatura suele ser también su salud, que es la cantidad de daño que puede soportar antes de morir o quedar incapacitada. Para facilitar la consulta, la mayoría de las entradas indican la salud de una criatura, y siempre lo hacen si es diferente de la cantidad normal para una criatura de su nivel.

Para obtener información más detallada sobre cómo utilizar el nivel, la salud, el combate y otros elementos, consulta la sección [Entender los listados](#) en el Documento de Referencia del Sistema Cypher.

Debido a la naturaleza dual y compleja de muchas criaturas de los cuentos de hadas, junto con el gran número de arquetipos, hay varios elementos adicionales que deberás tener especialmente en cuenta cuando utilices los listados de criaturas.

La salud de una criatura es siempre igual a su número objetivo, a menos que se indique lo contrario.

CRIATURAS ADICIONALES SUGERIDAS PARA SU USO EN ESCENARIOS DE CUENTOS DE HADAS

El Documento de Referencia del Sistema Cypher proporciona una breve lista de criaturas y PNJs que funcionan bien en juegos de cuentos de hadas. Las siguientes criaturas de ese libro también pueden usarse, aunque algunas pueden necesitar pequeños ajustes en su apariencia o motivos para hacerlas más de cuento de hadas.

- [Abominación](#)
- [Bruja](#)
- [Demonio](#)
- [Diablo](#)
- [Djinni](#)
- [Dragón](#)
- [Elemental de agua](#)
- [Elemental de aire](#)
- [Elemental de espinas](#)
- [Elemental de fuego](#)
- [Elemental de tierra](#)
- [Estatua animada](#)
- [Fantasma](#)
- [Ghoul](#)
- [Gigante](#)
- [Goblin](#)
- [Golem](#)
- [Mago poderoso](#)
- [Nuppeppo](#)
- [Ogro](#)
- [Orco](#)
- [Princesa/Príncipe del verano](#)
- [Quimera](#)
- [Semidiós](#)

BESTIAS Y SERES POR ARQUETIPO

ANIMALES

- [Animales normales](#)
- [Animales mágicos](#)
- [Bagheera](#)
- [Bestia \(con B mayúscula\)](#)
- [Perro negro](#)
- [Gato Sidhe](#)
- Centipede, whispering (WAAMH 155)
- [Gato Cheshire](#)
- Crow, monstrous (WAAMH 189)
- [Perro negro](#)
- Hans the Hedgehog (WAAMH 145)
- Leveret (giant hare) (WAAMH 150)
- [Gato con Botas](#)
- Robber birds (WAAMH 152)
- Sand fleas (WAAMH 152)
- [Sátiro](#)
- Toby the turtle (WAAMH 186)
- [Lobo Feroz](#)

FABRICADOS

- [Hijos de Geppetto](#)
- [Golem](#)
- Horse head automats (WAAMH 156)
- [Leñador Hojalata](#)
- [Perros de cobre de Virgilius](#)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

SERES TERRESTRES

- [Erlking](#)
- [Gigante](#)
- [Goblin](#)
- [Golem](#)
- [Minotauro](#)
- [Ogro](#)
- [Sátiro](#)
- [Trol](#)

SERES FEÉRICOS

- [Áine, Hada Reina de la Luz y el Amor](#)
- [Angiks](#)
- Brownie
- [Cailleach](#)
- [Gato Sidhe](#)
- [Changelings](#)
- Enchanted moura (WAAMH 192)
- [Erlking](#)
- [Hada madrina](#)
- [Gráinne, la Hija Descarriada](#)
- Headless horse (WAAMH 188)
- Nightmare (WAAMH 188)
- [Ninfas](#)
- [Pixies](#)
- [Princesa/Príncipe del verano](#)
- [Sátiro](#)
- Tink (WAAMH 185)
- Tunnel bog (WAAMH 145)
- Will-o-wisp (WAAMH 155)

DE LA TUMBA

- [Muerte](#)
- [Semidiós](#)
- [Demonio](#)
- [Diablo](#)
- [Djinni](#)
- [Ángel caído](#)
- [Fantasma](#)
- [Ghoul](#)
- [Esqueleto](#)

PNJS HUMANOS

- [Aristócrata](#)
- [Niño](#)
- [Artesano](#)
- [Cazador/leñador](#)
- [Atracador/Ladrón](#)
- [Erudito](#)

PERSONAJES CON NOMBRE

- Happy (WAAMH 186)
- Humpty Dumpty (WAAMH 185)
- Maid Maleen (WAAMH 186)
- Snow White (WAAMH 185)

- Toby the turtle (WAAMH 186)

REALEZA

- [Áine, Hada Reina de la Luz y el Amor](#)
- [Aristócrata](#)
- Cardinal King (WAAMH 189)
- [Gráinne, la Hija Descarriada](#)
- Listening King (WAAMH 185)
- The Listening King's Seven Starry-Headed Children (WAAMH 185)
- One-Eyed Jacque (WAAMH 189)
- [Princesa/Príncipe del verano](#)
- [Reina](#)
- Red Knight (WAAMH 189)
- White stag royal (WAAMH 188)

CAMBIAFORMAS

- [Changelings](#)
- [Encantador](#)
- [Reina](#)
- [Bruja](#)

SERES DE ESPIRITU

- [Perro negro](#)
- Charon the Ferryman (WAAMH 155)
- [Muerte](#)
- [Semidiós](#)
- [Demonio](#)
- [Diablo](#)
- [Djinni](#)
- [Ángel caído](#)
- [Fantasma](#)
- [Ghoul](#)
- Nightmare (WAAMH 188)
- [Esqueleto](#)

TRICKSTERS

- [Gato Cheshire](#)
- [Gato con Botas](#)
- Raven of the Seven Ravens Army (WAAMH 193)
- [Sátiro](#)
- [Lobo Feroz](#)

SERES ACUÁTICOS

- [Cailleach](#)
- Cult of the Serpent (WAAMH 152)
- Ghost of the arbella (WAAMH 152)
- Grundylow (WAAMH 152)
- Isonade (WAAMH 152)
- Mermaid, misery (WAAMH 196)
- The Sea, Herself (WAAMH 151)
- Siren (WAAMH 152)

BRUJOS, MAGOS Y HECHICEROS

- [Bruja](#)
- Apple-pip Witch (WAAMH 143)

- [Baba Yaga](#)
- [La Bruja Ciega](#)
- [Dame Gothel](#)
- [Encantador](#)
- Kitchen Witch (WAAMH 186)
- [La bruja del mar](#)
- [Virgilius el Hechicero](#)
- [La Malvada Bruja del Oeste](#)
- Witch of the Drowning Slough (WAAMH 209)

SERES DEL MUNDO Y DEL CLIMA

- Moon (WAAMH 209)
- The Sea, Herself (WAAMH 151)
- [El Viento del Oeste](#)
- [Niños del Viento](#)

ANIMALES MÁGICOS

Caballo/Mono: nivel 4; dos capacidades mágicas

Ciervo: nivel 4; Armadura 1; los cuernos infinge 3 puntos de daño; dos capacidades mágicas.

Cuervo/Búho: nivel 3, nivel 4 para inteligencia y astucia; una capacidad mágica

Gato: nivel 2; dos capacidades mágicas

Oso: nivel 5; salud 20; Armadura 1; dos capacidades mágicas

Pájaro cantor: nivel 1; ofrece sabios consejos a quienes elige; una capacidad mágica.

Pez: nivel 2; una capacidad mágica

Ratón/Rata: nivel 2; una capacidad mágica.

Serpiente: nivel 3; la mordedura infinge 4 puntos de daño de Intelecto (ignora Armadura); una capacidad mágica.

Zorro/Conejo/Mono: nivel 3, nivel 5 para astucia y engaño; dos capacidades mágicas.

CAPACIDADES MÁGICAS SUGERIDAS PARA LOS ANIMALES

- **Bendecir [Bless]:** usa la magia para dar a un personaje u objeto algo beneficioso, como dar a un arma +1 al daño durante una ronda, o dar a otro personaje +1 a la Armadura durante una ronda.
- **Cambiar de forma [Shapeshifting]:** convertirse en otro tipo de animal u objeto, o hacer que otro se convierta en un animal u objeto durante un breve periodo de tiempo.
- **Conceder deseos [Wish Granting]:** conceder un pequeño deseo, como la capacidad de flotar durante un breve periodo de tiempo para cruzar un río.
- **Conjurar [Conjure]:** crear un pequeño objeto útil, como un frasco de agua, una hogaza de pan o una vela.
- **Consejo de sabio [Sage Advice]:** ver el futuro, ofrecer sugerencias sobre una tarea difícil o guiar las acciones de un personaje.

- **Curación [Healing]:** curarse a sí mismo, a otro personaje o a un elemento natural del mundo durante 1-3 puntos de Reserva o salud.
- **Glamour [Glamour]:** hacer que uno mismo u otra persona parezca diferente durante un breve periodo de tiempo, o lanzar una ilusión sobre un área pequeña o durante un breve periodo de tiempo.
- **Información [Information]:** dar direcciones a un pueblo, el nombre del hombre que vive en la cabaña cercana, o los rumores sobre la zona.
- **Invisibilidad [Invisibility]:** volverse uno mismo, otro personaje, un objeto o un lugar invisible durante un breve periodo de tiempo
- **Maldecir [Curse]:** maldecir a otra criatura para infingirle daño, aturdirla, atontarla o afectarla negativamente de cualquier otro modo durante uno o más rondas.
- **Regalar [Boon]:** proporciona al personaje un pequeño objeto beneficioso, como un ganso que pone un huevo de oro, un pez que encuentra un anillo perdido, etc.

OBJETOS PARLANTES

Si tienes un objeto parlante en tu juego, tiene un nivel (igual que las criaturas y los objetos normales), y cada interacción con él se basa en ese nivel. Su nivel puede basarse en su complejidad física y mental, así como en su propósito. Así que algo como una tetera cantarina puede ser de nivel 2 con 2 de Armadura, y puede lanzar su tapa a un enemigo para infingirle 2 puntos de daño. Una complicada cerradura parlante que guarda un preciado tesoro podría ser de nivel 5 o 6 y puede lanzar un hechizo (infiriendo 3 puntos de daño) a cualquiera que intente forzarla.

Algunas habilidades del juego sólo funcionan con objetos, o sólo con criaturas, o sólo con seres vivos. Un objeto parlante puede estar vivo o no, dependiendo de su naturaleza.

DE MORDISCO Y GARRA (CRIATURAS)

Todas las criaturas de esta sección parecen ser de naturaleza animal, desde perros negros y lobos feroces hasta caballos y serpientes.

BAGHEERA [BAGHEERA]

Esta astuta, audaz y brillante pantera negra puede ser el peor enemigo de alguien o su más leal amigo, protector y mentor.

Nivel 7; nivel 8 para acechar, cazar, escabullirse, y perseguir presas; nivel 8 para persuasión e interacciones sociales positivas; infinge 6 puntos de daño con dientes y garras; puede abalanzarse sobre una víctima a gran distancia para infingirle 7 puntos de daño y dejarla tendida.

BESTIA (CON B MAYÚSCULA) [BEAST (WITH A CAPITAL B)]

A veces un humano maldito, a veces un animal bendecido, a menudo sólo una criatura desde el principio, las Bestias son humanoides bestiales con grandes garras y mandíbulas. La mayoría de las Bestias tienen una única cosa que aman profundamente y harían cualquier cosa por proteger: un jardín, un humano, su hogar, un libro de su infancia.

Nivel 6, nivel 7 para intimidación y protección; Armadura 2; infinge 4 puntos de daño con un objeto relacionado con su amado (tijeras de jardinería, por ejemplo).

GATO CHESHIRE [CHESHIRE CAT]

Interactuar con este gato a rayas que adivina, hace juegos de palabras y desaparece es suficiente para que cualquiera se sienta desconcertado. Puede ser un gran aliado si buscas respuestas, te has perdido o necesitas consejo.

Nivel 6, nivel 7 para juegos de palabras, nivel 8 para defensa de velocidad debido a su intangibilidad; desaparecerá antes que luchar.

GATO CON BOTAS [PUSS IN BOOTS]

Inteligente y sabelotodo, el Gato con Botas siempre tiene un plan en marcha, y al menos otros dos que están a punto de comenzar.

Nivel 5; nivel 7 para planificación, maquinación, persuasión y engaño; Armadura 2; infinge 4 puntos de daño con un elaborado manejo de la espada.

GATO SIDHE 4 (12) [CAT SIDHE]

Los gatos sidhes, a veces llamados gatos fantasma, son felinos del tamaño de un perro que una vez fueron brujos y ahora han cambiado permanentemente a forma de gato. Son todos negros excepto por un símbolo blanco en el pecho, que es su nombre.

Cuando los gatos sidhes se forman (porque una bruja se ha transformado en gato por novena vez), ganan nueve colas. Cada vez que un gato sidhe sería aniquilado, puede elegir perder una de sus colas en su lugar. Cuando a un gato sidhe ya no le quedan colas, su muerte es definitiva.

Aunque los gatos sidhe infligen daño con sus ataques de robo de alma, el elemento de rol de un personaje que pierde parte de su alma es posiblemente más importante que el efecto en el juego. Considera eliminar algo del personaje que le afecte de forma interesante e inusual.

Motivación: Robar almas, ganar poder

Entorno: Tierras altas, montañas y bosques

Salud: 15

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Largo

Ajustes: Defensa por Velocidad como nivel 6 debido a su rapidez y agilidad

Combate: Los gatos sidhes pueden atacar con sus garras para causar 6 puntos de daño, pero prefieren enfrentarse a larga distancia, utilizando su capacidad única de lanzar maldiciones que roban parte o la totalidad del alma de la víctima. Pueden atacar a un enemigo utilizando los siguientes tipos de maldiciones robaalmas. Los personajes que tengan éxito en una tirada de Defensa por Intelecto resisten el efecto, pero sufren 1 punto de daño de Intelecto debido al esfuerzo. Si alguien puede leer el símbolo en el pecho del gato y pronunciarlo, gana +1 de Armadura contra los ataques del gato.

Decaer. Elimina una parte favorecida de la personalidad de la criatura, como su sentido del humor, valentía o amabilidad. La criatura no olvida que tenía esa parte de su personalidad; simplemente no puede recordar cómo acceder a ella de nuevo. Todas las interacciones sociales se ven obstaculizadas.

Infectar. Sustituye una parte del alma del personaje por una idea, un falso recuerdo o un pensamiento que, una vez colocado, crece hasta convertirse en algo insidioso y peligroso en su interior. El personaje no recibe daño en ese momento, pero cada vez que hace una tirada de recuperación, recibe 2 puntos de daño de Intelecto.

Olvídar. Elimina algo de la memoria de la criatura, como todos los sustantivos (incluido su propio nombre), el rostro de un ser querido, su propósito actual, una capacidad o una habilidad. Esto infinge 3 puntos de daño de Intelecto y hace que el personaje olvide la cosa específica.

Interacción: Tras haber sido brujas, los gatos sidhes son inteligentes, astutos y peligrosos. A la mayoría no les interesan las conversaciones ni los tratos, a menos que sufran algún tipo de daño. Ellos pueden, sin embargo, a veces distraerse de su propósito de robar almas con acertijos, música y juegos de niños.

Uso: Un gato sidhe acecha un bosque por el que pasan los personajes de camino a otro lugar. Alguien envía a los personajes a capturar a un gato "perdido", que resulta ser un gato sidhe.

Botín: Cuando un gato sidhe muere, desaparece, dejando sólo el símbolo que una vez fue blanco en su pecho en forma de medallón.

Intromisiones del DJ: El gato sidhe aúlla, haciendo que un segundo gato sidhe aparezca de su escondite.

LOBO FEROZ 8 (24) [WOLF, BIG BAD]

El Lobo Feroz (llámalo simplemente Lobo, porque es el único digno de ese título) es una bestia casi inmortal, que se mantiene viva gracias a las leyendas que giran a su alrededor, al flujo constante de cuentos aterradores. Antaño el acechador de los bosques, ahora acecha las calles y las ciudades, ya no se queda en las sombras, ya no se limita a cazar niñas y abuelas. A medida que su reputación ha crecido, también lo ha hecho su apetito. Tiene hambre. Se traga mundos. No será contenido.

Motivación: Alimentación

Entorno: Bosques, ciudades, detrás de ti

Salud: 30

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 9 para cazar, buscar y escabullirse

Combate: El mordisco del Lobo causa 8 puntos de daño. Además, tiene una variedad de habilidades que puede utilizar.

Qué orejas más grandes tienes: Puede rastrear y oír a su presa hasta un kilómetro y medio de distancia [una milla]. El rastreo ignora todas las capacidades de ocultación, incluidas las mágicas.

Qué ojos tan grandes tienes: Hipnotiza a sus víctimas durante dos rondas, convenciéndolas de que es un amigo y de que deben hacer lo que sugiere.

Qué dientes tan grandes tienes: Se traga a su víctima entera, reteniéndola en su vientre. Es una tarea de Defensa por Velocidad o Vigor de nivel 8 para evitar ser devorado entero. Los personajes capturados pueden intentar liberarse, lo que requiere tres ataques con éxito.

Soplaré y soplaré: Exhala y crea un viento tan fuerte que puede derribar enemigos, árboles e incluso casas. Infinge 6 puntos de daño a todo lo que se encuentre a larga distancia, y tumba la mayoría de las cosas. Una vez que el Lobo usa esta habilidad, no puede volver a usarla durante tres rondas.

Interacción: A pesar de su hambre constante y su necesidad de tragarse el mundo, el Lobo es un aliado interesante (siempre que esté bien alimentado en ese momento), ya que es inteligente y astuto, y tiene innumerables trucos para moverse por el mundo.

Uso: El Lobo Feroz es un gran personaje para introducir en un juego de cuentos moderno. Imagina su nueva iteración como una leyenda urbana, extendiéndose por internet.

Intromisiones del DJ: El Lobo da un gran salto, derribando enemigos. El Lobo ya tiene a alguien tragado en su vientre, y esa persona pide ayuda desde la boca del Lobo.

PERRO NEGRO 6 (18) [BLACK DOG]

Los perros negros reciben muchos nombres: sabuesos infernales, hellhounds, portadores de la muerte, sabuesos negros del destino y perros del diablo, por nombrar algunos. Normalmente son entidades espirituales o demoníacas que aparecen por la noche. Suelen ser siniestros, malévolos o dañinos a propósito (como el Barghest y el Black Shuck). Ocasionalmente, los perros negros son útiles y benévolos, protegiendo a la gente del peligro, ayudándoles a encontrar el camino correcto, o significando la muerte de alguien cercano.

Los perros negros suelen ser grandes, peludos y negros como la noche, con largas orejas y cola. Sin embargo, a pesar de su nombre, pueden ser de cualquier color. La verdadera diferencia es que no son perros normales y corrientes. Algunos tienen ojos de fuego, otros aúllan con un canto etéreo y fantasmal, y otros tienen marcas de brujas en el pecho o la espalda.

Los perros negros pueden ver fantasmas, brujas y otras entidades mágicas que no suelen ser visibles para otras criaturas. A veces son presagio de muerte, pero no siempre. Muchos llevan consigo un sentimiento inherente de tristeza y desesperación, que pueden transmitir a quienes les rodean.

Los perros negros sirven a veces como familiares de brujas y hechiceros.

Motivación: Causar daño y dolor; ayudar y proteger

Entorno: Encrucijadas, lugares de ejecución y caminos antiguos

Salud: 20

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Largo; muy largo al correr

Ajustes: Nivel 7 para escabullirse, ocultarse y atacar por sorpresa o con ventaja como

Combate: Los malévolos perros negros atacarán desde una posición de sorpresa o ventaja, infligiendo 8 puntos de daño con sus dientes y garras espirituales. Algunos perros negros causan un sentimiento tan profundo de desesperación y tristeza, sólo por estar cerca, que infingen 2 puntos de daño de Intelecto cada ronda a todo aquel que pueda verlos o sentir su presencia de otro modo.

Interacción: Huir, al menos de los malévolos, suele ser la mejor opción de acción. Tratar con perros negros serviciales suele ser una experiencia interesante e inesperada, ya que no hablan y no explican a quién ayudan ni por qué.

Uso: Los personajes están luchando contra un enemigo extremadamente difícil cuando un perro negro interviene para ayudarles (o para ayudar a su enemigo). Los personajes están perdidos en el bosque, y un gran y

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

amenazador perro negro sale del bosque y los lleva de vuelta a un lugar seguro.

Botín: Los perros negros rara vez llevan algo de valor encima. Sin embargo, matar a un perro negro que atormenta a quien le asesó el golpe mortal. Esa persona siente una ansiedad y desesperación tan profundas que todas sus acciones se ven obstaculizadas durante al menos un día, y a menudo durante más tiempo.

Intromisiones del DJ: El perro negro aúlla, creando un sonido tan lúgubre que todo aquel que pueda oírlo a muy larga distancia recibe 4 puntos de daño de Intelecto. Un personaje que vea al perro negro se ve profundamente afectado por la tristeza y desciende un grado en el registro de daño.

SÁTIRO 5 (15) [SATYR]

Estos humanoides musculosos lucen largos cuernos curvados y patas peludas con pezuñas. Son criaturas egocéntricas, codiciosas y sibaritas, dedicadas a la comida, la bebida y otros placeres. Roban y hurtan a los demás según les place, a menudo recurriendo a trucos y mentiras, o a la seductora música que tocan en flautas.

Motivación: Hacer trucos, reunir tesoros, satisfacer deseos.

Entorno: En bosques donde se encuentran otras hadas o criaturas mitológicas

Salud 18

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para tareas relacionadas con la persuasión y el engaño; nivel 7 para resistir ataques mentales

Combate: Los sátiros suelen llevar lanzas que pueden utilizar en combate cuerpo a cuerpo y contra enemigos a corta distancia.

Los sátiros también pueden crear efectos mágicos tocando sus flautas como acción, lo que puede reforzar a los aliados o dañar a los enemigos.

Danza del ciervo saltarín: Los enemigos a corta distancia que fallen una tarea de Defensa por Intelecto pierden su siguiente turno bailando y saltando. Los ataques contra los objetivos afectados se alivian un grado.

Obertura feral: Un aliado a corta distancia se infunde con magia. Un ataque que realice en su siguiente turno se alivia un grado y, si impacta, infinge +3 de daño.

Sintonía de la mente nublada: Un enemigo a corta distancia que falle una tarea de Defensa por Intelecto pasa su siguiente turno atacando a uno de sus aliados.

Interacción: Un sátiro siempre está dispuesto a entablar negociaciones, pero es propenso a mentir y exagerar. Ofrecer excesivas libaciones, comida y otros tesoros es la única forma de garantizar que un sátiro siga siendo

honesto, aunque sólo sea durante un breve periodo de tiempo.

Uso: Una extraña música de flautas en el bosque atrae a los jóvenes de una comunidad cercana. Los ancianos dicen que un carismático líder de culto se ha instalado en el bosque y nubla las mentes de todos los que se acercan.

Botín: Es probable que un sátiro lleve uno o dos Cyphers

Intromisiones del DJ: Si el personaje falla una tarea de Defensa por Intelecto, piensa en el sátiro como un buen amigo durante un minuto o hasta que pueda escapar del efecto mental.

SNARK 7 (21) [SNARK]

El Snark es inimaginable. Es un BooJum, ya ves. Una agonía en ocho partes. Es parte caracol y tiburón y ladrido y serpiente y gruñido. Tiene plumas que muerden, garras que atrapan y fauces que arrancan. Se desvanece suave y repentinamente, para no volver a encontrarse jamás. Huele a fuego fatuo, duerme hasta tarde en el día y echa fuego cuando encuentra algo divertido (lo que casi nunca ocurre).

Motivación: Insondable

Entorno: En islas llenas de abismos y peñascos, cerca de máquinas de baño y alrededor de aquellos cuyos abrigos aprietan demasiado en la cintura.

Salud 21

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto cuando se mueve perpendicularmente; largo cuando se mueve lateralmente

Ajustes: Nivel 8 para invisibilidad, cambio de forma, confusión y mimetismo

Combate: Infinge 5 puntos de daño con plumas que muerden, garras que atrapan y fauces que arrancan. También lanza un chorro de fuego que puede encender una cerilla o infilar 3 puntos de daño a cualquiera que se encuentre a corta distancia.

Interacción: No recomendada.

Uso: Los personajes reciben la tarea imposible de cazar un snark. Tanto si lo encuentran como si no, vivirán grandes aventuras por el camino.

Botín: La frágil alegría de cazar al imposible, improbable e inimaginable snark.

Intromisiones del DJ: Todo lo relacionado con el snark es una intromisión del DJ.

FABRICADAS (CRIATURAS)

Las criaturas fabricadas son aquellas hechas por manos humanas, feéricas o de otro tipo. En los cuentos de hadas, pueden ser personajes como Pinocho, el Gigante de Hierro, Eduardo manos de tijera, el Hombre de Jengibre y el Hombre de Hojalata.

CRIATURAS DE PAN DE JENGIBRE [GINGERBREAD CREATURES]

Las criaturas de pan de jengibre pueden adoptar cualquier forma, pero suelen ser humanos, perros o dragones. Típicamente creadas y traídas a la vida por brujas y encantadores, las criaturas de pan de jengibre tienden a permanecer leales a sus creadores, incluso si se les trata mal.

Nivel 2, nivel 4 para Defensa por Velocidad debido a su rapidez; al ser tocadas o comidas, algunas criaturas de pan de jengibre liberan un veneno dulce y lento que infinge 1 punto de daño cada asalto durante 1d6 asaltos.

HIJOS DE GEPPETTO [GEPPETTO'S CHILDREN]

Hechos de madera y deseos, los hijos de Geppetto están por todo el mundo. Pasan por varias etapas vitales, empezando como marionetas de madera y acabando por convertirse en humanos de verdad. Independientemente de la etapa en la que se encuentren, son fuentes incansables de destrucción y caos.

Nivel 4; Armadura 1; les apasiona crear, colecciónar y usar Cyphers, sobre todo los de detonación.

PERROS DE COBRE DE VIRGILIUS [VIRGILIUS'S COPPER DOGS]

Antaño fieles compañeros de Virgilius el Hechicero, esta manada de perros es ahora salvaje. A pesar de haber sido creados mediante el poder de la magia, desprecian cualquier cosa que apeste a magia e intentan acabar con ella.

Nivel 5; Armadura 2

LEÑADOR HOJALATA 7 (21) [TIN WOODMAN]

Antaño un leñador de carne y hueso llamado Nick Chopper, la historia del Leñador Hojalata es triste. Su amada hacha fue encantada por una bruja malvada para alejarle de su otro amor verdadero (es una larga historia, pero baste decir que las brujas malvadas hacen cosas malvadas). Su querida hacha se volvió contra Nick Chopper, arrancándole un miembro tras otro. Un hojalatero tuvo la amabilidad de sustituir las partes del cuerpo que le faltaban a Nick (excepto el corazón) por prótesis de hojalata, pero al final no quedó nada del humano original y se convirtió en el Leñador de Hojalata.

Ten en cuenta que el hombre de hojalata nunca te contará esta historia, porque no tiene corazón y sólo busca venganza: venganza contra la bruja que lo maldijo, contra el hojalatero que no le reemplazó el corazón, contra la lluvia que lo oxida. Algún día, encontrará todas las partes originales de sí mismo, sin importar a quién pertenezcan actualmente, para poder volver a su forma original.

Motivación: Venganza, encontrar las partes originales de su cuerpo

Entorno: Cualquier lugar

Salud: 21

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto; inmediato si está oxidado

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al óxido

Combate: Infinge 7 puntos de daño con su hacha encantada.

Interacción: El Leñador Hojalata tiene una concentración singular, y sólo le importan las pistas que conducen a la venganza o a las partes originales de su cuerpo. No come, bebe ni duerme, y a menudo parece frenético.

Uso: Los PJs están cazando al mismo enemigo que el Leñador Hojalata, y o bien se unen, o el Leñador Hojalata intenta evitar que alcancen al enemigo antes que él.

Botín: Hacha encantada

Hacha encantada (artefacto): nivel 7; infinge 7 puntos de daño; puede activarse para moverse una larga distancia del que la empuña y atacar a un enemigo como acción.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada activación)

Intromisiones del DJ: El arma de un personaje queda atrapada en el cuerpo metálico del Leñador Hojalata, arrancándole el arma de las manos.

MUERTE 10 (INFINITO) [DEATH]

La Muerte tiene muchos nombres, adopta muchas formas y sólo tiene un propósito: hacer que todos seamos iguales al final. La Muerte es a menudo un visitante no deseado -que se lleva la vida de alguien que no está preparado para partir-, pero con la misma frecuencia viene a aquellos que están preparados. Para ellos, la Muerte es un huésped muy bienvenido, el más bienvenido de todos.

Aunque algunos ven a la Muerte como el mal, no lo es intrínsecamente, no más que el puma que caza a la liebre para cenar. De hecho, es la gran igualadora, que eleva a los pobres a reyes y a los reyes a gente común.

La Muerte es antigua, pero no vieja. Sabia, pero no omnisciente. Brillante, pero no perfecta. La Muerte también se encuentra, muy a menudo, aburrida. Lo ha visto todo, lo ha oído todo y ha hecho todo lo que un ser inmortal puede hacer, y algunos días está segura de que nunca volverá a experimentar nada nuevo o interesante. Pero aun así, lo intenta, adoptando nuevas apariencias, escondiéndose, incluso viajando a estrellas y lunas lejanas antes de que sus deberes y obligaciones les obliguen de nuevo a regresar.

Si la Muerte aparece a los pies de la cama de una persona, ésta puede recuperarse si se toman las medidas adecuadas. Si la Muerte está en la cabecera de la cama, no se puede hacer casi nada para salvar a la víctima, más allá de una negociación imposible.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Motivación: Cumplir con su deber y hacer que todos sean iguales

Entorno: En todas partes y en cualquier lugar

Salud: ∞

Daño que infinge: Muerte

Armadura: Inmune a todo daño

Movimiento: Variable dependiendo de su forma, pero la Muerte puede moverse instantáneamente casi a cualquier lugar que desee

Ajustes: Nivel 8 para ver a través de artimañas, engañar o regatear

Combate: La Muerte mata. Mata de muchas maneras, dependiendo de su estado de ánimo, de lo que tenga a mano y de cómo crea que la persona debe dejar su vida. Por suerte, la Muerte sólo llega a alguien cuando a este se le ha acabado el tiempo.

Aún así, no se considera prudente provocar o desafiar a la Muerte a un combate físico, ya que sólo hay un resultado: un único ataque de la Muerte mata a la víctima (excepto en el raro caso de que la víctima tenga protección contra la muerte, como con una de las velas de la Muerte).

Interacción: No se puede herir ni matar a la Muerte, pero se puede negociar con ella, apostar en su contra y, a veces, engañarla. En raras ocasiones, incluso se sabe que ha perdido un trato o ha sido capturada durante un breve periodo de tiempo.

Uso: Negociar con la Muerte es una forma potencial de lograr una tarea imposible o conseguir un objeto muy raro, pero por supuesto siempre tiene un precio (normalmente una muerte temprana para el negociador o para otra persona). La Muerte siempre está buscando algo interesante, y puede aparecer sólo para pasar un rato con los personajes si están realizando una actividad intrigante.

Intromisiones del DJ: La Muerte confunde a un personaje con otro.

DE TIERRA Y PIEDRA (CRIATURAS)

Las criaturas de la tierra son aquellas que parecen pertenecer a la tierra de alguna manera única y significativa. Tal vez estén hechas de la tierra y sus ofrendas -seres arbóreos, trolls de roca, etc.- o tal vez parezcan estar unidas a la tierra de forma importante, como la forma en que el minotauro forma parte de su laberinto o la forma en que los enanos tienen una conexión única con las montañas.

Dado que el arquetipo de los seres de tierra abarca una amplia gama de criaturas, no existe una entrada general para un ser de tierra.

ENANO [DWARF]

Nivel 4; Armadura 2; el pico minero infinge 4 puntos de daño; la barba proporciona habilidades mágicas como encontrar tesoros, permitir el vuelo, cambiar de forma y volverse invisible. Cortarle la barba a un enano o aprender su nombre proporciona un recurso en todas las interacciones con ese enano.

ÁRBOL FERAL [FERAL TREE]

Nivel 3; armadura 3; sin movimiento; sus ramas flagelantes atacan hasta a tres personajes como una sola acción; en una tarea fallida de Defensa por Vigor, los personajes son inmovilizados hasta que puedan escapar.

TROL [TROLL]

Nivel 6; las garras infligen 7 puntos de daño y agarran a la víctima hasta que puede escapar; la criatura agarrada recibe 10 puntos de daño por ronda; el troll recupera 3 puntos de salud por ronda.

ERLKING 6 (18) [ERLKING]

Esta criatura vagamente humanoide es una acumulación animada de restos del bosque: corteza, dientes perdidos, maleza enmarañada y suciedad. Lleva una corona de hojas de roble y un manto de niebla.

Sus ojos son agujeros y sus manos, ramitas afiladas. Un erlking es un espíritu hambriento y codicioso considerado Unseelie por la nobleza feérica de ese reino salvaje y malvado. A los erlkings les encanta cazar y comer niños, que son especialmente susceptibles a las promesas y encantos que tejen estas criaturas.

Un erlking es un antiguo noble despojado de título, tierras e incluso forma, y exiliado a la noche por crímenes inimaginables en su残酷. Las víctimas de un erlking se encuentran a la fría luz del sol, pálidas y sin sangre, con sus órganos vitales mordisqueados.

Motivación: Hambrientos de carne y de reclamar títulos despojados.

Entorno: Casi cualquier lugar boscoso por la noche

Salud: 27

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto; inmediato al excavar

Ajustes: Nivel 7 para tareas de sigilo

Combate: Un erlking prefiere atacar desde lo oculto, y susurrar a un niño u otra criatura a corta distancia de su cama en la noche si la víctima falla una tarea de Defensa por Intelecto. Una criatura afectada permanece bajo el hechizo del erlking hasta una hora o hasta que sea atacada o dañada de otro modo.

Cuando ataca físicamente, un erlking puede atacar tres veces en su turno con brazos de raíz. Un objetivo alcanzado por un zarcillo también debe tener éxito en una tirada de Defensa por Velocidad o quedar atrapado hasta

que escape. El erlking infinge automáticamente 6 puntos de daño a cada criatura agarrada en cada ronda hasta que ésta tenga éxito en una tarea basada en Vigor para escapar.

Las armas argentadas y de hierro frío ignoran la Armadura de un erlking. Si los restos de un erlking no se queman ni se destruyen de otro modo, brotará y crecerá un nuevo cuerpo a partir de su cadáver en el plazo de un día.

Interacción: Un erlking puede negociar si las criaturas tienen algo que desea, o si los objetivos están armados con armas argentadas o de hierro frío.

Uso: Un erlking sólo está activo de noche; de día, se esconde bajo un montículo de tierra con maleza indistinguible del terreno circundante.

Intromisiones del DJ: Un personaje sorprendido por un erlking en la oscuridad debe tener éxito en una tarea de Defensa por Intelecto o perder su siguiente acción mientras se desmaya, corre gritando o se queda paralizado de terror.

MINOTAURO, EL 7 (21) [MINOTAUR, THE]

El minotauro más famoso es el Minotauro, la bestia singular de la que descienden todos los mitos de minotauros menores. Producto de una unión maldita entre un humano y un toro, el Minotauro es monstruoso, y sólo la carne de las personas puede alimentarlo. Suele estar perdido en un laberinto creado para contenerlo. Pero de vez en cuando se libera para cazar en el resto del mundo antes de que el laberinto lo atrape de nuevo. Algunos semidioses afirman haber matado al Minotauro, pero éste siempre regresa.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Normalmente en laberintos mitológicos, pero a veces metafóricos

Salud: 33

Daño que infinge: 10 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto

Ajustes: Romper barreras a nivel 9

Combate: El Minotauro ataca corneando a los enemigos con sus cuernos, infligiendo 10 puntos de daño con un ataque exitoso. Si el Minotauro carga a corta distancia, puede atacar como parte de la misma acción e infligir 5 puntos de daño adicional.

El Minotauro está atrapado por el laberinto, pero también forma parte de él. Cuando un personaje ataca al Minotauro, debe tener éxito en una tarea de Defensa por Intelecto o ser reclamado por el propio laberinto hasta que pueda escapar con una tarea de Intelecto de dificultad 7 con éxito. Aquellos que son reclamados por el laberinto parecen desaparecer y se encuentran vagando por un oscuro

laberinto. Una vez que un personaje escapa con éxito, deja de ser reclamado por el laberinto durante varios días.

Si muere, el cuerpo del Minotauro es reclamado por el laberinto. Treinta y tres días después, el Minotauro resucita.

Interacción: El Minotauro puede hablar, pero normalmente decide no hacerlo. Es beligerante y cruel, y siempre está hambriento.

Uso: El Minotauro ha escapado del laberinto y ahora vaga por las estrechas calles de una metrópolis, tratando los sinuosos callejones y retorcidas carreteras como su nuevo laberinto.

Intromisiones del DJ: El Minotauro choca contra la pared, haciendo que una sección del túnel o pasillo se derrumbe sobre el personaje(s), infligiendo 10 puntos de daño y atrapándolos hasta que puedan escapar de los escombros.

ENCANTADOR 5 (15)

Los Encantadores incluyen usuarios de magia de todos los géneros. Pueden elegir llamarse a sí mismos hechiceros, brujos, magos o adivinos, dependiendo de sus puntos fuertes, habilidades y reputación deseada.

Los encantadores suelen enorgullecerse de su aspecto, incluidos sus atuendos, accesorios y equipo. Suelen incorporar elementos vivos o muertos de criaturas peligrosas, como arañas, serpientes, cocodrilos y dragones, en los objetos que les interesan. Además, pueden imbuir objetos con magia poderosa.

Los encantadores pueden utilizar versiones duraderas o incluso permanentes de sus capacidades mágicas, pero hacerlo suele requerir minutos u horas de tiempo.

La mayoría de los encantadores tienen uno o más aprendices o ayudantes, normalmente animales que han sido convertidos en humanos temporalmente o humanos que están al servicio del encantador hasta que alguna deuda suya o de su familia ha sido pagada.

Aprendiz de Hechicero: nivel 3

Motivación: Controlar la magia, poder

Entorno: En todas partes, especialmente en lugares donde la magia está presente y es poderosa

Salud: 20

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para uso y control de la magia

Combate: Las armas y artefactos mágicos (como un látigo hecho de serpientes vivas, un bastón con una cabeza de lobo mordedora en lo alto o una espada que actúa por sí misma) infligen 5 puntos de daño. Además, un encantador puede emplear una serie de capacidades mágicas, entre las que se incluyen las siguientes:

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Animar: Toma cualquier material (como madera o piedra) y lo convierte en una criatura animada de nivel 4 animado. La criatura tiene mente y voluntad propias, y actúa como lo haría ese tipo de criatura si hubiera nacido en lugar de haber sido creada.

Sangre en piedra: Convierte a las criaturas vivas en piedra, o las inmoviliza en su forma actual. Liberarse es una tarea de Vigor de nivel 6.

Encantar: Imbuye un objeto normal con un poder mágico. El objeto funciona bajo las órdenes del encantador y hace lo que éste le pide. Por ejemplo, un encantador puede imbuir el arma de un enemigo y forzarla a atacarle, o puede imbuir una puerta y hacer que se cierre firmemente contra peligros entrantes.

Paso interminable: Crea una serie interminable de gruesas telarañas, barreras invisibles, anillos de llamas u otros obstáculos a lo largo de una entrada, salida, túnel o pasaje. Cada vez que se rompe un obstáculo, se forma otro. El movimiento de los personajes se reduce a la mitad mientras atraviesan el pasaje interminable, y reciben 2 puntos de daño de Intelecto cada ronda.

Invisible: Convierte cualquier cosa (incluidos ellos mismos, otros y áreas enteras de hasta 9 m por 9 m [30 pies por 30 pies]) en invisible durante diez minutos. Es una tarea de Intelecto de nivel 6 poder ver algo que se ha hecho invisible.

Persuasión: Convence a todas las víctimas a larga distancia de que lo que creen no es real o de que lo que es falso es real. A veces, esta capacidad sólo afecta a la mente de los demás, creando una disonancia mental. Otras veces, el encantador crea una ilusión u otro elemento visible, auditivo y táctil que persuade a un personaje para que crea todo lo que está experimentando. El efecto dura diez minutos.

Además, un encantador puede tener una o más de las mismas habilidades que una bruja o un hada.

Interacción: Para los personajes, un encantador puede ser un enemigo aterrador o un poderoso aliado. Los encantadores son volubles, quizás debido a su estrecha relación con la magia, y pueden cambiar sus lealtades por un capricho o un desaire imaginario.

Uso: Los personajes necesitan imbuir un objeto, devolver la vida a una persona o deshacer una maldición, y acuden al encantador en busca de ayuda. Los personajes insultaron accidentalmente al encantador de alguna manera, y ahora el encantador los persigue para vengarse.

Botín: Los encantadores suelen proteger sus preciados objetos con hechizos y cerraduras mágicas (nivel 8). Detrás de esos cerrojos hay 1d6 Cyphers, un artefacto y un atuendo elegante o interesante.

ENCANTADORES DEL MUNDO

MORGAN LE FAY 9 (27) [MORGAN LE FAY]

Morgan le Fay (también conocida como Morgen, Margain, Morgant y varios otros nombres) es una poderosa hechicera de las leyendas del Rey Arturo. Tiene una dualidad impredecible en su naturaleza, con el potencial para el bien y el mal.

Combate: Ataca con una variedad de armas, incluyendo una espada y un bastón. También puede usar cualquiera de las siguientes capacidades: hechizar, encantar, glamour, curar, invisible, persuasión, proteger, revivir, seducir y marchitar.

Interacción: Morgan le Fay es voluble y enigmática, y rara vez revela sus propósitos. Si accede a ayudar a los personajes de alguna manera, es absolutamente porque tiene un objetivo superior en mente.

Uso: Los personajes son detenidos por una hermosa mujer en el bosque, que les pide que la ayuden a llevar a cabo una gran tarea. Un poderoso enemigo ha traído a Morgan le Fay a su confidencia, y ella le está ayudando contra los Pjs.

OZ, EL GRANDE Y TERRIBLE 5 (15) [OZ, THE GREAT AND TERRIBLE]

Quizá la mayor hazaña del Mago de Oz haya sido hacer creer a todo el mundo que no era un hechicero, sino un mero ventrílocuo y globero de alguna tierra lejana. De hecho, es mucho más poderoso que eso, pero prefiere que nadie nunca lo sepa. Porque si lo supieran, esperarían cosas de él, y eso le inquieta.

Combate: Oz no lucha, sino que envía a su ejército de soldados bigoteverdes. También puede usar un artefacto o hechizo para protegerse, esconderse o huir. Puede utilizar las siguientes habilidades: encantar, invisible, persuasión.

Soldados bigoteverdes: nivel 4; armadura 2; los rifles descargados infligen 4 puntos de daño.

Interacción: Cascarrabias y un poco charlatán, pero rara vez con malas intenciones, Oz es propenso a ayudar a quien se lo pida, aunque a menudo hace las cosas torpemente solo para probar un punto.

Oz está dispuesto a ayudar a quien se lo pida, aunque a menudo hace las cosas torpemente solo para probar un punto.

Uso: Los personajes parten al encuentro del poderoso gobernante de una tierra extraña. O se encuentran con a alguien que creen que es un hombre humilde y sencillo, pero que resulta ser increíblemente poderoso.

Botín: Oz tiene al menos un artefacto, así como 1d6 Cyphers.

VIRGILIUS EL HECHICERO 7 (21) [VIRGILIUS THE SORCERER]

El más renombrado de todos los poetas hechiceros, Virgilius estudia y utiliza el poder de la palabra escrita para potenciar sus capacidades mágicas. Guarda un libro negro, que es la fuente de sus hechizos, y crea criaturas de cobre para protegerle y defenderle. Le encantan los desafíos, como las batallas de magos, y los busca.

Combate: Puede usar las siguientes habilidades: animar, sangre a la piedra, encantar, pasaje sin fin.

Interacción: Virgilius es rápido de mente, astuto y lleno de planes interesantes. Aquellos que le entretengan durante más de un instante pueden encontrar en él un aliado muy útil. Sin embargo, también le mueve la venganza, especialmente contra aquellos que intentan humillarle o avergonzarle públicamente.

Uso: Los personajes entran en una batalla de ingenio o voluntad, sólo para descubrir que están compitiendo con Virgilius.

Botín: Lleva un libro negro

Libro negro (artefacto): nivel 6; permite al usuario lanzar animar, sangre a piedra, encantar o pasaje sin fin. Lanzar un hechizo del libro negro cuesta 2 puntos de Intelecto y es una acción.

Agotamiento: 1 en 1d6

FEÉRICAS (CRIATURAS)

En los cuentos de hadas, las criaturas feéricas abarcan una enorme categoría de seres, desde hadas, brownies e imps hasta gremlins, boggarts y goblins. Hay tantos tipos de seres feéricos en el mundo que es casi imposible clasificarlos en una sola categoría o enumerarlos a todos. Sin embargo, tienen algunas características en común. Suelen ser sintientes, de forma humanoide, conectados a la naturaleza de algún modo y mágicos.

ANGIKS [ANGIKS]

Espíritus reanimados de bebés que murieron, normalmente debido a inviernos duros, y que ahora persiguen a los vivos. Por la noche, se transforman en búhos gigantes y acechan a los viajeros solitarios.

Nivel 3; sus garras infligen 4 puntos de daño.

CHANGELINGS [CHANGELINGS]

Niños hada que sustituyen a los bebés humanos robados (y ocasionalmente también a los adultos), normalmente criados entre humanos.

Nivel 2; nivel 4 para cambiar forma y conocimiento del mundo feérico.

NINFAS [NYMPHS]

Seres sobrenaturales (a menudo hembras) asociados a la protección de un lugar o relieve concreto, como un río, un árbol o una montaña.

Nivel 3; nivel 6 para sigilo e interacciones sociales positivas.

PIXIES [PIXIES]

Criaturas benignas y traviesas que viven cerca de círculos de piedra, tumbas y otros cementerios.

Nivel 2; nivel 6 para sigilo y encontrar objetos perdidos

HADA 3 (9) [FAERIE]

En general, las hadas son humanoides, de pequeña estatura y mágicas. Se asocian con la música, la alegría, los trucos y las burlas. Ver una es un presagio, con suerte, el presagio de una canción tonta o la primera aparición de un nuevo y molesto compañero de camino (la propia hada avistada) revoloteando por ahí, haciendo las preguntas de un curioso niño de cuatro años embriagado de agua azucarada y helado. Algunas hadas son tricksters, les encanta gastar bromas y robar ropa, equipo u objetos preciados. Otras son maliciosas, atraen a los viajeros a sus destinos, hacen tratos mortales y obligan a otros a permanecer cautivos.

No todas las hadas tienen alas, pero las que las tienen encuentran muchas formas de utilizarlas en su beneficio.

Motivación: Impredecible

Entorno: Se encuentran solas o en bandadas de tres a doce, normalmente en bosques

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Inmediato; largo al volar

Ajustes: Nivel 5 para tareas relacionadas con artes escénicas y engaño; nivel 5 para Defensa por velocidad debido a su tamaño y rapidez

Combate: Un hada ataca lanzando polvo mágico centelleante a un objetivo a corta distancia. Además, si un hada es tocada o golpeada por un arma cuerpo a cuerpo, más polvo mágico sale despedido del hada y nubla al atacante, que debe tener éxito en una tarea de Defensa por Velocidad o sufrir la misma cantidad de daño que acaba de infijir al hada. A veces las hadas empuñan armas pequeñas, como arcos, lanzas o espadas; trátlalas como armas ligeras.

Un hada puede ver en la oscuridad, pero también puede emitir luz brillante (a menudo de colores) y aparecer como un humanoide resplandeciente o una esfera iluminada.

Las hadas recuperan 1 punto de Vida por ronda mientras su Salud esté por encima de 0, a menos que hayan sido dañadas con un arma argentada o de hierro frío.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Además de infligir daño con su polvo de hadas y las armas que elijan, las hadas disponen de una serie de maldiciones y capacidades. Entre ellas se incluyen las siguientes:

Amigo de los animales: La mayoría de las hadas pueden comunicarse con los animales, y unas pocas pueden incluso invocar animales a larga distancia para que les ayuden y protejan. Algunas hadas también pueden conceder a otros la capacidad de comunicarse con los animales, pero sólo durante un día.

Hechizar: Algunas hadas pueden intentar usar una canción o un despliegue de luz para hechizar a otros a corta distancia. El objetivo debe tener éxito en una tarea de Defensa por Intelecto o caer en un estado de sugestión durante una hora. Durante este periodo, el objetivo puede ser dirigido por el hada hasta que sea atacado, dañado o sacudido de su encanto.

Clarividencia: El hada concede a alguien la capacidad de ver el futuro, el pasado, las hadas o uno de los mundos ocultos de las hadas. Este don dura un día, o hasta que el personaje haga una tirada de recuperación de diez horas.

Curar: el hada se cura a sí misma, a una planta, a una criatura o a otro personaje 1d6 + 2 puntos de daño.

Ilusión: Las hadas poderosas pueden lanzar elaboradas y convincentes ilusiones que hacen que ellas y sus mundos parezcan más atractivos y bellos. Las ilusiones pueden cubrir hasta una milla de área. Ver a través de la ilusión es una tarea igual al nivel del hada y dura diez minutos. Después de eso, el espectador vuelve a ver la ilusión y olvida rápidamente que vio algo más.

Invisibilidad: Hace al hada invisible a la mayoría de los ojos. Ver, oír o sentir a un hada cuando es invisible es una tarea igual al nivel del hada. Un intento fallido de ver un hada hace que el espectador vea algo que daña su mente, infligiendo 1 punto de daño de Intelecto.

Vórtice: Una táctica defensiva en la que una o más hadas amenazadas utilizan sus alas para crear una fuerte ráfaga de viento, tornado o vórtice. El viento hace retroceder a sus enemigos una gran distancia y les infinge 2 puntos de daño.

Las hadas tienen una gran variedad de debilidades, como la plata, el hierro, la tecnología, el azúcar y la sal (deben contar cada grano) y la nata (las intoxica). Pero no todas las hadas tienen las mismas debilidades, y algunas pueden no tener ninguna.

Interacción: Las hadas son criaturas volubles, pero excepto las maliciosas, se puede negociar con ellas, especialmente si se les ofrecen dulces, vino, crema u otros regalos. Dicho esto, la capacidad de atención de las hadas es limitada, por lo que incluso una que tenga buenas intenciones podría acabar dejando a los PJs en la estacada justo en el momento equivocado.

Uso: Los personajes se encuentran con un hada herida, que promete concederles su deseo más profundo si aceptan ayudarla. Deben decidir si creen que el hada habla en serio o si se trata de una trampa.

Botín: Las pequeñas bolsas que llevan las hadas están llenas de baratijas del bosque, pero algunas de esas bolsas son diez veces más grandes por dentro y podrían contener objetos caros o Cyphers.

Intromisiones del DJ: Un personaje hace accidentalmente algo que ofende a un hada servicial, provocando que se vuelva contra él.

HADA MADRINA 6 (18) [FAIRY GODMOTHER]

Las hadas madrinas son casi siempre seres benéficos, que suelen actuar como mentores, padres o protectores, al igual que los padrinos humanos. La diferencia, por supuesto, es que las hadas madrinas disponen de mucha más magia.

En general, las hadas madrinas son amables, gentiles y cariñosas con casi todo el mundo, no sólo con sus ahijados. Por supuesto, no todas las hadas madrinas son buenas en su papel: algunas pueden actuar por interés propio y, sin querer (o a propósito), hacer daño a aquellos a los que deben proteger. Esto es especialmente cierto si sienten que no se les ha dado el respeto que merecen o se les ha ofendido de alguna manera.

¿Y si hacen daño a alguien a quien se han comprometido a proteger? Cuidado, cuidado, porque no hay ira como la de un hada madrina.

Motivación: Proteger a sus protegidos, hacerse respetar

Entorno: Ciudades, pueblos y cualquier lugar donde alguien necesite ayuda

Salud: 24

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 2 (mágica)

Movimiento: Corto; largo al volar

Combate: Las hadas madrinas atacan disparando un chorro de purpurina afilada hasta una larga distancia desde sus varitas mágicas (la purpurina llega a todos los rincones, por lo que ignora la Armadura). Las hadas madrinas pueden bendecir a sus amigos y aliados, y maldecir a sus enemigos.

Las hadas madrinas pueden lanzar cualquiera de las habilidades y capacidades que pueden lanzar las hadas, así como algunas que les son específicas, entre las que se incluyen las siguientes:

Un poco de suerte: El hada madrina bendice a un personaje con suerte, concediéndole la oportunidad de volver a tirar una vez en el día siguiente sin gastar PX.

Un poco de infortunio: A pesar de su nombre, suele ser un hechizo beneficioso. Está diseñado para dar a un personaje cercano algo que superar para que pueda crecer más fuerte en temperamento o estatura. Cuando se

lanza este hechizo, el personaje recibe una intromisión del DJ en su próxima acción (sin importar cuál sea su tirada) y recibe 1 PX para regalar (pero no uno para conservar).

Alteración: Puede convertir cualquier criatura dentro de un corto alcance en una criatura diferente (como un ratón en un caballo) y cualquier objeto en un objeto de forma similar (como una calabaza en un carro, o una bata en un vestido de baile). El efecto dura un día.

Profecía: Crea una predicción para el futuro de una sola persona. La predicción tiene una alta probabilidad de hacerse realidad, pero no es segura. (Las Profecías funcionan como intromisiones del DJ que tendrán lugar en el futuro; el jugador puede rechazar la profecía gastando una PX). No todas las profecías son negativas.

Interacción: La interacción con las hadas madrinas suele ser un poco desenfrenada, frenética y llena de "¡Bibbidi-bobbidi-boo!". Si les caes bien, es probable que resulten ser unas aliadas leales, firmes y útiles. Si no, bueno, esperemos que te guste que te conviertan en caballo, o algo peor.

Uso: Las hadas madrinas son un complemento divertido para los encuentros, sobre todo cuando los personajes se preparan para un baile, una pelea o una gran aventura.

Intromisiones del DJ: La magia del hada madrina sale mal y un personaje se convierte accidentalmente en un caballo.

ÁINE, HADA REINA DE LA LUZ Y EL AMOR 9 (27) [ÁINE, FAIRY QUEEN OF LIGHT AND LOVE]

Áine es la reina de las hadas del verano y del sol, y se la conoce por muchos nombres: Hada Reina de la Luz y el Amor, Brillante, Diosa del Sol y Novia de las Hadas. Es una soberana bondadosa, sincera y benévolas, y es querida por casi todo el mundo. Conocida por hacer tratos justos y equitativos con los humanos, a menudo se la busca para obtener bendiciones y favores.

Motivación: Ser justa y verdadera, proteger su reino.

Entorno: Comparte un reino de hadas con su hermana, Gráinne, donde gobierna durante los meses de verano.

Salud: 99

Daño que infinge: 12 puntos

Armadura: 5

Movimiento: Corto; muy largo cuando cambia de forma

Combate: Áine rara vez entra en combate, ya que prefiere dejar ese papel a su hijo Geroid y su ejército. Sin embargo, si es atacada o siente la necesidad de defender su reino o a alguien en él, no dudará en intervenir. Ataca utilizando el poder del sol, concentrando la luz en un haz estrecho que infinge 12 puntos de daño al objetivo.

Además, Áine tiene el poder de la cloroquinesis: puede manipular plantas y flores a muy larga distancia, haciéndolas crecer hasta alcanzar enormes proporciones.

Puede utilizarlas como armas que agarran y sujetan a varias víctimas (tarea de Vigor de nivel 7 para liberarse) o que infligen daño mediante estrangulamiento o espinas (7 puntos de daño). Todas las abejas de la zona actúan para ayudar a la reina.

Abejas de la reina: nivel 3; pican a las víctimas para causarles 3 puntos de daño y paralizarlas durante una ronda.

También puede transformarse en una yegua roja si lo desea. Como yegua, infinge 6 puntos de daño con sus pezuñas o mordiscos, puede volverse inmaterial como acción (hace que sea imposible atacarla con éxito, pero no puede atacar en esta forma), y puede moverse a un punto a larga distancia instantáneamente (no requiere una acción).

Interacción: Justa, sincera y bondadosa, Áine es una poderosa aliada, siempre que no se sienta amenazada ni ella ni su reino. Aquellos que desean dañar a otros o que ella ve como malévolos en acción o pensamiento son más propensos a la ira de la Brillante.

Uso: Los personajes que desean que algo importante cambie en sus vidas pueden pedir a Áine que les conceda una bendición. A veces ayuda a los necesitados sin que se lo pidan (pero, por supuesto, sólo a cambio de un precio). Si los personajes asisten a un baile o fiesta de hadas, pueden encontrarse con Áine como invitada de honor.

Botín: Áine lleva una corona de cristal, pero no es visible a menos que ella lo decida (rara vez lo hace) o muera. No lleva mucho más, ya que es una persona de hechos, no de objetos.

Intromisiones del DJ: Uno de los fervientes seguidores de Áine cree que un personaje está amenazando a su amada reina.

GRÁINNE, LA HIJA DESCARRIADA 9 (27) [GRÁINNE, THE WAYWARD DAUGHTER]

Gráinne es el Hada Reina de la Esperanza y la Desesperación, a veces también llamada la Hija Descarruada, la Reina del Invierno y la Oscura. Gráinne es para la oscuridad lo que Áine es para la luz. Esto no significa que Gráinne sea malvada, sólo que representa lo que hay de bueno y de malo en el mundo que se oculta en las sombras, se entierra bajo la tierra y se revela por la noche. Ella tiene su propio código moral, uno que puede trabajar a favor de aquellos que son astutos y están dispuestos a mirar la oscuridad de sus propios corazones.

Motivación: Honrar a la oscuridad, proteger su reino.

Entorno: Comparte un reino de hadas con su hermana, donde gobierna en invierno. En verano, duerme en los Pesares, un reino subterráneo fuera del tiempo y del espacio.

Salud: 99

Daño que infinge: 12 puntos

Armadura: 5

Movimiento: Corto; largo al volar

Combate: Gráinne es una combatiente con talento, y parece deleitarse con un enemigo que sea un desafío para ella. Lleva un bastón de cristal verde oscuro que emite una oscura espiral de energía rojiza que infinge 12 puntos de daño. También puede lanzar una nube de humo negro que infinge 9 puntos de daño a todas las criaturas en un área corta. También lleva la Tiara de Pailis, una tiara con forma de grifo que le permite volar. Gráinne dispone de diversas capacidades mágicas, entre las que se incluyen las siguientes:

Comunicación con los animales: Gráinne tiene una afinidad especial con los tejones y puede pedirles ayuda. Cuando los llama (como acción), aparece un grupo de ocho grandes tejones. Actúan como dos criaturas de nivel 4; los seres atacados también deben tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto o ser transformados en tejón durante una ronda.

Oneiroquinesis: Gráinne puede infiltrarse en los sueños de la gente para conversar con ellos. Como tal, puede implantar una idea en sus cabezas (como "Voy a morir esta noche" o "Debería volver a casa"). Cuando el personaje despierta, debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto de nivel 6 para deshacerse de la idea. De lo contrario, siente una fuerte necesidad de actuar en consecuencia, y se ve obstaculizado en cualquier tarea que vaya en contra de la idea (esto dura hasta que haga su próxima tirada de recuperación).

Fusión de sombras: Gráinne se funde con las sombras, haciéndose casi intangible. En esta forma, no puede ser herida por ataques físicos, y sus ataques infligen 8 puntos de daño de Intelecto a cualquiera cuyo cuerpo esté oscurecido por su sombra.

Interacción: Para aquellos a los que no les importe un poco de oscuridad y ambigüedad moral, Gráinne es una poderosa aliada.

Uso: Los personajes tropiezan con un reino de hadas, sólo para encontrarse con su guardián recién despertado. Los personajes afligidos pueden encontrar las soluciones y el consuelo que buscan en la magia y el poder de Gráinne.

Botín: Tiara de Pailis

Tiara de Pailis (artefacto): nivel 7; permite al portador volar una larga distancia cada ronda (como acción). El portador puede controlar su velocidad, dirección y altura.

Agotamiento: 1 en 1d20

Intromisiones del DJ: El animal de compañía o montura de un personaje se ve afectado por la afinidad animal de Gráinne y cae bajo su poder.

REINA 6 (18) [QUEEN]

Ah, la Reina Malvada. Gobernante de la tierra, vigilante en el espejo. Llena de magia, despiadada y de lengua afilada. Las reinas malvadas y perversas abundan en los cuentos de hadas, desde las que no tienen nombre y sólo se recuerdan por sus maldades, hasta aquellas cuyos nombres nunca se olvidarán: La Reina Grimilda, Maléfica, la Reina de Corazones y la Bruja Blanca. Estas reinas buscan el poder por el poder, sin importarles la destrucción que dejan a su paso.

Por supuesto, no todas las reinas son malvadas, sólo las más conocidas. Pero todas son poderosas a su manera, aunque se vean obligadas a ocultarlo por sus circunstancias. Aunque también ansían el poder, lo buscan para proteger sus tierras, a su gente y a sus seres queridos.

Motivación: Poder

Entorno: En cualquier lugar, pero normalmente en ciudades y pueblos, donde hay gente que les admira y les teme

Salud: 18

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto

Combate: Las reinas casi siempre llevan un artefacto de gran poder, como un báculo, una corona, espejo o espada, que les otorga capacidades y habilidades únicas. Las reinas suelen tener familiares, como cuervos, que luchan por ellas o a su lado. La mayoría de los familiares pueden hacer 4 puntos de daño con un ataque.

Algunas reinas también pueden ser brujas o criaturas feéricas, y por lo tanto tienen la capacidad de utilizar uno o dos hechizos y maldiciones que las brujas y feéricas también utilizan.

REINA GRIMILDA 8 (24) [QUEEN GRIMHILDE]

Quizá más conocida por sus intentos de matar a Blancanieves mediante magia y veneno, Grimilda también tiene otras pasiones y talentos. Busca formas de hacer que todos los seres obedezcan sus órdenes, empezando por el cazador que tan estúpida y voluntariamente la engañó hace tanto tiempo.

Entorno: Uno de sus muchos castillos, el bosque

Armadura: 2

Salud: 18

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto

Combate: Sus buitres familiares se arremolinan en torno a todos los enemigos a corta distancia, derribándolos e infligen 4 puntos de daño. Puede usar las siguientes habilidades de bruja: glamour, encarcelar y seducir.

Buitres familiares: nivel 4

Interacción: Grimilde es astuta y retorcida, siempre urdiendo planes contra aquellos que le hacen daño,

que amenazan con opacarla o que han llamado su atención de alguna manera.

Uso: Los personajes entran en una zona que está bajo el poder de Grimilda y deben enfrentarse a su ira.

Botín: Ella tiene un artefacto espejo espejo, así como 1d6 Cyphers (a menudo veneno).

LA REINA ROJA 6 (18) [THE RED QUEEN]

La Reina Roja nunca ha gritado "¡Que le corten la cabeza!". De hecho, nunca ha gritado. Son unos modales horribles y, además, cuando sabes cómo manejar el poder, no necesitas todo ese ruido y caos. Basta con susurrar y quedarse quieta, y todo el mundo se callará educadamente y escuchará.

Entorno: Cenas educadas y reuniones sociales

Armadura: 1

Combate: Prefiere el combate verbal al físico e infinge 3 puntos de daño con un solo comentario cortante o una réplica mordaz.

Interacción: La Reina Roja es bastante correcta y habladora, la perfecta anfitriona y la perfecta invitada. La única vez que se enfada es cuando sale el tema de su hermana, la Reina de Corazones.

Uso: Mientras asisten a una fiesta para robar algo, los personajes son atrapados por la Reina Roja.

LA REINA DE LAS NIEVES [THE SNOW QUEEN]

La Reina de las Nieves gobierna sobre las "abejas de nieve", copos de nieve que parecen abejas. Mantiene un palacio ornamentado rodeado de jardines en las tierras del permafrost, pero se la puede ver en otros lugares del mundo donde se agrupen copos de nieve. Muchos dicen que es fría, y no les falta razón. Lleva tanto tiempo formando parte de la nieve que es posible que ya no recuerde la calidez, la bondad o el amor.

Entorno: Cualquier lugar donde haya nieve, hielo o invierno.

Armadura: 2 (de muros de hielo personales)

Combate: Crea una tormenta de nieve que ciega a todos los enemigos a larga distancia durante tres rondas; llueven fragmentos de hielo sobre todos los enemigos a larga distancia, infligiendo 2 puntos de daño; el reno familiar infinge 5 puntos de daño con sus cuernos.

Interacción: La Reina de las Nieves no es malvada, sólo ha olvidado lo que significa ser humano, con necesidades y corazones humanos (no es que alguna vez fuera realmente humana, pero eso es una historia para otro momento). Está dispuesta a negociar si entiende lo que consigue con ello.

Uso: La Reina de las Nieves custodia la entrada a un lugar al que los personajes necesitan entrar.

DE AGUA Y OLAS (CRIATURAS)

Las criaturas de agua y olas son aquellas que habitan o están profundamente ligadas a los ríos, el océano, los pantanos y otras zonas acuáticas del mundo.

HADAS AHOGADORAS [DROWNING FAIRIES]

Hay muchos tipos de criaturas conocidas como "hadas ahogadoras", como Peg Powler, el Saltador de Agua, Fosegrim y Jenny Greenteeth. Estas criaturas suelen habitar bajo el agua o junto a ella y tientan, arrastran o engañan a los transeúntes para que caigan al agua.

Nivel 6; nivel 7 para persuasión y creación de ilusiones; puede agarrar a una criatura a corta distancia y tirar de ella hacia y bajo el agua e intentar ahogarla (tarea de Defensa por Vigor o Velocidad de nivel 6 para liberarse).

FUATH [FUATH]

Los Fuathan son espíritus intangibles que habitan en las profundidades de los mares y océanos. Se consideran protectores de estos reinos, especialmente contra los pescadores y otros que dañen el ambiente o las criaturas que allí habitan. Los Fuathan tienen el poder de hacerse visibles, a menudo adoptando la forma de criaturas humanoides de piel verde y crines y cola de caballo dorado.

Nivel 5; nivel 7 para Defensa de debido a su intangibilidad; si conocen el nombre de una persona, pueden controlarla y obligarla a cumplir sus órdenes durante un breve periodo de tiempo.

NÁYADE [NAIAD]

Estas ninfas acuáticas habitan en ríos, manantiales, cascadas y otras masas de agua dulce. Las náyades son consideradas protectoras, ya que vigilan su territorio con ferocidad. Sin embargo, son fáciles de provocar y su ira es feroz.

Nivel 4; puede hacer hervir el agua, infligiendo 3 puntos de daño por calor a los enemigos; puede desatar inundaciones repentinas que barren a todos los enemigos hacia atrás una distancia muy larga e infligen 2 puntos de daño ambiental (ignora Armadura).

CAILLEACH 5 (15) [CAILLEACH]

En realidad no es un espíritu del agua, sino que ha hecho las paces con el mar en un pacto eterno. Ahora está recluida en las profundidades del océano, en el reino conocido como la Expansión de Halirane. Parece anciana, pero en realidad es mucho más vieja que eso. Se afeita la cabeza, lleva docenas de pendientes de concha en cada oreja y tiene un ojo de cristal que le permite ver tres vistas del futuro. Como parte de su pacto con el mar, no puede volver a tierra firme o perderá todos sus poderes para siempre.

Motivación: Que la dejen en paz

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Entorno: Un hogar escondido dentro de un arrecife de coral en el fondo del océano. Su hogar es una gran ballena muerta que el mar conserva mágicamente como parte de su trato.

Salud: 30

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Corto; muy largo cuando cambia de forma

Ajustes: Ver a través de engaños y mentiras como nivel 6, curar como nivel 8

Combate: Cailleach tiene muchas habilidades a su disposición, algunas de las cuales provienen del mar y otras provienen de su propia magia. Entre ellas se encuentran las siguientes:

Caldero curativo: Si tiene los ingredientes adecuados y se toma un día para hacerlo, Cailleach puede preparar un bálsamo curativo en su caldero especial. Dependiendo de lo que añada a la mezcla, este bálsamo puede hacer una de estas tres cosas: restaurar 10 puntos de Vigor, ascender a alguien un grado en el registro de daño o eliminar una maldición (hasta nivel 6).

Forma reptiliana: Cailleach adopta la forma de un reptil de cualquier tamaño. Mientras está en esta forma, tiene +3 de Armadura y hace 6 puntos de daño con su mordisco, garra o latigazo de cola. Además, recupera 3 puntos de Vida por ronda.

Restaurar la vida: Si introduce su dedo índice en la boca de alguien, puede devolverle la vida, pero sólo si lleva muerto menos de un día y sólo si mantiene el dedo ahí exactamente el mismo tiempo que lleva muerto. Después, se le cae el dedo. Tarda tres días en hacer crecer uno nuevo.

Ver el futuro: Cailleach puede usar su ojo de cristal para adivinar el futuro de una persona. Para ello, primero se quita el ojo y luego hace que la persona lo mantenga en la boca hasta que ella se lo pida (a veces es sólo un segundo y a veces horas; es difícil saber si la duración variable forma parte del ritual o es sólo su oscuro sentido del humor). Suele ver tres futuros posibles, y todos tienen las mismas posibilidades de suceder.

Destrucción gratuita: Como parte de su acuerdo con el mar, Cailleach recibió el poder de controlar pequeñas partes del mismo a la vez. Puede crear un remolino que atrapa a todas las criaturas y objetos a corta distancia de su centro e infinge 5 puntos de daño ambiental (ignora Armadura).

Interacción: Cailleach es una reclusa e introvertida cuyo anhelo más profundo es que la dejen en paz para aumentar sus conocimientos de magia. También le gustan los rompecabezas y los juegos, y de todo lo que hay en tierra firme, lo que más echa de menos son los pájaros (para interactuar con ellos, no para comérselos). Aquellos que le traigan alguno de esos objetos probable-

mente saquen a Cailleach de su caparazón y tengan una interacción positiva.

Uso: Cailleach puede ser una aliada beneficiosa, sobre todo como sanadora. También se la puede convencer para que ayude a luchar contra un peligro inminente, sobre todo si amenaza su aislamiento y privacidad.

Botín: Suele llevar varios Cyphers marinos, y su casa está llena de libros, pergaminos y diarios de todo tipo.

Intromisiones del DJ: El mar ofrece ayuda adicional a los hechizos de Cailleach, aumentando su daño o movimiento.

KELPIE 6 (18) [KELPIE]

Una siniestra criatura acuática que adopta la forma de un caballo gris o un pony blanco, el kelpie atrae a los transeúntes desprevenidos e intenta ahogarlos en una masa de agua cercana.

Algunos kelpies parecen caballos. Otros parecen creados a partir de elementos del pantano: tal vez su cola sean algas, su crin juncos, sus ojos guijarros brillantes o lunas en miniatura. Tal vez anguilas, caracoles y otras criaturas sean sus dientes o su lengua. Una cosa sobre los kelpies es siempre cierta: sus crines siempre gotean y sus pezuñas siempre están invertidas.

Si alguien conoce el nombre de un kelpie y lo dice en voz alta, el kelpie pierde todo su poder sobre esa persona y se retira a las profundidades del agua.

Motivación: Desconocido

Entorno: Cerca o dentro de ríos, arroyos, lagos y otras masas de agua corriente o estancada. En entornos modernos pueden encontrarse cerca de piscinas públicas o privadas, estanques koi y embalses.

Salud: 21

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Muy largo cuando corre

Combate: Cuando un transeúnte se acerca, el kelpie puede parecer manso, un poco perdido, herido o amigable y necesitado. O, si el transeúnte parece cansado o triste, el kelpie se ofrecerá a montarlo en su lomo. La piel pegajosa del kelpie atrapa al jinete (tarea de Vigor de nivel 7 para liberarse). Una vez que el jinete está sentado, el kelpie puede intentar ahogarlo en el lago, correr tan rápido que el jinete reciba 5 puntos de daño de Intelecto por el susto, o rodar sobre él, infligiéndole 4 puntos de daño (ignora Armadura).

Interacción: No todos los kelpies son malévolos. Algunos fueron una vez "domesticados" por alguien que aprendió sus nombres y los amó. Estos kelpies buscan activamente el contacto humano, intentando encontrar a alguien que reemplace a la persona que amaban.

Uso: En la penumbra, aparece un gran caballo negro, que lleva una hermosa montura y actúa como si estu-

viera perdido. Éste le ofrece a uno de los cansados personajes un paseo sobre su lomo.

Intromisiones del DJ: Mientras se ocupan de otra cosa, los personajes se topan con un kelpie que está ahogando a alguien.

EL VIENTO DEL OESTE 9 (27) [THE WEST WIND]

El Viento del Oeste no tiene amo, ni grilletes, ni cadenas. Va donde quiere, y pobre de aquel que intente capturarlo o retenerle. Cuando no sopla en el cielo, adopta la forma de una mujer vestida con un esmoquin azul reluciente, con el pelo corto y plateado retirado de la cara.

No todos los vientos son seres vivos. A veces el viento es sólo el viento. Pero no sabrás cuál es cuál hasta que le intentes hablar.

Motivación: Evitar el aburrimiento gastando bromas, viajando, causando problemas y ayudando a los demás.

Entorno: Donde ella quiera

Salud: 40

Daño que inflige: 6 puntos

Movimiento: Muy largo

Ajustes: Nivel 10 para Defensa por Velocidad; nivel 10 para ver a través de engaños, mentiras e intimidaciones.

Combate: Infinge 6 puntos de daño a todas las criaturas y objetos que elige a una distancia muy larga, y los tumba.

Interacción: Algunos dicen que Viento del Oeste es fría, pero en realidad es introvertida y prefiere pasar la mayor parte del tiempo viajando sola. Sin embargo, tiene un corazón muy cálido y suele ayudar a los necesitados. No responde bien a los engaños, trampas o intentos de forzar su mano (a menos que sean terriblemente astutos o inteligentes, y entonces admite un respeto a regañadientes por los perpetradores).

Uso: Los personajes necesitan la ayuda del Viento del Oeste para viajar a algún lugar, derribar algo o recuperar algo de un lugar oculto. Alguien necesita una cita elegante para un baile real o un festival de hadas.

Botín: A veces el Viento del Oeste recoge cosas interesantes en sus viajes. Puede regalar a sus aliados estos objetos, incluyendo Cyphers, artefactos e incluso criaturas.

Intromisiones del DJ: El Viento del Oeste levanta a un personaje en el aire y amenaza con dejarlo caer.

NIÑOS DEL VIENTO 4 (12) [WIND CHILDREN]

Los niños del viento no pueden medirse en números conocidos, pues están aquí y allá y en todas partes. No nacen, sino que son llevados por los patrones climáticos, los deseos y las necesidades. tolvaneras, vendavales y céfiro son todos hijos del viento.

Motivación: Verlo todo, saberlo todo

Entorno: Dondequier que haya tiempo, real o mágico.

Salud: 12

Daño que inflige: 4 puntos

Movimiento: Largo

Combate: Infinge 4 puntos de daño con una exhalación. Alternativamente, puede dejar a un personaje prono durante un asalto.

Interacción: Interactuar con los niños del viento es un poco como interactuar con un grupo de niños traviesos, precoces y malcriados. Sin embargo, saben muchas cosas, ya que han estado por todo el mundo, y a menudo compartirán lo que saben a cambio de nuevos secretos o conocimientos.

Uso: Uno de los PJs busca información sobre una persona, lugar o cosa. Los personajes necesitan un espía subrepticio que reúna información para ellos.

Botín: Información, secretos, y posiblemente un Cypher o dos recogidos durante sus viajes.

Intromisiones del DJ: Los niños del viento arrebatan algo preciado a uno de los personajes y empiezan a jugar a "no te acerques" con ello.

BRUJA 5 (15) [WITCH]

Las brujas son seres complejos con múltiples personalidades, deseos y capacidades. A veces son objeto de pesadillas, y las historias de sus hazañas mantienen a los niños a salvo en sus camas durante las horas más oscuras. Otras veces son sabias ayudantes, al menos durante un tiempo, o posiblemente a cambio de un precio. A menudo, son un poco de todo, asumiendo un sinfín de papeles a lo largo de su vida. Pueden aislar en lo más profundo de los bosques oscuros, falsificar su entrada en una familia real o residir en medio de la ciudad, ocultando su identidad.

Pero siempre son peligrosas, porque llevan en su corazón y en su cabeza conocimientos, poder y magia, y están dispuestas a utilizarlos cuando sea necesario.

Motivación: Dominación de los demás, poder, conocimiento, vida o belleza eternas, hambre, venganza.

Entorno: Casi en cualquier lugar, aunque más a menudo solos en moradas únicas en el bosque, en la civilización como sanadores, o habiéndose infiltrado en familias reales

Salud: 21

Daño que inflige: 5 puntos

Movimiento: Corto; largo si vuela

Combate: Además de infijir daño con el arma que elijan (a menudo un bastón o una hoja larga y curvada), las brujas pueden maldecir a sus enemigos.

También disponen de una serie de hechizos y capacidades. Entre ellas se incluyen Las siguientes:

Familiar: Cuando es atacada, una bruja cuenta con la ayuda de su familiar para mejorar su Defensa por Velocidad. El familiar puede ser un gran gato negro, un búho, una gran serpiente o cualquier otra criatura. Matar al

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

familiar de una bruja es tan impactante para ella que sus ataques y su Defensa por Velocidad se ven obstaculizados durante unos días. También es una manera de asegurarse de que la bruja nunca perdonará a su enemigo o concede misericordia.

Glamour: Glamour es una ilusión que la bruja crea. Puede hacer que parezca otra persona, que parezca un árbol o un pájaro, o incluso que se vuelva invisible. Ver a través del glamour es una tarea de nivel 8 de Intelecto. Un intento fallido infinge 2 puntos de daño de Intelecto. Una vez que un personaje logra ver a través del glamour, no puede dejar de ver lo que ha visto.

Curar: La bruja toca a otra criatura y la cura por 6 puntos de daño. Algunas brujas deben extraer salud de otro ser vivo a larga distancia para poder utilizar esta habilidad. Extraer salud de un ser vivo infinge 2 puntos de daño a ese ser.

Aprisionar: La bruja crea una prisión a larga distancia y captura a un enemigo dentro de ella como una sola acción. La prisión puede ser física (una torre, una jaula, una trampa, una atadura alrededor del cuerpo) o mental (no pueden moverse, sus músculos ya no están bajo su control, tienen miedo de moverse). Resistirse a ser capturado es una tarea de Defensa de nivel 5 (Vigor, Velocidad o Intelecto, dependiendo del tipo de aprisionamiento). Si un personaje es capturado, liberarse es una tarea de nivel 5 (del atributo apropiado).

Proteger: Coloca un hechizo de confinamiento para evitar que alguien entre o salga de un lugar, edificio o habitación. Aquellos que intentan atravesar el hechizo pero fallan reciben 3 puntos de daño de Intelecto y son derribados. Una vez que el hechizo se activa, desaparece.

Revivir: Esta rara y costosa capacidad permite a una bruja devolver la vida a alguien, siempre que no lleve muerto más de un año. Para lograrlo, la bruja necesita todo o parte del cuerpo del muerto, un objeto querido del muerto y la voluntad de otra persona de asumir una maldición resultante del trabajo mágico (tira en la tabla de Maldición para determinar la maldición resultante). Revivir tarda diez minutos en lanzarse, y el personaje vuelve a la vida con 1 punto en todas sus Reservas.

Seducir: Las criaturas a corta distancia que fallen una tirada de Defensa por Intelecto se enamoran de la bruja. Resistirse a los intentos de persuasión de la bruja se ve obstaculizado en dos grados hasta que la víctima tiene éxito en una tirada de Defensa por Intelecto; cada vez que fallan en resistirse al intento de persuasión, el siguiente intento de persuasión de la bruja se ve aliviado en un grado adicional.

Capacidades adicionales: Las brujas también pueden tener acceso a las capacidades de bruja del Documento de Referencia del Sistema Cypher. Éstas son encanto,

rayo de embrujo, marchitar y vitalidad. Algunas brujas pueden tener otras capacidades mágicas similares a las de los encantadores.

Intromisiones del DJ: El familiar de la bruja se une a la refriega, haciendo tropezar a los personajes y entorpeciendo sus acciones. Algo sobresalta a la bruja y ésta lanza una maldición o hechizo como respuesta automática. La bruja saca un artefacto o Cypher y se prepara para usarlo.

BRUJAS DEL MUNDO

BABA YAGA 9 (27) [BABA YAGA]

Baba Yaga (a veces llamada Frau Trude) vive muchas vidas y tiene muchas personalidades. Es a la vez una bruja y muchas. Utiliza su magia para crear una nueva versión de sí misma cada vez que su vida toma una nueva rama, siguiéndolas todas a la vez, convirtiéndose en cada versión de sí misma que podría haber sido.

Algunas versiones de Baba Yaga son benéficas. Otras, dañinas. Algunas Baba Yagas viven en el bosque en una cabaña de madera que camina sobre patas de pollo gigantes, otras vuelan por el cielo en un mortero gigante y otras vigilan los espacios silvestres que han considerado importantes. Algunas capturan y cocinan a niños pequeños en un hornillo especial. Algunas hacen todo lo anterior.

Combate: Baba Yaga puede usar las siguientes habilidades: curar, rayo de embrujo, aprisionar, proteger, revivir, marchitar y vitalidad.

Interacción: Es casi imposible saber a qué Baba Yaga has conocido hasta que la mires profundamente a los ojos (tarea de nivel 7 de Intelecto). Allí, puede que veas una pequeña llama, y en esa llama, aprender un poco sobre su vida.

Uso: Baba Yaga tiene sus largos y huesudos dedos metidos en casi todo lo que ocurre. Puede estar detrás del mostrador de la tienda de hierbas y pociones, vigilando la entrada a una cueva llena de tesoros u ofreciendo sus servicios para romper (o lanzar) maldiciones.

Botín: 1d6 Cyphers, un artefacto y otros objetos diversos.

LA BRUJA CIEGA 5 (15) [THE BLIND WITCH]

La Bruja Ciega es flaca y siempre tiene hambre. Vive en lo profundo del bosque en una casa hecha de confitería, lo que le permite atrapar, engordar y finalmente comerse a cualquier niño que tenga la mala suerte de caer en su trampa.

Ajustes: Nivel 6 para cocinar; nivel 7 para engaño y superchería; nivel 4 para ver a través del engaño y la superchería.

Combate: Puede utilizar las siguientes habilidades: encantar, proteger y vitalidad. Es inmune a los efectos visuales, incluidas las alucinaciones.

Interacción: La Bruja Ciega puede parecer dulce y encantadora, y puede jugar con su ceguera y aparente fragilidad para conseguir simpatía.

Uso: Los personajes que deambulan por el bosque pueden toparse con una casa de caramelos, y ay de ellos si le dan un mordisco. Una misión de rescate podría conducir hasta aquí.

Botín: Suele tener al menos un animal mágico en una jaula, junto con varios niños e incluso adultos. Dos o tres Cyphers se pueden encontrar en su cocina, junto con su horno mágico, que hornea a los niños en pan de jengibre.

DAME GOTHEL 5 (15) [DAME GOTHEL]

A veces tomando la forma de una mujer joven y a veces de una anciana, Dame Gothel se preocupa por una cosa por encima de todo: su hermoso jardín amurallado, las flores y verduras que crecen en su interior son la envidia de todos los demás. A diferencia de muchas otras brujas, no hace daño a los niños y, de hecho, se sabe que los protege, al menos mientras sean inocentes de todo mal.

Ajustes: Nivel 6 para jardinería y pociones

Combate: Puede usar las siguientes habilidades: curar, aprisionar, proteger y marchitar.

Interacción: Dame Gothel es una persona introvertida que desea que la dejen en paz, y pobre de aquellos que invadan su espacio de alguna manera, ya que tiene un profundo sentido del bien y del mal y una inclinación por la venganza contra aquellos que se cruzan en su camino. Sin embargo, es conocida por ayudar a los que lo necesitan, y es particularmente hábil en el uso de lo que cultiva en su jardín para ayudar a su magia.

Uso: Los personajes necesitan un brebaje para curar a alguien, eliminar una maldición o ayudarles a quedarse embarazados. Los personajes invaden accidentalmente el espacio de Dame Gothel.

Botín: Varias plantas, pociones y Cyphers.

LA BRUJA DEL MAR 6 (18) [THE SEA WITCH]

Vive en las profundidades del mar y es peligrosa, astuta, persuasiva e intrigante. Se la conoce sobre todo por preparar opciones de vida por un precio. Si quieras lo que ella tiene (y lo tiene todo), le das lo que quiere. Puede que sea tu voz, tu pelo o tu primogénito. O las tres cosas. Seguro que no los echarás de menos...

Ajustes: Persuasión, intimidación, coerción y nadar a nivel 8.

Combate: Puede utilizar las siguientes capacidades: encantar, familiar (serpientes de agua), glamour, aprisionar, proteger, seducir y marchitar.

Interacción: La Bruja del Mar siempre hará un trato, aceptará una apuesta, apostará todo lo que tiene en los oprimidos y desdichados. No porque su corazón sea grande, sino porque se asegura de que la casa -es decir, ella- siempre gane.

Uso: Los personajes necesitan una poción, un hechizo, una maldición o cualquier otro tipo de magia, grande o pequeño, y la Bruja del Mar encontrará la forma de ponérselo en sus manos y dejarles marchar pensando que han salido ganando. Al menos hasta que ella venga a cobrar.

Botín: Un cofre lleno de regalos y ganancias de amantes, aduladores y aquellos que deberían haberlo sabido mejor, incluyendo 1d6 Cyphers y dos artefactos.

LA MALVADA BRUJA DEL OESTE 5 (15) [THE WICKED WITCH OF THE WEST]

Con sus tres coletas y su diminuta estatura, sería fácil tachar a la Malvada Bruja del Oeste de don nadie -y muchos lo han hecho-, pero su poder reside en las criaturas que trabajan para ella y en su vasta y creciente colección de calzado mágico.

Puede ver hasta a 3 km [2 millas] de distancia con su único ojo, y lleva unas botas de agua que le proporcionan +2 de Armadura contra agua y líquidos de todo tipo.

Ajustes: Nivel 3 para tareas relacionadas con el agua y la oscuridad

Combate: Lleva un paraguas que actúa como arma pesada, y puede utilizar las siguientes capacidades: familiar (manada de lobos, enjambre de abejas, bandada de cuervos, y un ejército de monos voladores), rayo de embrujo, aprisionar, proteger y marchitar.

Interacción: Es de naturaleza volátil e irascible. Sin embargo, también puede ser un poco cobarde, y es probable que se eche atrás en una confrontación (sólo para enviar a sus hordas de animales mágicos a hacer el trabajo sucio).

Uso: Los personajes necesitan encontrar unas botas de la fortuna y deciden robarle un par a la Malvada Bruja del Oeste. Tal vez necesiten atravesar las tierras que ella preside y deban encontrar la forma de obtener su aprobación.

Botín: Los zapatos que lleve (que muy probablemente sean un artefacto).

PNJS

Los PNJs de la siguiente sección son ejemplos generales de personajes humanos mortales no mágicos que se encuentran habitualmente en los cuentos de hadas.

De lo general a lo específico: Aunque los PNJs listados aquí son tipos generales, como artesano y ladrón, es fácil convertirlos en personajes específicos de cuentos de hadas comunes y bien conocidos. Por ejemplo, con un

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

pequeño retoque, puedes convertir un sastre genérico en el sastre de El sastrecillo valiente. Sólo tienes que ponerle al PNJ sastre un letrero que diga "SIETE DE UN GOLPE" y darle un carácter alegre y demasiado confiado, y ya tienes al personaje titular.

Salud, no reservas: Recuerda que los PNJs no tienen Reservas de atributos. En su lugar, tienen una característica llamada salud. Cuando un PNJ recibe algún tipo de daño, la cantidad se resta de su salud. A menos que se describa lo contrario, la salud de un PNJ es siempre igual a su número objetivo. Algunos PNJs pueden tener reacciones especiales o defensas contra ataques que normalmente infligirían daño de Velocidad o Intelecto, pero a menos que la descripción del PNJ lo explique específicamente, asume que todo el daño se resta de la salud del PNJ.

Nombrar a tus PNJs: Te habrás dado cuenta de que en los cuentos de hadas, muchos personajes -especialmente los de las clases bajas o trabajadoras- no tienen un nombre más allá de su título, posición o profesión (o a veces su estado civil). "El leñador", "el sastre", "la mujer del panadero", etc. Aunque podrías seguir el ejemplo y simplemente llamar a tu PNJ "el Leñador", la mayoría de los personajes jugadores van a preguntarle a esa persona su nombre. Es probable que se rompa la inmersión si añades un nombre moderno, o si el PNJ intenta explicar que no tiene uno, que simplemente se llama "el Leñador". Y si los llamas a todos Jack, nadie (ni siquiera tú) recordará cuál es cuál. Considera la posibilidad de preparar una lista de nombres con antelación para que los jugadores siempre tengan algo con lo que llamar a un nuevo personaje.

ARISTÓCRATA 4 (12) [ARISTOCRAT]

Los aristócratas no son del todo miembros de la alta realeza -no son reyes ni reinas, ni siquiera príncipes ni princesas-, pero son aquellos que tienen dinero y poder suficientes para ejercerlos de forma peligrosa o gloriosa. Los caballeros y barones suelen ser aristócratas, al igual que personajes como Barba Azul y el Señor Zorro. Algunos aristócratas, como los caballeros, sólo quieren hacer el bien y proteger las cosas que les importan. Otros, por supuesto, prefieren utilizar el lado más oscuro de su posición privilegiada.

Motivación: Dinero, poder, matrimonio, tomar a quien o lo que quieren, proteger lo que les importa

Entorno: Normalmente en ciudades y pueblos, ocasionalmente solos en grandes castillos y mansiones.

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para ingeniería social, persuasión, intimidación y mentiras

Combate: Muchos aristócratas han recibido entrenamiento en maniobras de combate, como corresponde a su posición. Otros pueden blandir cuchillos, escalpelos o herramientas de carnicero con precisión.

Interacción: La interacción con un aristócrata suele comenzar de forma positiva; después de todo, es encantador estar bajo la mirada de alguien tan encantador y poderoso. Para algunos, la interacción sigue siendo positiva. Un caballero es sólo un caballero. Para otros, una sensación de desazón comienza a instalarse después de un tiempo, como si hubiera algo que no está del todo bien detrás de la fachada.

Uso: Un aristócrata está a punto de casarse y alguien está preocupado por la seguridad de su futuro cónyuge. Un caballero se ve superado por un dragón u otro fuerte oponente y busca a alguien que acuda en su ayuda.

Botín: La mayoría de los aristócratas tienen dinero equivalente a un objeto muy caro, además de ropas finas o armaduras medianas, armas y objetos varios.

Intromisiones del DJ: La casa del aristócrata tiene una puerta o cerradura sintiente que de repente empieza a gritar sobre intrusos.

NIÑO 1 (3) [CHILD]

Los niños juegan el papel de golfillos, hermanos, hijas, hijos, vagabundos, sirvientes, miembros de la familia real, novias infantiles y más.

Motivación: Buscar seguridad, comodidad, dinero o comida; jugar; llevar alegría.

Entorno: Con sus familias o perdidos en el mundo tratando de encontrar su camino. A veces a veces al servicio o al cuidado de alguien que los ha encontrado, robado o de alguna manera se ha vuelto su guardián, cuidador o tutor.

Salud: 3

Daño que infinge: 1 punto

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 2 para correr, esconderse, escabullirse y escapar; nivel 3 para conocimiento de la zona, la gente y las actividades cercanas

Combate: La mayoría de los niños luchan sólo en respuesta a una provocación, amenaza o ataque. Suelen utilizar armas improvisadas, como los puños, un palo o un juguete.

Interacción: Los niños suelen ser más listos, creativos y astutos de lo que se cree. Pueden tener muchos conocimientos sobre gente, lugares y actividades cercanas que pueden ayudar a los PJs, especialmente si hay un intercambio de comida, dinero u otras cosas de por medio.

Uso: Alguien o algo está robando niños del pueblo, y el alcalde ofrece pagar una gran suma a cualquiera que

localice a la criatura y rescate a los niños. Uno de los PJs atrapa a un niño robando de su mochila por la noche; el niño dice que ha estado perdido en el bosque durante días.

Botín: Los niños suelen llevar muy poco encima, aunque pueden tener un recuerdo especial de su familia o de un amigo cercano.

Intromisiones del DJ: El niño grita, ríe o habla demasiado alto, llamando accidentalmente la atención de un guardia cercano hacia un personaje. Alguien piensa erróneamente que un personaje ha robado al niño, y le ataca.

ARTESANO 2 (6) [CRAFTER]

Los artesanos son panaderos, zapateros, fabricantes de velas, carníceros, molineros, sastres, carpinteros y cocineros. Aunque la mayoría de los artesanos no son luchadores especialmente ágiles, suelen ser inteligentes y fuertes, y disponen de una serie de herramientas familiares como armas.

Motivación: Defensa

Entorno: En sus talleres o vendiendo su oficio mientras viajan

Salud: 8

Daño que infinge: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para su oficio

Combate: Es poco probable que los artesanos inicien un combate, ya que la mayoría sólo quieren que les dejen en paz para hacer su trabajo (o convencerte de que compras sus productos). Si se ven obligados a luchar, normalmente utilizarán cualquier objeto que tengan a mano (como un rodillo, un cuchillo de carníceros, una herramienta de trabajo o un trozo de madera).

Interacción: A la mayoría de los artesanos les encanta hablar de su oficio o de los objetos que han fabricado y tienen a la venta. Están orgullosos de su trabajo, y los halagos y la atención pueden llegar muy lejos.

Uso: Para los PJs, los artesanos pueden ser aliados, obstáculos o ambas cosas. Ser amigo de un artesano a menudo tiene beneficios obvios a largo plazo, mientras que robarles tiene ventajas a corto plazo (y posibles desventajas a largo plazo).

Botín: Un artesano tiene dinero equivalente a un objeto barato, así como herramientas y materiales de trabajo y cualquier cosa que haya fabricado y que lleve o vista.

Intromisiones del DJ: El artesano utiliza su herramienta de trabajo de un modo que el personaje no había previsto, poniéndolo en desventaja.

CAZADOR/LEÑADOR 2 (6) [HUNTSMAN/WOODCUTTER]

Un cazador puede estar al servicio de un poderoso usuario de magia, protegiendo una sección de los bosques que considera suya, o simplemente intentando mantener a su familia cortando leña y cazando animales.

Motivación: Seguir órdenes, apoyar a sus seres queridos, proteger a los inocentes

Entorno: Bosques y otras tierras silvestres

Salud: 8

Daño que infinge: 2 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para rastrear y encontrar caminos

Combate: Tanto los cazadores como los leñadores conocen el poder del disparo o el golpe perfectamente dirigido. Se toman su tiempo, estabilizan la mano y la respiración, y golpean con precisión y fuerza.

Cuando no realizan ninguna acción en un turno, su siguiente ataque infinge el doble del daño normal.

Interacción: Muchos cazadores y leñadores están motivados por una profunda necesidad de ser leales, pero también son blandos de corazón y tienen un fuerte centro moral. Si se les encarga algo que consideran inaceptable, pueden renunciar a sus promesas y rebelarse.

Uso: Dan caza a los personajes por orden de una autoridad superior. Salvan a los PJs. Ser amigo de un artesano a menudo tiene beneficios obvios a largo plazo, mientras que robarles tiene ventajas a corto plazo (y posibles desventajas a largo plazo).

Botín: Además de su ropa y arma mundana, es probable que tengan un objeto costoso como muestra de la promesa o el afecto a alguien a quien han ayudado o a quien deben lealtad.

Intromisiones del DJ: Un corte perfectamente sincronizado hace caer un árbol en dirección al personaje.

ATRACADOR/LADRÓN 4 (12) [ROBBER/THIEF]

Atracadores, ladrones, salteadores de caminos, robin hoods: los llames como los llames, quieren lo que tienes y están dispuestos a conseguirlo como sea. Algunos ladrones son honorables y sólo roban a los ricos o a los malvados. Otros se llevan cualquier cosa que no esté clavada o protegida mágicamente.

Los ladrones suelen viajar en parejas o en pequeños grupos de amigos y compañeros dedicados al robo.

Motivación: Lo que es tuyo es mío

Entorno: Cualquier lugar donde haya algo que robar

Salud: 12

Daño que infinge: 2 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ajustes: Nivel 5 para sigilo, incluyendo escabullirse, robar, esconderse y engañar; nivel 5 para atacar escondido

Combate: Los ladrones suelen preferir las armas ligeras y medianas, en particular los arcos y las espadas pequeñas.

Interacción: La mayoría de los ladrones tienen algún tipo de código moral, sólo que puede que no sea el código que siguen los demás. Aun así, están dispuestos a atender a razones (y, en particular, al sonido de las monedas al deslizarse). Los ladrones suelen estar dispuestos a ser contratados para trabajos que son demasiado difíciles para los demás.

Uso: Los ladrones se encuentran por casualidad en el lugar donde los personajes han acampado y piden unirse a ellos. Un grupo de ladrones llega para robar algo que los personajes están a punto de robar ellos mismos.

Botín: Dependiendo de si acaban de robar a alguien o no, los ladrones pueden tener desde nada (aparte de sus armas y ropa) hasta el equivalente en dinero de un objeto muy caro.

Intromisiones del DJ: La flecha del ladrón consigue alcanzar a dos enemigos en un solo ataque, o el ladrón dispara dos flechas a varios enemigos.

ERUDITO 2 (6) [SCHOLAR]

Los eruditos pueden ser bibliotecarios, sabios, mujeres sabias, arpías, expertos o adivinos. Normalmente, los eruditos buscan el conocimiento por encima de todo, y muchos también están dispuestos a compartirlo con los demás (a veces por un precio, a veces sólo por el placer de compartir el conocimiento). La experiencia de un erudito puede ser general o específica: puede estudiar el mundo en general o centrarse en un tipo específico de magia o ser feérico, por ejemplo.

Motivación: Encontrar respuestas, buscar conocimiento

Entorno: Escuelas, bibliotecas, el estudio real, laboratorios y otros lugares donde haya fuentes de información.

Salud: 6

Daño que infinge: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para intuición, persuasión, detectar falsedades y la mayoría de las tareas de conocimiento

Combate: Los eruditos prefieren evitar la lucha. Si deben luchar, un erudito intenta deducir las debilidades de un enemigo (si las hay) y explotarlas en combate. Algunos eruditos pueden haber aprendido hechizos o capacidades de aquellos a los que han estudiado. Otros pueden estar examinando un Cypher o artefacto útil, y lo usarán contra sus atacantes.

Interacción: La mayoría de los eruditos son serviciales y están llenos de información (que sea útil o verdadera varía de un erudito a otro). Lo que no saben, pueden

estar dispuestos a aprenderlo o estudiarlo, si se les dan las herramientas y el incentivo adecuados. Sin embargo, algunos eruditos son reservados y acaparan sus conocimientos para su uso personal.

Uso: Los eruditos pueden ser aliados increíbles, ofreciendo pistas, indicios e información que pueden ayudar a los personajes. Sin embargo, pueden ser reservados y difíciles de encontrar, escondidos en antiguas bibliotecas o laboratorios secretos.

Botín: La mayoría de los eruditos tienen dinero equivalente a un objeto muy caro y uno o dos Cyphers.

Intromisiones del DJ: Algo que el erudito está estudiando cobra vida, creando el caos y la confusión por doquier.

HORROR

Aunque es muy probable que sea un subconjunto del género moderno, el horror como género recibe un tratamiento especial. A diferencia de los demás géneros, el horror no sugiere necesariamente un escenario. Cualquier escenario puede ser horrorizante. El horror es más bien un estilo. Un estado de ánimo.

Se puede tener fácilmente horror en otras épocas y ambientaciones, pero para nuestros propósitos, usaremos una ambientación por defecto en la época moderna. Los PJs son probablemente gente normal, no agentes secretos o investigadores especiales (aunque ser parte de una agencia secreta que se ocupa de monstruos en las sombras podría ser un buen juego de horror).

Los tipos sugeridos y el equipo adicional para un escenario de horror son iguales a los de un escenario moderno.

ENCICLOPEDIA DE MECÁNICAS DE HORROR

Este capítulo describe muchas reglas opcionales diferentes (llamadas "módulos de horror") para hacer los juegos de horror más emocionantes o llenos de suspense. Los módulos de horror son ajustes que el DJ aplica a las reglas para hacer que un escenario de horror sea aún más terrorífico o para representar cómo suele ocurrir un evento en un género de horror.

Si un módulo cambia las opciones que tienen los jugadores o los PJs, el DJ debe decírselo a los jugadores cuando empiece la partida. Por ejemplo, si el DJ está usando el módulo de Grupo de personajes, los jugadores deben saberlo al comienzo de la partida para que puedan familiarizarse con todos sus personajes en lugar de tener que hacer una pausa cuando cambian de escena y pasar varios minutos revisando un segundo grupo de personajes. Del mismo modo, los jugadores deben saber si sus opciones de curación se ven afectadas por el módulo Ironman, o si tienen opciones adicionales de tiradas de recuperación del módulo Histeria.

En este capítulo también se sugieren varios módulos apropiados para distintos géneros de horror. El DJ debe sentirse libre de usar algunos, todos o ninguno de esos módulos cuando dirija una partida de ese tipo, o introducir otros módulos para dar un giro único a la partida.

INTROMISIONES DEL DJ DE HORROR GENERAL

Las siguientes intromisiones del DJ sirven para la mayoría de los géneros de horror.

- Algo frustra el intento de huida de un personaje: el automóvil de huida no arranca, se le caen las llaves que abren la puerta de salida o que encierran al villano, o la escopeta que está utilizando para abrirse camino se atasca o se queda sin cartuchos.

- El antagonista entra en una habitación segura o sellada por un método inesperado: estrellándose contra una puerta o una pared, saliendo a rastras por un conducto de ventilación, saltando por una trampilla, manifestándose electrónicamente a través de una señal Wi-Fi o teletransportándose.

- Un ruido misterioso en las inmediaciones amplifica la tensión y, cuando se investiga, resulta ser... un gato, ya sea perfectamente tranquilo o siseando y saltando. Esto a menudo permite una desescalada momentánea seguida de un susto real, como cuando el antagonista sale de la oscuridad para agarrar a un personaje.

- Una cantidad dramática y/o ridícula de sangre y vísceras de algo que acaba de ser muerto salpica a un personaje, cegándolo hasta que realiza una acción para limpiarse los ojos.

MALA MONEDA

Un objeto no deseado o peligroso (como un artefacto maldito) sigue apareciendo, sin importar cuántas veces los PJs intenten desecharlo o destruirlo. En muchos casos, puede que sólo haya una forma de deshacerse del objeto (como rociarlo con agua bendita o enterrarlo en un cementerio) o sólo una forma de destruirlo (como quemarlo en una iglesia o apuñalarlo con una daga mágica). El objeto puede repararse lentamente y, dependiendo del objeto, puede ser más aterrador si aparece completamente intacto o aún con daños por la forma en que los PJs intentaron destruirlo.

Esta reaparición normalmente no se debe a que el objeto esté literalmente caminando hacia donde están los PJ (aunque si el objeto es algo como una muñeca maldita, eso podría hacerlo más aterrador). En la mayoría de los casos, el objeto se encuentra en un lugar discreto, como el fondo de un armario, debajo del asiento de un vehículo o en el fondo del equipaje de alguien. Si el objeto es inteligente (o controlado por una inteligencia hostil), puede usar PNJs para llevarlo de vuelta a los PJs, y puede sacrificar a esos PNJs de forma dramática y

gore para asegurarse de que acaba de vuelta en manos de los PJs. Por ejemplo, si los PJs abandonan un anillo embrujado, al día siguiente, cuando están esperando el tren, reconocen a un hombre que vieron antes justo cuando es atropellado por un tren que se aproxima, y su mano cortada -llevando el anillo- aterriza a sus pies. Incluso si los PJs van a una zona remota sin gente, uno de ellos podría vomitar de repente su almuerzo y el anillo encantado.

GRUPO DE PERSONAJES

A cada jugador se le asignan al menos dos personajes, cada uno con la misma cantidad de trasfondo y capacidades, de modo que todos sean adecuados como personajes principales. Por lo general, un jugador maneja sólo uno de estos PJs a la vez. A medida que la acción de la historia cambia de localización, el DJ puede hacer que uno o más jugadores cambien su PJ activo e interactúen con los otros PJs activos y con la historia de una forma diferente. Esto evita que los jugadores sepan qué personajes se supone que tienen los papeles importantes en la historia, permite que algunos de los PJs se separen durante un tiempo sin que el resto del grupo tenga que esperar, y da a cada jugador un personaje de reserva con el que jugar si su PJ activo muere.

El Grupo de Personajes funciona mejor cuando los personajes son muy simples y no tienen muchas habilidades que requieran mucho conocimiento y descripción. De esta forma, el jugador puede centrarse en la personalidad del PJ y no tener que recordar un montón de habilidades complicadas. En una ambientación moderna no fantástica, eso suele significar personajes que tienen muchas habilidades y bonificaciones automáticas o sencillas (como [Destreza en el combate](#) y [Ligero de pies](#)) pero una o cero capacidades que tengan duraciones o requieran acciones especiales (como [Anécdota](#) y [Músculos de hierro](#)).

MUERTOS DESDE EL PRINCIPIO

Un puñado de personas se ven obligadas a permanecer unidas en circunstancias inusuales: son supervivientes de un naufragio, están en cuarentena para evitar el brote de una enfermedad mortal, esperan a que una revuelta abandone su vecindario o están encerradas para evitar que se acerque una horda de zombis. Oyen ruidos extraños, vislumbran figuras sombrías y descubren que las cosas se mueven o desaparecen cuando nadie mira. Los PJs empiezan a sospechar que están siendo perseguidos por fantasmas u observados por misteriosos alienígenas; uno o más de ellos desaparecen o son encontrados muertos. Con el tiempo, los PJs se dan cuenta de que son fantasmas de personas que no han aceptado su propia muerte, y las experiencias extrañas son sus interacciones

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

limitadas con el mundo real y las personas vivas que intentan enterrar sus cuerpos o poner sus almas en paz.

En estas historias, el viaje emocional de los fantasmas consiste en comprender su situación y aceptar sus muertes. En el juego normal, las intromisiones del DJ son complicaciones con las que los personajes tienen que lidiar, pero para representar la expectativa secreta e invertida de este módulo, las intromisiones del DJ se utilizan para simplificar lo que experimentan los personajes, pero con un giro espeluznante.

Cuando un PC cruza al otro lado y desaparece, ese jugador puede seguir participando en el juego utilizando el módulo Ayudantes Fantasmales.

FRAGILIDAD

Siempre que un personaje seleccione la opción de [Aumentar los potenciales](#) para avanzar o gane una capacidad que aumente permanentemente sus Reservas, puede añadir un máximo de 1 punto a su Reserva de Vigor 1 punto a su Reserva de Velocidad; los demás puntos sobrantes (si los hay) deben ir a su Reserva de Intelecto, incluso si normalmente no es una opción para la capacidad. Esto no se aplica a los puntos extra que el jugador puede dividir entre sus Reservas en la creación del personaje. Esto crea un escenario de juego más "realista" donde los PJs son más como personas normales que no se vuelven mucho más poderosas físicamente en el transcurso de una campaña, pero aún así pueden aprender nuevas habilidades, mejorar sus mentes, etc.

Este módulo no afecta capacidades como [Agrandar](#) (que añade temporalmente 4 puntos a tu Reserva de Vigor), pero sí afecta a capacidades como [Vigor mejorado](#), [Velocidad mejorada](#) y [Liderar desde el frente](#) (que aumentan permanentemente una o más Reservas).

AYUDANTES FANTASMALES

En una historia de horror, es común que los personajes principales sean asesinados o incapacitados, pero en un RPG de horror, eso significa que el jugador de un personaje muerto no tiene mucho que hacer. El módulo Ayudantes Fantasmales ofrece a los jugadores cuyos personajes están fuera de juego dos formas de tener un papel activo en el escenario.

En primer lugar, el personaje muerto todavía puede gastar su PX para dar a un personaje vivo una nueva tirada. Para facilitar esto, el DJ debería permitir a los jugadores conceder el segundo 1 PX de una intromisión del DJ a un personaje muerto (aunque esto sólo ocurriría si queda un personaje vivo y el segundo PX se desperdiaría) y dar a los personajes muertos 1 PX siempre que haya una intromisión de grupo.

Segundo, el personaje muerto es capaz de usar sus Cyphers sutiles para ayudar a un personaje vivo. Depen-

diendo del Cypher, esto puede ser un beneficio directo para el PJ (como aliviar una tirada) o interferir con un PNJ (como hacer que un oponente suelte su arma). Cuando el DJ da más Cyphers sutiles, cualquier exceso (más allá del límite de Cypher de los PJs vivos) debería ir a los personajes muertos, hasta el límite de Cypher de los personajes muertos (cualquier Cypher extra más allá de eso se pierde).

El jugador de un personaje muerto siempre decide cuándo ayudar y a qué PJ afectar con su ayuda - no son meras extensiones de los PJ vivos. Si esta ayuda es sólo destino o coincidencia trabajando en nombre del PJ, o si literalmente es el fantasma persistente de un personaje muerto intentando salvar a una persona viva, depende del escenario y del DJ.

La ayuda de un personaje muerto no tiene por qué ser de un fantasma. Dependiendo del género, puede ser la influencia de una inteligencia artificial culpable, un arma sentiente con rencor, un cultista con lealtades conflictivas, etc.

REINICIO POR ALUCINACIÓN

En algunos géneros de horror, no está claro si el personaje está realmente experimentando lo que está sucediendo en la historia, o si lo está alucinando o soñando. En algunos casos, su respuesta de miedo a los acontecimientos reales que suceden a su alrededor incita a su imaginación consciente o subconsciente a crear un escenario irreal aún más aterrador, sólo para que salgan de él y se encuentren en una situación anterior (pero quizás aún muy peligrosa). Este tipo de alucinación permite que la historia se descarrile por completo y vuelva de repente a la normalidad.

Si el DJ planea hacer un reinicio por alucinación, debería llevar un registro del daño recibido, el equipo usado y los PX gastados por cada personaje (si se usan cartas de Cypher y PX, debería haber un espacio separado para las cartas usadas de cada personaje). Cuando la alucinación termine, detén la acción, explica que los PJs se encuentran en un punto anterior de la historia (o despiertan después de que haya pasado algún tiempo si es un sueño), y restaura sus Reservas, equipo y PX a su estado anterior. Si el DJ no sabe exactamente cuánto ha cambiado la Reserva de cada personaje, permite a cada PJ hacer una tirada de recuperación gratuita para compensarlo.

Si el DJ necesita usar un reinicio por alucinación para recuperarse de un resultado desastroso, debería intentar reiniciar a los PJs lo más cerca posible de su estado anterior, confiando en el recuerdo de los jugadores de qué Cyphers y PX pertenecían a cada personaje. Como es poco probable que llevaran la cuenta de cuántos puntos de Reserva gastaron en los encuentros ahora falsos, el DJ

puede permitir a cada uno de ellos una tirada de recuperación gratuita para compensarlo.

Usado con cuidado, un reinicio por alucinación deja a los personajes preguntándose qué es real, y puede ser una herramienta para que el DJ rebobine un encuentro que se sale de control o mata accidentalmente a un personaje debido a malas tiradas. Si se usa demasiado, se corre el riesgo de que los jugadores pierdan interés en el juego porque los frecuentes reinicios minan sus conexiones emocionales con sus personajes y anulan cualquier progreso en la historia.

Ten en cuenta que un reinicio deliberado y planificado puede hacer cosas extrañas con la historia porque está completamente en la cabeza de los personajes. Un juego de terror sobre hombres lobo puede tener un sueño o alucinación sobre soldados fascistas atacando a los PJs con lanzallamas. Un juego sobre alienígenas puede mostrar a los antagonistas convirtiéndose en vampiros sexys. Una casa encantada podría convencer a los PJs de que se están arrancando sus propias caras. Una alucinación puede incluso incluir elementos de algo que ocurrirá en el futuro, de modo que cuando el suceso real ocurra (quizás en una sesión posterior) los jugadores no sabrán si deben actuar según sus "recuerdos futuros" de estos sucesos o ignorarlos como falsedades.

MODO HORROR

El Modo Horror es una regla opcional discutida en el Documento de Referencia del Sistema Cypher. Cuando se usa esta regla, el DJ puede escalar la tensión aumentando el rango de números que desencadenan una intromisión del DJ: primero con una tirada de 1 o 2 en lugar de 1, luego con una tirada de 1 a 3, luego con una tirada de 1 a 4, y así sucesivamente. La tabla de [Tasa de aumento](#) muestra lo que hace que el rango de intromisión aumente.

El Modo Horror es único entre los módulos de horror en el sentido de que la suposición por defecto es que el DJ lo está usando para cada juego de horror, al menos algunas veces. Usar el Modo Horror hace que los jugadores sean conscientes de los riesgos que corren cada vez que hacen una tirada. No darán por sentadas las tareas fáciles, y puede que apliquen Esfuerzo para convertir una tarea fácil en una tarea rutinaria para no tener que tirar nada y arriesgarse a una intromisión. Esto acaba agotando sus Reservas más rápidamente, lo que les hace sentirse más vulnerables.

TASA DE AUMENTO

Actividad	Rango de intromisión aumenta en 1
Exploración de un área extensa	Cada vez que una nueva intromisión es indicada por una tirada de dado
Explorar	Cada diez minutos o cada vez que una nueva intromisión sea indicada por una tirada de dado
Combate	Cada ronda

HISTERIA

Gritar es una reacción natural cuando se está asustado, pero también es probable que llame la atención de lo que te está asustando. El módulo de terror Histeria anima a los personajes a ceder al instinto natural de gritar, pero introduce peligrosas consecuencias por hacerlo.

En cualquier momento, como acción, un PJ puede usar una tirada gratuita de recuperación de una acción (que no gasta la tirada de recuperación de una acción que obtienen todos los personajes), pero hacerlo significa que también gasta esa acción gritando fuertemente. Debido a este ruido, el DJ puede hacer una intromisión gratuita y no tiene que otorgar PX por ello.

La tirada de recuperación de diez minutos de un PC tarda sólo un minuto, pero el PJ tiene que gritar y tener un colapso emocional durante todo el tiempo. Como con la opción anterior, esto permite al DJ hacer una intromisión gratuita (después del periodo de recuperación) y no tiene que conceder PX por ello. El PJ aún tiene la opción de descansar normalmente durante diez minutos para usar la tirada de recuperación de diez minutos (sin gritar, y sin la intromisión gratuita).

En la mayoría de las situaciones que usan Histeria, las intromisiones gratuitas implican llamar la atención de algo que quiere dañar al PJ o la aparición repentina de algo peligroso.

PÁNICO INSTANTÁNEO

La mayoría de la gente en la vida real no está preparada para la existencia de alienígenas, monstruos o robots asesinos, y ver algo que destroza su visión del mundo es aterrador y traumático. La primera vez que un personaje ve una criatura (o cualquier otra cosa adecuadamente horripilante) que pensaba que no era posible o que sólo existía en libros y películas, debe hacer una tirada de defensa de Intelecto contra el nivel de la criatura. Si falla, durante una ronda queda paralizado por el miedo o corre en dirección contraria.

Las apariciones repetidas de la criatura (o de otras criaturas similares) que haya visto antes no suelen desencadenar esta reacción por segunda vez, pero encontrarse con un gran número de esas criaturas o verlas hacer algo inusual puede desencadenarla. Por ejemplo, ver a un

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

necrófago salir de una alcantarilla puede desencadenar el pánico; ver a otro necrófago (o al mismo de nuevo) no lo desencadenará de nuevo, pero ver a una gran manada de necrófagos acercándose, o ver a un necrófago comiéndose a una persona muerta podría desencadenar otra reacción de pánico. Incluso si un personaje ha superado su pánico inicial, el DJ puede provocarlo de nuevo como una intromisión si las circunstancias lo justifican.

IRONMAN

No hay Cyphers (sutiles o manifiestos) ni artefactos que curen, y todos los demás efectos curativos (como las tiradas de recuperación y el [Toque sanador](#)) restauran sólo la cantidad mínima posible. Por ejemplo, un personaje de rango 2 que utilice una tirada de recuperación obtendría sólo 3 puntos (como si sacara un 1 en un d6, más 2 por su rango) para añadir a sus Reservas. Esto da como resultado un escenario duro y peligroso en el que la única forma de que los PJs puedan restaurar sus reservas es con tiradas de recuperación y capacidades de personaje que curen.

Los personajes del Sistema Cypher son duros y resistentes, incluso en el rango 1, pero Ironman los reduce a un nivel de poder más realista. Ironman es más punitivo para los personajes cuyas capacidades cuestan puntos de Reserva y menos desafiante para los personajes cuyas capacidades no cuestan nada (como las [Habilidades físicas](#)). Para una opción ligeramente menos desafiante, permite el uso de Cyphers curativos y artefactos, pero límitalos a la cantidad mínima.

ÚLTIMO SUPERVIVIENTE

A veces el antagonista mata a todos los protagonistas uno a uno, dejando sólo un superviviente para desafiarlos. En el viaje hacia ese punto, no está claro quién será el último superviviente, y a veces un potencial último superviviente es eliminado inesperadamente o se sacrifica para que otra persona pueda vivir. El módulo de terror Último Superviviente es una forma de que los PJs frustren temporalmente el destino, e inevitablemente hace que el último personaje superviviente tenga ventajas extra a la hora de enfrentarse al antagonista asesino.

Cuando se usa este módulo, el DJ coloca una ficha en la mesa de juego que representa al último superviviente, y pone un trozo de papel (o una carta de PX) debajo de la ficha que representa 1 PX. Siempre que haya una intromisión del DJ, en lugar de dar 2 PX a un jugador y dejar que ese jugador otorgue 1 PX a otro jugador, el DJ da 1 PX al jugador elegido, y el otro 1 PX se añade a la ficha del último superviviente. Siempre que haya una intromisión en grupo, se añade 1 PX a la ficha del último superviviente (como si el último superviviente fuera un PJ independiente).

En cualquier momento, un jugador puede decidir que su PJ se convierta en el último superviviente cogiendo la ficha y sus PX. Sin embargo, esos PX pertenecen al rol del último superviviente y siempre permanecen separados de los PX de los personajes individuales. Mientras un PJ es el último superviviente, obtiene los siguientes beneficios y restricciones:

- Todas las tiradas para salvarle de ser asesinado se alivian en dos grados.

- La PX del último superviviente sólo puede ser gastada por el último superviviente, y sólo en las tiradas del último superviviente, nunca en las tiradas de ningún otro jugador. (El PJ puede seguir gastando su PX personal normalmente, incluso en las tiradas de otros jugadores).

- En cualquier momento, quien tenga la ficha puede pasar el papel de último superviviente a otro jugador. El jugador que lo recibe obtiene todos los PX asociados al último superviviente (si no hay ninguno, el DJ otorga inmediatamente 1 PX a la ficha).

- Una vez que un jugador ha cedido el rol de último superviviente, no puede volver a serlo nunca más.

- Si al último superviviente no le queda PX para gastar, y no hay otros jugadores a los que pasar la ficha (porque todos los demás ya han sido último superviviente), el último superviviente puede pasar la ficha al DJ a cambio de que su PJ obtenga 1 PX. Una vez que esto sucede, la ficha del último superviviente se retira del juego.

LOCURA

La locura es una regla opcional descrita en el Documento de Referencia del Sistema Cypher. Cuando se usa esta regla, si el daño de Intelecto por miedo o shock reduce la Reserva de Intelecto de un PJ a 0, éste recupera puntos en la Reserva, pero su Reserva de Intelecto máxima se reduce en 1. Si su Reserva de Intelecto se reduce de nuevo a 0, se vuelve loco y reemplaza su descriptor actual por el descriptor de Desequilibrado.

OPERACIÓN PELIGROSA

A veces los PJs necesitan realizar un ritual u otra acción compleja que lleva varias rondas o minutos, y si cometan errores en el proceso es un contratiempo en lugar de un fracaso total. Por ejemplo, puede que tengan que leer un hechizo de expulsión de un viejo libro, mezclar y calentar los productos químicos para una cura de zombis, o dibujar un círculo mágico alrededor de un edificio para tener fantasmas hostiles. En lugar de que su éxito o fracaso se reduzca a una sola tirada, el DJ puede crear tensión pidiendo a los jugadores que hagan varias tiradas llamadas subtareas. Las subtareas empiezan en dificultad 1, y la dificultad aumenta cada vez hasta que los jugadores hacen una tirada final en la dificultad más alta (igual al nivel general del desafío, como el demonio que quie-

ren desterrar, el virus zombi original, o el fantasma más poderoso que intenta salir de la casa).

Generalmente, estas subtareas ocurren a intervalos igualmente divididos en el transcurso del tiempo total requerido para completar el ritual. Si en algún momento el PJ falla en una subtarea, el ritual no se arruina, pero cuesta tiempo-un fallo significa que el tiempo empleado en esa subtarea se ha malgastado, pero el personaje puede emplear ese tiempo de nuevo e intentar tener éxito en esa misma subtarea.

Las habilidades, recursos y otras capacidades especiales pueden aliviar las subtareas del mismo modo que lo hacen con cualquier otra tarea (lo que puede hacer que algunas de las subtareas sean rutinarias y no requieran ninguna tirada). Los personajes pueden aplicar Esfuerzo a cada subtarea. Por supuesto, aplicar Esfuerzo es algo que los personajes hacen en el momento, no durante largos períodos de tiempo, así que generalmente es imposible aplicar Esfuerzo sostenido en una tarea o subtarea que lleve más de un día.

El DJ debe decidir si un ritual dado es algo en lo que otros PJs pueden ayudar. Incluso si inicialmente parece una empresa en solitario (como leer un hechizo de un libro), podría beneficiarse de asistentes que repitan un canto, quemen velas, realicen gestos arcanos, o simplemente sostengan al PJ actuante en pie mientras el ritual drena sus fuerzas. En general, dar a varios personajes algo que hacer es mejor que tener a todos esperando al margen mientras un personaje es el centro de atención.

Para hacer la situación más interesante, el DJ puede introducir un reto de tiempo, como requerir que los PJs terminen antes de una hora específica (quizás un plazo de medianoche para contener a los fantasmas en la casa, o desterrar a un demonio que está infligiendo daño a un PNJ cada ronda que lo posee). Esto presiona a los PJs para que completen el proceso lo antes posible.

El DJ también puede añadir efectos secundarios para las tiradas fallidas o como intromisiones. Por ejemplo, un punto débil en la línea de sal podría permitir a un poderoso fantasma liberarse, un error en el hechizo de destierro podría enfurecer dolorosamente al demonio y entorpecer la siguiente subtarea, la energía eléctrica o mágica podría arremeter y dañar a un personaje cercano, y así sucesivamente. El ritual podría usar cantidades de un recurso limitado, como agua bendita, polvo de plata, o hierbas raras; si los PJs sólo tienen materiales suficientes para completar el ritual (quizás con un poco extra en caso de que cometan un error), eso les obliga a usar Esfuerzo, PX, y otros trucos para asegurarse de que no fallan demasiado a menudo y quedarse sin nada.

Finalmente, algunos rituales podrían requerir que los PJs gasten puntos de sus Reservas en cada subtarea, con Vigor representando sangre o vitalidad, Velocidad repre-

sentando energía, e Intelecto representando voluntad o cordura. Otros gastos físicos o mentales también podrían requerir puntos de Reservas. Múltiples PJs involucrados en el ritual podrían contribuir colectivamente al coste.

MALAS DECISIONES

A veces la gente en el horror hace cosas tontas. Se alejan solos para investigar un ruido extraño. Abandonan a sus amigos e intentan escapar en un coche viejo y oxidado. Practican sexo en un granero espeluznante. Estas cosas normalmente los ponen en peligro y a veces los matan. Usar el módulo Malas Decisiones significa que el DJ puede usar intromisiones para hacer que los personajes hagan cosas que el público de una película de horror pensaría que son estúpidas.

Estas intromisiones funcionan como las normales (el DJ concede 2 PX, y el jugador da una de ellas a otro jugador). Sin embargo, mientras que las intromisiones normales son cambios sutiles que influyen en la situación, el uso de Malas Decisiones permite al DJ abandonar esa restricción y dictar una acción abierta específica del PJ, incluso si es algo que el jugador no elegiría normalmente.

Estas intromisiones pueden ser arriesgadas, pero no deberían ser obviamente autodestructivas o dañinas. Por ejemplo, el DJ no debería usar una intromisión para hacer que un PJ beba algo que sabe que es venenoso, salte de un avión sin paracaídas, pegue a un policía o mire directamente a un eclipse. La idea es poner al personaje en una situación complicada más contundente de lo que el jugador podría elegir, pero no encaminar el personaje al fracaso. Los jugadores saben que están en un escenario de horror, pero sus personajes no, y esto ayuda a prevenir que los jugadores usen el conocimiento del metajuego para mantener a los PJs fuera de problemas. Otra forma de verlo es que los personajes deben actuar como si vivieran en un mundo donde las películas de horror no existen, por lo que no saben que no deben hacer estas cosas.

Como con cualquier intromisión del DJ, el jugador puede elegir gastar 1 PX para rechazar una intromisión de Malas Decisiones, pero deberían considerar aceptar la intromisión por el bien de la historia, y porque necesitarán la PX más tarde.

INTROMISIONES POR MALAS DECISIONES

Los siguientes son ejemplos de intromisiones del DJ para usar con el módulo Malas Decisiones.

- Un personaje investiga un ruido extraño por su cuenta. ("¡No pasa nada!")
- Dos o más personajes se escabullen para tener sexo.
- Un personaje deja una pieza importante de equipo, como un arma, un teléfono, las llaves del coche o su capa exterior de ropa. (El DJ puede usar esta intromisión

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

a posteriori cuando un jugador intente usar un objeto específico).

- Un personaje se emborracha o se droga.
- Un personaje se queda dormido.
- Un personaje se escabulle para orinar en el bosque o en un edificio cercano que da miedo.
- A un personaje no le importa que los animales cercaños estén actuando de forma extraña (especialmente si son perros guardianes).
- Un personaje no dispara a un monstruo muerto en la cabeza. ("Tenemos que ahorrar munición").
- Un personaje huye hacia la oscuridad o se aleja del lugar que sería la dirección mejor y más segura para huir.
- Un personaje lee en voz alta palabras del viejo y extraño libro que ha encontrado, o reproduce una vieja grabación de otra persona leyendo el libro en voz alta.
- En un edificio de varios pisos, un personaje corre escaleras arriba o hacia el sótano (donde podría verse acorralado) en lugar de salir al exterior, donde podría escapar en cualquier dirección.
- Un personaje elige un escondite tonto u obvio, como un armario o debajo de una cama.
- Un personaje intenta escapar colándose por un espacio por el que ningún humano podría razonablemente pasar con rapidez, como una puerta para perros o una pequeña ventana en la puerta de un garaje.
- Un personaje oculta que le ha mordido un zombi, que tiene un sarpullido raro como el que vio en las paredes de la nave espacial alienígena o que ha estado oyendo una voz espeluznante que le dice que mate a sus amigos. ("Estaré bien").
- Un personaje corre en línea recta por la carretera para huir de un vehículo que le persigue (en lugar de subirse a la acera, detrás de un gran árbol o doblar por una esquina estrecha).
- Un personaje tendido o supino se arrastra para alejarse de un peligro cercano en lugar de levantarse y correr.
- Un personaje no llama a las autoridades locales para pedir ayuda cuando oye algo peligroso.
- Un personaje ignora o racionaliza un ruido extraño.
- Un personaje salta al agua: un lago, una piscina, una fuente sagrada, etc.
- Un personaje entra en una cueva, en el pozo de una mina o en una casa espeluznante ("Voy a echar un vistazo un momento").
- Un personaje insiste en quedarse atrás mientras todos los demás siguen adelante. ("¡Alguien debería estar aquí cuando llegue el sheriff!").
- Un personaje no comprueba el asiento trasero de un coche antes de subirse y arrancarlo.
- Un personaje ignora una pista espeluznante obvia de que algo va mal en la casa, como un hacha ensangrentada, una habitación llena de cabezas de animales taxidermizadas o recortes de periódico sobre asesinatos recientes.
- Mientras es perseguido, un personaje pide ayuda o llama la atención de alguna otra forma (como golpear los escaparates de una tienda a medianoche).
- Un personaje intenta acariciar a una forma de vida desconocida.
- Un personaje intenta establecer contacto pacífico con una entidad obviamente hostil. ("¡Nos tiene tanto miedo como nosotros a él!").
- Un personaje abre una puerta o desactiva un sistema de seguridad para que un extraño asustado entre en una zona segura.
- Un personaje no se molesta en encender las luces.
- Un personaje utiliza una acción burlándose de su enemigo.
- Un personaje sigue un rastro de sangre.
- Un personaje ignora un buen consejo de un PNJ servicial y bien informado. ("Esa vieja era una chiflada supersticiosa").
- Un personaje utiliza un arma de fuego como solución ruidosa e ineficaz para un problema sencillo (como disparar a un candado).
- Un personaje recoge a un autoestopista sospechoso o de aspecto aterrador.
- Un personaje asusta a otro personaje (quizás agarrándolo por el hombro inesperadamente y gritándole) a modo de broma.
- Un personaje olvida momentáneamente cómo realizar una acción sencilla, como abrir o cerrar una puerta.
- Un personaje olvida poner su teléfono en modo silencio.
- Un personaje imita o se burla de un muñeco o estatua espeluznante.
- Un personaje intenta ayudar a un niño que no tiene ninguna razón para estar allí.

POSESIÓN

Algunos demonios tienen la habilidad de poseer a una criatura viva, apoderándose del cuerpo de un personaje como si fuera el suyo propio. El demonio debe tocar al personaje para intentar la posesión (incluso si el toque del demonio normalmente infinge daño, el intento de posesión no infinge daño). El personaje debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o quedar poseído, tras lo cual la forma inmaterial del demonio desaparece dentro del personaje.

La primera ronda en la que un personaje es poseído, puede actuar normalmente. En la segunda y todas las rondas posteriores, el demonio posesor puede intentar controlar las acciones del anfitrión, pero el personaje puede intentar una tirada de Defensa por Intelecto para

resistirse a cada acción sugerida. Una resistencia exitosa significa que el personaje no hace nada durante una ronda. Cuando el demonio no está intentando controlar a su anfitrión, el personaje puede actuar como desee. Las acciones de un demonio poseedor se limitan a controlar a su anfitrión y abandonarlo (el demonio no puede utilizar sus propias capacidades mientras esté en el cuerpo de otra persona).

Mientras posee a otra criatura, el demonio es inmune a la mayoría de los ataques (aunque no así el anfitrión; matar al anfitrión expulsará al demonio).

Un personaje poseído puede realizar una tirada de Defensa por Intelecto una vez al día para intentar expulsar al demonio. La tirada se ve obstaculizada por un grado adicional cada día de posesión después de los primeros siete días. Un demonio expulsado o exorcizado queda sin poder durante uno o más días. Una forma de exorcizar un demonio es ordenarlo en nombre de una entidad que tenga poder sobre el demonio. Esto puede intentarse una vez al día y concede al personaje poseído una tirada de Defensa por Intelecto adicional para expulsar al demonio.

Otros tipos de criaturas (fantasmas, seres de energía mental pura, etc.) pueden tener la capacidad de poseer a los personajes del mismo modo que los demonios.

GIRO SECRETO

Cuando la tensión es alta y hay vidas en juego, es habitual que los humanos se vuelvan paranoicos y empiecen a atacarse unos a otros, interpretando el comportamiento estresado como sospechoso y viendo enemigos en los ojos de los extraños. Esto se agrava cuando hay una amenaza activa que puede disfrazarse de humano (como un alienígena o un demonio) o quitarse una máscara y fingir ser un compañero de prisión o una víctima (como un asesino de la motosierra), sólo para revelarse cuando se presenta la oportunidad perfecta. Estos giros secretos son la fuente de muchos sustos y traiciones inesperadas que crean caos y paranoia.

Para utilizar un giro secreto, el DJ primero tiene que decidir tres cosas:

- Los secretos que quiere que los PJs se oculten unos a otros. Algunos ejemplos podrían ser: "Tu personaje es en realidad el alienígena que cambia de forma y está cazando a todo el mundo en la nave espacial", "El asesino de la motosierra es el gemelo idéntico de tu personaje" u "Otro PJ arruinó tu vida pero no se da cuenta de quién eres tú".

- El mejor momento para revelar el secreto al jugador implicado. Puede ser algo que el jugador sepa antes de empezar la partida o una revelación durante la partida. Si hay varios secretos, los jugadores pueden conocerlos en momentos diferentes. Por ejemplo, el PJ cuya vida fue

arruinada por otro personaje podría saberlo al principio de la partida, pero otro PJ podría no saber que tiene un gemelo idéntico (quizás fueron separados al nacer).

- El mejor momento para revelar el secreto a los otros personajes. El DJ puede decidir sacarlo a la luz (quizás con una intromisión del DJ) o dejar que el jugador decida cuándo revelarlo. Por ejemplo, el DJ decide que entrando en una habitación oscura con una luz negra es como todos los PJs humanos se dan cuenta de que un personaje es realmente un alien cambiaformas con piel fluorescente UV, pero el DJ permite que el PJ cuya fortuna familiar fue robada por otro personaje lo revele él mismo (quizás cuando esté a solas con el ladrón).

Si se supone que la revelación del secreto a los jugadores tiene lugar durante la partida, sería sospechoso que sólo se apartara a un jugador para hablar de ello: los demás jugadores sabrían que está ocurriendo algo inusual. En su lugar, el DJ puede hacer una pausa rápida en la partida y enviar un mensaje de texto a ese jugador. Mejor aún, el DJ puede enviar un mensaje secreto a todos los jugadores, de modo que nadie sea señalado por tener que leer un mensaje. Alternativamente, el DJ puede dar una nota física a cada jugador (quizás usando las cartas especiales de giro secreto); algunas de estas notas pueden ser secretas y otras inocuas, pero el hecho de que todo el mundo reciba una nota disimula quién puede estar recibiendo un giro secreto. Asegurándose de que cada nota tiene algún tipo de valor (por ejemplo, permitiendo que un jugador la cambie más tarde por un recurso o un Cypher sutil), los jugadores que no reciban un secreto especial seguirán dedicando una cantidad razonable de tiempo a leer la nota y mantenerla a salvo.

Si los jugadores son especialmente hábiles en el role-playing, puede haber oportunidades para múltiples giros secretos, especialmente aquellos que cambian la identidad de un personaje. Por ejemplo, en un escenario en el que hay duplicados de los PJs dando vueltas por la ciudad (gemelos malvados, clones, alienígenas o similares), la identidad de los personajes individuales puede cambiar de los originales a los duplicados y viceversa varias veces durante la partida.

Los múltiples cambios de identidad son probablemente más fáciles de manejar para el DJ y los jugadores si tienen lugar a lo largo de varias sesiones de juego y cada sesión comienza con los jugadores sabiendo exactamente con quién están jugando. También ayuda si los jugadores toman notas por separado sobre lo que saben el original y el duplicado.

SHOCK

Shock es una regla opcional discutida en el Libro de Reglas del Sistema Cypher. Cuando se usa esta regla, ver algo aterrador significa que un PJ debe hacer una tirada

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

de Defensa por Intelecto. La dificultad se basa en el nivel de la cosa aterradora, o el DJ puede simplemente elegir el nivel (ver la tabla de [Niveles de shock](#)). Fallar la tirada de defensa significa que el personaje recibe daño de Intelecto o que el jugador pierde temporalmente el control del personaje (el DJ decide si grita, se paraliza, corre o realiza alguna otra acción apropiada, quizás con la ayuda del jugador).

NIVELES DE SHOCK

Evento	Nivel
Algo inesperado se mueve o aparece	1
Algo se mueve repentinamente por el rabillo del ojo	2
Un ruido fuerte y repentino (como un grito)	2
Ver inesperadamente un cadáver	2
Ver morir a alguien	3
Ver algo imposible (como un objeto inanimado que se desliza por el suelo)	4
Ver morir a un amigo	5
Ver una criatura monstruosa	Nivel de criatura
Ser testigo de algo sobrenatural (como un hechizo)	5
Ver algo alucinante (como un semidiós)	8
imposible y multidimensional surgido de la nada)	

INQUIETUD

El terror no siempre consiste en monstruos que intentan arrancarte los miembros o arrastrar tu alma al infierno. A veces es algo ligeramente desagradable, un estiramiento de la norma, un picor detrás de los ojos o una sensación de hundimiento en el estómago. Puedes sentir que algo va mal, pero no sabes exactamente qué, y no estás seguro de qué hacer al respecto. Tu cuerpo no está seguro de si debe luchar o huir, así que estás anticipando un pico de adrenalina y eso te distrae mucho.

Con el módulo de terror Inquietud, cada vez que un personaje está en presencia de algo perturbador que puede romper su visión del mundo, todas sus acciones se ven obstaculizadas. Normalmente esto ocurre siempre que la situación desencadenante se encuentre a una distancia corta del personaje, pero el rango puede variar dependiendo de lo que el PJ vea y de la naturaleza de la perturbación. Por ejemplo, un demonio del tamaño de una casa podría causar inquietud siempre que se encuentre a muy larga distancia, pero una nave alienígena del tamaño de una ciudad planeando en el cielo podría afectar a la gente siempre que puedan verla aunque esté a miles de kilómetros.

Si el DJ planea tener un efecto de Inquietud continuado durante toda una sesión de juego (como una flota

alienígena de la muerte), debería considerar el uso de recordatorios físicos en el área de juego para que los jugadores no olviden sus efectos. Con el tiempo, el DJ puede permitir que los personajes se acostumbren a estas vistas preocupantes, tal vez debido a la exposición o tal vez mediante la compra de la familiaridad como un beneficio a medio plazo.

Algunas criaturas del Sistema Cypher ya tienen la habilidad de incomodar a los demás sólo por estar en la misma zona, así que si son las únicas criaturas extrañas que el DJ planea usar en una partida de terror, no hay necesidad del módulo Inquietud.

En cierto modo, Inquietud es una forma más limitada de Pánico Instantáneo, pero también puede usarse conjuntamente con él.

CONSENTIMIENTO

Los juegos de horror nos permiten explorar algunos temas bastante oscuros desde la seguridad de nuestras propias mesas de juego. Pero antes de hacerlo, asegúrate de que todos los miembros de tu mesa están de acuerdo con ello. Averigua qué es lo que tus jugadores encontrarán "incómodo bueno", que es algo que nos hace retorcernos en nuestros asientos en una gran película de horror, y "incómodo malo", que es algo que realmente hace que un jugador sienta náuseas, inseguridad u ofensa. Estar asustado puede ser divertido, pero estar asqueado no lo es.

Ten en cuenta la edad y la madurez de todos los participantes de la partida, tal vez en función del sistema de clasificación de las películas. Diles a los jugadores cuál crees que sería la clasificación del juego que estás dirigiendo. Si todo el mundo está de acuerdo con una clasificación R, entonces está bien. Puedes tener un juego espeluznante que esté al nivel de una película infantil clasificada como G, es decir, más parecido a Scooby-Doo que a Saw. Una clasificación PG podría ser adecuada para un juego más espeluznante que terrorífico, con fantasmas y ruidos espeluznantes, pero no con maníacos armados con hachas.

Las diferentes clasificaciones sugieren diferentes tipos de contenido para su juego. Encontrar un cadáver es horrible, pero ver cómo decapitan a alguien es algo totalmente distinto. Que te persiga un alienígena que quiere comerte es una cosa, pero que se geste y salga de tus propios intestinos es otra. Hay que saber dónde está el límite para todos los que participan, y hay que saberlo desde el principio.

Para más información sobre formas seguras de abordar el consentimiento en tu juego, lee el PDF gratuito *Consent in Gaming* en myMCG.info/consent

CRIATURAS Y PNJS DE HORROR POR NIVEL Y GÉNERO

Nivel	Nombre	Género
2	Niño mente colmena	Alienígenas, magia negra, ciencia que salió mal
2	Esqueleto	Comedia de horror, magia negro, demonios, zombies
3	Caníbal	Comedia de horror, criptidos, magia negra, degenerados, zombis
3	Nightguant	Alienígenas, críptidos, Lovecraftiano
3	Vampiro transitorio	Degenerados, ciencia que salió mal, vampiros
3	Rechazo de tina	Doppelgangers, ciencia que salió mal, simulacros
3	Zombi	Degenerados, Lovecraftiano, ciencia que salió mal, zombis
4	Profundo	Lovecraftiano
4	Diablo	Magia negra, demonios
4	Fantasma	Fantasmas, magia negra, J-horror/K-horror
4	Ghoul	Criptidos, degenerados, Lovecraftiano, zombis
4	Gris	Alienígenas, doppelgangers, ciencia que salió mal
4	Científico loco	Alienígenas, horror corporal, comedia de horror, demonios, doppelgangers, Lovecraftiano, ciencia que salió mal, simulacros, hombres lobo, zombis
4	Hombre lobo	Degenerados, ciencia que salió mal, slashers, horror de supervivencia, hombres lobo
5	Polilla críptica	Criptidos
5	Demonio	Magia negra, demonios, J-horror/K-horror
5	Ángel caído	Magia negra, demonios
5	Ichthysian	Comedia de horror, criptidos, ciencia que salió mal
5	Payaso asesino	Payasos, comedia de horror, juguetes asesinos, slashers
5	Luz blanca asesina	Alienígenas, Lovecraftiano, ciencia que salió mal
5	Mi-Go_5	Extraterrestres, horror corporal, criptidos, Lovecraftiano
5	Replicante	Doppelgangers, simulacros
5	Wendigo (CSR 366)	Criptidos, degenerados
5	Bruja	Magia negra, degenerados, demonios
6	Momia	Alienígenas, magia negro, momias
6	Reanimado	Criptidos, ciencia que salió mal, simulacros
6	Yithiano	Alienígenas, doppelgangers, Lovecraftiano
6	Vampiro	Degenerados, ciencia que salió mal, vampiros
6	Xenoparásito	Alienígenas, horror corporal, ciencia que salió mal
7	Ángel Fundamental	Demonios, ciencia que salió mal
7	Shoggoth	Alienígenas, horror corporal, Lovecraftiano
8	Blob	Alienígenas, horror corporal, Lovecraftiano, ciencia que salió mal
8	Primordial	Alienígenas, criptidos, Lovecraftiano, ciencia que salió mal

ÁNGEL FUNDAMENTAL 7 (21) [FUNDAMENTAL ANGEL]

Los ángeles fundamentales son misteriosos seres sagrados que mantienen y custodian conceptos fundamentales del universo, como el tiempo, la gravedad y la energía. Tienen poderes y agendas derivados de estados superiores de la realidad. Son extraños, terroríficos e inconstantes en su forma, a diferencia de los humanoides alados relativamente benignos y comprensibles de la religión y los mitos.

En las raras ocasiones en que los mortales interfieren con estos conceptos, los ángeles fundamentales se manifiestan en el mundo para arreglar las cosas. Han intervenido para destruir armas atómicas cataclísmicas, fuentes

de energía que se saltan las reglas de la materia y la energía, y formas de vida que traicionan los principios de la creación.

A efectos de las aversiones vampíricas, los ataques directos y de área del ángel cuentan como poder religioso o luz solar, lo que sea peor para el vampiro.

Motivación: Preservar el orden natural

Entorno: En cualquier lugar, normalmente en respuesta a la actividad de los mortales

Salud: 35

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 2 (+3 contra energía)

Movimiento: Corto; corto al volar

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ajustes: Nivel 9 para todos los conocimientos; nivel 8 para ataques contra objetivos de ciencia loca y sobrenaturales

Combate: Un ángel fundamental ataca a otras criaturas creando una ráfaga de energía divina brillante de largo alcance que infinge 8 puntos de daño. Además, infinge automáticamente 4 puntos de daño cada ronda contra todas las criaturas a corto alcance, aunque puede escudarse a sí mismo con alas u otras protuberancias para anular este efecto contra individuos.

Cualquier criatura a larga distancia que lo vea y falle una tirada de Defensa por Intelecto resulta asustada, a menos que el ángel le diga (específicamente o en general) que no tenga miedo.

Como acción, puede teletransportarse hasta a 160 km [cien millas] de distancia o transportarse por completo a su dimensión nativa, donde existe como pensamiento y espíritu puros.

Interacción: Un ángel fundamental opera en un nivel mental y metafísico muy por encima de los humanos y no se molesta en dar explicaciones a nadie más que a sus objetivos. Hace todo lo posible por no dañar a criaturas inocentes. Puede comunicarse con cualquier criatura que utilice el lenguaje.

Uso: "¡NO TEMAN!", dice el ser radiante que aparece de la nada. Ignora a los transeúntes y utiliza un rayo de energía para destruir a un científico y su reactor experimental.

Botín: Los ángeles fundamentales a veces crean o refrescan Cyphers sutiles con su mera presencia.

Intromisiones del DJ: El ataque exitoso de un ángel fundamental también ciega a su oponente, lo que dura hasta que haga una tirada de Defensa por Intelecto (intenta una vez por ronda).

Un ángel fundamental realiza un segundo ataque esta ronda contra un objetivo que esté adyacente a su objetivo principal.

BLOB 8 (24) [BLOB]

La enorme masa ondulante de esta criatura está compuesta por un sólido mucoso. Esta masa semamorfa derrota a sus enemigos absorbiendo a sus presas e integrando el tejido de la víctima en el suyo propio. En esencia, la víctima se convierte en la blob, y todo el conocimiento de la víctima queda a disposición de la blob para su uso posterior.

Si más tarde lo desea, una blob puede liberar un replicante casi perfecto de cualquier criatura que haya absorbido. Los replicantes tienen los recuerdos y la personalidad de los originales, pero cumplen las órdenes de la blob, que suele ser explorar lugares lejanos o atraer a una presa con una cara amistosa. Un replicante especialmente bien hecho puede no saber que no es el original.

La creación de un replicante requiere uno o dos días de esfuerzo, durante los cuales no puede defenderse ni comer, por lo que no es una tarea que la criatura intente a la ligera.

Motivación: Asimilación de toda la carne

Entorno: Cualquier lugar

Salud: 66

Daño que infinge: 8 puntos (gota de ácido)

Movimiento: Inmediato; inmediato al excavar

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño

Combate: La blob puede proyectar un chorro de ácido a corta distancia contra un único objetivo. Aunque lenta, la blob siempre avanza. Un personaje (o dos personajes uno junto al otro) dentro del alcance inmediato de una blob debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor cada ronda o quedar parcialmente atrapado bajo el peso de la criatura que avanza. Una víctima atrapada se adhiere a la superficie de la blob y recibe 10 puntos de daño cada ronda. La víctima debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor para liberarse. Una víctima que muere a causa de este daño es consumida por la blob y su cuerpo pasa a formar parte de la criatura. Si una blob ha absorbido carne viva en la última hora, regenera 3 puntos de Salud por ronda mientras su Salud esté por encima de 0.

Interacción: El método de comunicación favorito de una blob es absorber a cualquiera que intente interactuar con ella. Si hay un replicante a mano, la blob puede hablar a través de él si puede tocarlo y usarlo como una marioneta.

Uso: El anciano al que los PJs atropellaron accidentalmente con su vehículo tiene un extraño crecimiento mucoso en una mano (además del daño que sufrió en el accidente). Probablemente debería ser llevado al hospital para que le miren las heridas y el crecimiento trémulo.

Botín: Una blob podría tener varios Cyphers pululando en su interior que utiliza para equipar a los replicantes.

Intromisiones del DJ: El personaje se libera de una blob bajo la que estaba atrapado, pero un trozo de protoplasmia trémulo permanece pegado a su piel. Debe hacerse un daño grave a sí mismo (suficiente para incapacitarle) en el plazo de una hora, raspando el protoplasmia antes de que éste le absorba y se convierta en una nueva mini-blob.

ICHTHYSIAN 5 (15) [ICHTHYSIAN]

Se cree que los ichthysians son descendientes acuáticos evolutivos de los homínidos o el resultado de experimentos que intentan fusionar ADN humano y de anfibios o peces. Son físicamente similares a los humanos, erguidos, con manos palmeadas, garras, rasgos de rana o pez,

branquias y músculos fuertes debido a toda una vida nadando. Viven en el agua, pero se sienten cómodos haciendo incursiones prolongadas en tierra. Su inteligencia está entre la de un animal inteligente y la de un ser humano; pueden utilizar herramientas sencillas, como piedras y palos, y pueden construir presas para modificar los cursos de agua de su territorio.

Algunos ichthysians tienen fama de poder curar a otros, y las aldeas locales pueden adorar a estos seres como dioses.

Motivación: Alimentación (carne), curiosidad, soledad.

Entorno: Cualquier lugar cerca de masas de agua dulce

Salud: 18

Daño que inflige: 6 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto en tierra; largo en el agua

Ajustes: Nivel 6 para tareas basadas en fuerza y nadar; nivel 3 para defensa contra veneno

Combate: Los ichthysians atacan con sus poderosas garras. Son menos móviles en tierra y prefieren atacar desde el agua. Si se ven superados, prefieren huir a aguas profundas y oscuras que luchar hasta la muerte.

Un ichthysian regenera 2 puntos de salud en cada ronda, siempre que comience la ronda con al menos 0 puntos de salud. Esta regeneración alarga enormemente su vida, y es habitual que lleguen a vivir más de doscientos años.

Los ichthysians son propensos a mutaciones, especialmente en respuesta a contaminantes y otros agentes químicos. Estas mutaciones pueden ser deformidades físicas, pero pueden ser tan extrañas como carne transparente, piel venenosa, ojos adicionales con sentidos mejorados o extremidades adicionales.

Interacción: Los ichthysians no son agresivos, pero tomarán represalias con toda su fuerza contra cualquier cosa que les ataque, y alguno puede recordar enemigos humanos específicos de su pasado.

Uso: Se ha avistado un críptido pez-persona en las inmediaciones de una zona deforestada adyacente a un caudaloso río. Los aldeanos cuentan historias de un antiguo dios del agua que cura enfermedades y concede deseos.

Botín: La guarida de un ichthysian podría tener una extraña reliquia o dispositivo que funciona como un Cypher o artefacto.

Intromisiones del DJ: Un ichthysian muerto de repente regenera 5 de salud e inmediatamente ataca o intenta huir.

El ichthysian muta repentinamente en respuesta a un ataque, ganando a partir de entonces +2 de Armadura o +2 niveles en defensa contra ese tipo de ataque.

MOMIA 6 (18) [MUMMY]

Las momias son no muertos inteligentes, normalmente miembros de la realeza o del sacerdocio, que se levantan de sus tumbas para destruir a aquellos que perturbaron su descanso. Muchos buscan deshacer agravios contra ellos de épocas pasadas o restablecerse en sus antiguos altos rangos.

Motivos: Venganza, amor, poder

Entorno: Regiones donde la momificación era común

Salud: 24

Daño que inflige: 7 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para trepar, sigilo, historia antigua y religión antigua

Combate: Las momias son fuertes, capaces de levantar a un humano adulto con una mano y lanzarlo a través de una habitación. Atacan con armas que fueron enterradas con ellas o usan sus puños. Una momia suele tener una o más de las siguientes habilidades:

Maldición: Cualquiera que perturbe la tumba de una momia debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o queda maldito, lo que obstaculiza sus acciones en dos grados (para siempre, o hasta que se cure).

Enfermedad: Los ataques de la momia portan una enfermedad purefaciente. El objetivo debe hacer una tirada de Defensa por Vigor de nivel 5 cada doce horas o recibir 5 puntos de daño ambiental.

Apariencia realista: Una momia puede reparar su cuerpo para adoptar una apariencia totalmente humana. Esto suele requerir tiempo y la carne de varias personas, a menudo las que la despertaron.

Magia: Una vez por hora, la momia puede lanzar un hechizo de la capacidad de personaje [Deseo menor](#).

Súbdito: Anima hasta cuatro cuerpos momificados como momias menores o esqueletos sin mente (dependiendo de lo bien conservados que estén los cuerpos), con una duración de un día.

(Momia menor: nivel 3, trepar y sigilo como nivel 4; salud 12; Armadura 1)

Enjambre: Invoca un enjambre de bichos (normalmente escarabajos o escorpiones) para atacar a un enemigo u oscurecer la visión.

(Enjambre de bichos: nivel 3)

Interacción: Las momias quieren destruir a cualquiera que perturbe sus lugares de sepultura. Las momias ambiciosas pueden elegir a seres vivos para que sean sus espías y sirvientes, sobornándolos con tesoros funerarios o amenazándolos para que se sometan.

Uso: Los aldeanos susurran que se ha abierto una tumba y que la maldición de una momia abatirá a cualquiera que se interponga en el camino de la criatura.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Botín: Las momias suelen tener tesoros equivalentes a tres o cuatro objetos caros y quizás un puñado de Cyphers mágicos manifiestos o incluso un artefacto mágico.

Intromisiones del DJ: Una momia agonizante pronuncia una maldición sobre aquellos que la mataron, obstaculizando todas sus acciones en dos grados (para siempre, o hasta que se cure).

Lo que se había ignorado como una falsificación o un accesorio resulta ser una momia real y ataca a un personaje.

NIGHTGUANT 3 (9) [NIGHTGUANT]

Las manos y los pies de un nightgaunt no tienen dedos oponibles. Todos sus dedos pueden agarrar con una fuerza firme pero desagradable. Los nightgaunts hambrrientos caen en picado en medio de la noche, atrapan a su presa y vuelan hacia la oscuridad. Las criaturas a veces "trabajan" para otros organismos, aunque a menudo sus objetivos son oscuros.

Motivación: Incognoscible

Entorno: Cualquier lugar oscuro, normalmente en grupos de cuatro a siete

Salud: 9

Daño que inflige: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Inmediato; largo al volar (corto al volar con una víctima)

Ajustes: Nivel 4 para percepción y Defensa por Velocidad; nivel 7 para sigilo

Combate: Un Nightgaunt puede atacar con su cola de púas. Para atrapar a un enemigo, se lanza en picado por el aire justo desde fuera del alcance corto. Cuando lo hace, se desplaza 30 m [100 pies] en una ronda e intenta agarrar a una víctima cerca del punto medio de su movimiento. Un objetivo que falle una tirada de Defensa por Velocidad (y que no sea más del doble de grande que el nightgaunt) es arrastrado por las garras deshuesadas de la criatura y elevado, encontrándose a sí mismo suspendido a una altura de 15 m [50 pies].

El Nightgaunt cosquillea automáticamente a sus víctimas con su cola espinosa. Esta sutil forma de tortura obstaculiza todas las acciones de la víctima en dos grados.

Interacción: Los Nightgaunts nunca hablan e ignoran a cualquiera que intente interactuar con ellos, ya sea en forma de órdenes, súplicas o ruegos frenéticos. Así son los Nightgaunts.

Uso: Alguien que guarda rencor a uno o más de los PJs descubre un tomo de hechizos e invoca una bandada de bestias nocturnas, que parten en busca de su presa.

Botín: Uno de cada tres Nightguant tiene un souvenir valioso de una víctima pasada, que puede ser un reloj caro, un anillo, un amuleto, o a veces un Cypher.

Intromisiones del DJ: El personaje es asustado por el Nightgaunt y corre el riesgo de sufrir demencia temporal. Si falla una tirada de Defensa por Intelecto, el personaje grita y se desmaya (o, a elección del DJ, balbucea, babea, ríe, etc.). El personaje puede intentar una nueva tirada de Defensa por Intelecto cada ronda para volver a la normalidad.

NIÑO MENTE COLMENA 2 (6) [HIVEMIND CHILD]

Una familia mente colmena es una expedición de reconocimiento de criaturas parcialmente alienígenas enviadas para estudiar e infiltrarse en la sociedad humana, ya sea por curiosidad científica o como un plan a largo plazo para la dominación del mundo o la extinción de la humanidad. Algunas entidades pueden interceptar a astronautas humanos, reprogramando su ADN o adhiriendo un parásito a su mente o alma. Otras podrían enviar una máquina a una comunidad aislada, fecundando a distancia a algunos de sus habitantes para que gesten y den a luz al mismo tiempo. El resultado final es un grupo de niños mente colmena que tienen un vínculo psíquico, poderes inusuales y lealtad a sus creadores inhumanos.

Los niños mente colmena suelen tener un aspecto muy similar aunque sus padres sean diferentes: todos pueden tener el pelo rubio claro, ojos inusualmente grandes, seis dedos en una mano o una postura extraña. Sus expresiones y movimientos son inquietantemente parecidos. Piensan y hablan como niños años mayores de lo que parecen. Sus respuestas emocionales están atenuadas hasta un punto casi sociopático.

Dependiendo de su origen, los niños mente colmena podrían estar tutelados o protegidos por un adulto alterado, o por padres humanos que niegan la existencia de los monstruos que cuidan.

Motivos: Conquista, exploración, infiltración.

Entorno: Asentamientos humanos

Salud: 6

Daño que inflige: 2 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para ataques mentales y Defensa por Intelecto; nivel 3 para Defensa contra ataques de criaturas vivas debido a la lectura de la mente; nivel 4 para percepción y conocimiento científico.

Combate: Individualmente, los niños mente colmena no son físicamente más fuertes ni más resistentes que un humano normal. Su verdadera fuerza reside en su capacidad para leer y controlar mentes. Su vínculo telepático implica que si uno de ellos sabe algo, todos los demás en un largo alcance lo saben automáticamente.

Los niños mente colmena pueden leer automáticamente los pensamientos superficiales de cualquier persona que puedan ver a corta distancia, incluso si el objetivo no está dispuesto. Como acción, pueden obligar a una criatura viva inteligente que se encuentre a corta distancia a realizar una acción física, incluyendo algo que pudiera causar daño al objetivo, como obligar a un objetivo a meter la mano en agua hirviendo, conducir un coche en marcha por un precipicio o dispararse a sí mismo con una pistola (si se utiliza como ataque, esto infinge un daño igual al nivel del niño mente colmena o al nivel de la criatura controlada, el que sea mayor).

Dos niños mente colmena a corta distancia entre sí aumentan automáticamente sus poderes mentales, lo que les permite leer o controlar las mentes de dos objetivos a la vez como una criatura de nivel 4. Cuatro niños mente colmena a corta distancia entre sí pueden leer o controlar las mentes de dos objetivos a la vez como una criatura de nivel 4. Cuatro niños mente colmena a corta distancia entre sí pueden leer o controlar las mentes de dos objetivos a la vez como una criatura de nivel 4. Cuatro a corta distancia entre sí pueden leer o controlar la mente de cuatro objetivos a la vez como una criatura de nivel 5, y ocho o más pueden trabajar juntos para leer o controlar la mente de ocho personas como una criatura de nivel 6.

Interacción: Los niños mente colmena quieren protegerse y observar a los humanos e intentarán hacerlo hasta que parezcan adultos. Sus objetivos a largo plazo no están claros, pero probablemente no tengan en mente los mejores intereses de la humanidad.

Uso: Los niños nacidos tras una expedición científica son extraños y diferentes. Múltiples pequeños pueblos de todo el mundo experimentan nacimientos de niños con extrañas habilidades.

Botín: Los niños mente colmena pueden no tener objetos útiles o tener un extraño artefacto científico que han construido con sus conocimientos inhumanos.

Intromisión de DJ: Un grupo de niños mente colmena manifiesta brevemente una habilidad de teletransporte o telequinesis al mismo nivel que su control mental.

La herida o muerte de un niño mente colmena enfurece al resto, aumentando su nivel y daño en +2 durante una ronda.

POLILLA CRÍPTICA 5 (15) [CRYPTIC MOTH]

Las polillas normales son enigmáticas y translúcidas fantasmas del crepúsculo. El roce plumoso de sus alas en la cara puede sobresaltar, incluso asustar. Esto es de esperar, ya que las polillas son hijas de las polillas crípticas, entidades malignas e inteligentes de otro reino. A veces llamadas hombres polilla, otras veces hadas de sombra, las polillas crípticas son ciertamente alienígenas. Cada

una posee un patrón de alas y una coloración y, hasta cierto punto, una forma de cuerpo únicos. Estos patrones y colores pueden indicar en qué lugar de la jerarquía se encuentra una polilla críptica concreta entre sus hermanas de la noche, pero para quienes no hablan el lenguaje de las polillas, la complejidad de su estructura social es abrumadora.

Motivación: Capturar humanos, posiblemente para alimentarse, posiblemente para reproducirse.

Entorno: Casi cualquier lugar, normalmente de noche

Salud: 23

Daño infligido 5 puntos

Movimiento: Corto; largo al volar

Ajustes: Nivel 6 para todas las tareas de conocimiento; nivel 7 para tareas de sigilo mientras es invisible

Combate: Las polillas crípticas suelen entrar en combate sólo cuando lo desean, ya que hasta que atacan y se hacen visibles, pueden permanecer ocultas e invisibles a la mayoría de los ojos. El toque del ala de una polilla críptica extrae vida y energía de los objetivos, infligiendo 5 puntos de daño de Velocidad (ignora Armadura).

Las polillas crípticas recuperan 1 punto de Salud por asalto mientras su Salud esté por encima de 0, a menos que hayan sido dañadas con un arma argéntica o de hielo frío, o por ataques eléctricos.

Una vez cada hora aproximadamente, una polilla críptica puede invocar un enjambre de polillas normales para que le ayuden en combate o, más a menudo, le sirvan como accesorio de moda o componente de una obra de arte viviente.

(Enjambre de polillas: nivel 2)

Si una polilla críptica está preparada, puede llevar Cyphers útiles en combate, y quizás incluso un artefacto.

Interacción: Aunque muy pocas polillas crípticas hablan lenguas humanas, la interacción pacífica con estas criaturas no es imposible. Sólo es extremadamente difícil, ya que ven a la mayoría de los humanos como una fuente de comida o cuerpos en los que poner sus huevos.

Uso: Un personaje es seguido por una polilla críptica con la intención de capturarlo y esclavizarlo.

Botín: Una polilla críptica suele tener unos cuantos Cyphers, y posiblemente un artefacto delicado.

Intromisiones del DJ: La polilla críptica agarra al personaje y vuela, llevándose a la víctima con ella.

PRIMORDIAL 8 (24) [ELDER THING]

Los Primordiales se han extinguido en su mayoría, pero unos pocos permanecen atrapados en el hielo de la Antártida o gobiernan ciudades en ruinas en profundas zanjas en el fondo del océano.

Contemplar a un Primordial doblega la mente hasta el punto de romperla. Un Primordial tiene un gran cuerpo en forma de tonel de unos 2 m [8 pies] de altura. Unas

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

protuberancias en la coronilla y la base despliegan cinco apéndices que recuerdan los brazos de una estrella de mar. Cuando se agita, despliega un par de alas que le ayudan a volar una distancia limitada.

La intromisión de los Primordiales creó la vida multicelular que se extendió por la Tierra hace miles de millones de años y que, en última instancia, dio origen a la humanidad. A medida que las especies más jóvenes crecían en número e influencia, los Primordiales entraron en declive, un proceso acelerado por guerras contra seres extraños de otros mundos y levantamientos de la raza sirviente que crearon, los shoggoths.

Motivación: Recuperar la soberanía absoluta

Entorno: En regiones árticas o en las profundidades submarinas

Salud 30

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Inmediato; largo al volar

Ajustes: Nivel 10 para todas las tareas relacionadas con conocimiento de magia o ciencia; nivel 6 para Defensa por Velocidad debido a la forma

Combate: Un Primordial puede atacar con cinco tentáculos distribuidos del modo que elija entre un máximo de tres objetivos dentro de su alcance inmediato. Un objetivo alcanzado por un tentáculo también debe tener éxito en una tirada de Defensa por Velocidad o quedar atrapado hasta que escape. Cada ronda, el Primordial infinge automáticamente 6 puntos de daño a cada objetivo agarrado hasta que la víctima tenga éxito en una tirada de Defensa por Vigor para escapar.

Un Primordial puede penetrar la mente de un objetivo a corta distancia. Si el objetivo falla una tirada de Defensa por Intelecto, el Primordial lee sus pensamientos mientras el objetivo permanece a larga distancia. Durante este tiempo, el Primordial sabe todo lo que el objetivo sabe, obstaculizando las tiradas de ataque y defensa del objetivo contra el Primordial. El Primordial puede usar una acción para desgarrar los pensamientos del objetivo, lo que infinge 6 puntos de daño de Intelecto en una tirada de Defensa por Intelecto fallida. Un Primordial puede leer pasivamente los pensamientos de hasta dos criaturas a la vez.

Un Primordial también puede llevar algunos Cyphers y un artefacto que puede usar en combate.

Interacción: Un Primordial se comunica a través de silbidos y chasquidos creados por el movimiento del aire a través de pequeños orificios dispuestos alrededor de su cuerpo. Los Primordiales ven a los humanos como una forma de vida inferior y pueden exigir adoración, sacrificios o cualquier otra cosa a las personas con las que se encuentran.

Uso: Unos pescadores regresan a un pueblo costero con un gran bloque de hielo a cuestas. En el hielo hay algo

grande y oscuro: un Primordial congelado vivo. Si se descongela, es probable que se apodere de la comunidad y esclavice a sus habitantes.

Botín: Un Primordial suele tener un artefacto y dos o tres Cyphers.

Intromisiones del DJ: Un personaje que ve un Primordial por primera vez enloquece temporalmente con una tirada fallida de Defensa por Intelecto. Pueden quedarse quietos y balbucear, huir o reír histéricamente durante unas cuantas rondas. Si el personaje recibe daño, se zafa de la locura temporal.

REANIMADO 6 (18) [REANIMATED]

Un reanimado es una criatura humanoide reconstruida a partir de cadáveres (o fabricada directamente a partir de músculos, nervios y tendones) y devuelta a la vida mediante una serie de eventos de inducción electromagnética difíciles de duplicar. Aunque está hecho de carne, el retorno a la conciencia y la movilidad de un reanimado se caracteriza por un aumento sustancial de su robustez, resistencia a las heridas y longevidad. Por otro lado, el proceso suele borrar la mente que una vez estuvo codificada en el cerebro del donante, dando lugar a una criatura de rabia monstruosa y credulidad infantil. A veces, el reanimado está ligado a su creador para servirle, pero estos lazos son frágiles y pueden romperse en un ataque de furia inoportuno.

Motivación: Defensa, impredecible

Entorno: En cualquier lugar, al servicio de un científico loco o expulsado a los confines de la civilización

Salud: 70

Daño que infinge: 7 puntos

Movimiento: Corto; largo al saltar

Ajustes: Nivel 4 para Defensa por Velocidad; nivel 2 para interacción; nivel 8 para proezas de fuerza y resistencia

Combate: Un reanimado ataca a sus enemigos con las manos. Cada vez que un enemigo infinge 7 o más puntos de daño al reanimado con un único ataque cuerpo a cuerpo, la criatura arremete inmediatamente con furia reactiva y realiza un ataque adicional en la misma ronda contra el enemigo que la hirió.

Si el reanimado comienza el combate dentro de una distancia larga de los enemigos pero fuera de la distancia corta, puede cubrir la distancia con un salto asombroso que concluye con un ataque como acción única. El ataque infinge 4 puntos de daño a todos los objetivos dentro del alcance inmediato del lugar donde aterriza el reanimado.

Algunos reanimados son psicológicamente vulnerables al fuego, y le temen. Cuando estos reanimados atacan o se defienden contra un enemigo que empuña fuego, sus ataques y defensas se ven obstaculizados en dos grados.

Si es alcanzado por la electricidad, un reanimado recupera un número de puntos de vida igual al daño que la electricidad infligiría normalmente.

Interacción: El miedo y la comida motivan a un reanimado, aunque a veces una bella música o la inocencia pueden detener sus puños.

Uso: Dependiendo de dónde esté un reanimado en su desarrollo moral y psicológico, podría ser un enemigo principal para los PJs, un guardián secundario con el que lidiar, o una bestia desamparada que necesita ayuda.

Intrromisión del DJ: El ataque del personaje rebota inofensivamente en la carne cosida y endurecida del reanimado.

SHOGGOTH 7 (21) [SHOGGOTH]

Los Shoggoths varían de tamaño, pero los más pequeños suelen medir al menos 3 m [10 pies]. Son el producto de una bioingeniería increíblemente avanzada llevada a cabo por una extraña especie en un pasado lejano. Son depredadores furiosos y despiadados, temidos por cualquiera que haya oído hablar de estas raras criaturas (o que se haya topado con ellas y haya sobrevivido para contarla). Fueron creados por los [Primordiales](#), pero derrocaron a sus amos y ahora vagan por las vastas y antiguas ciudades que han reclamado para ellos mismos.

Hay rumores de unos pocos shoggoths muy raros y particularmente inteligentes que reducen intencionadamente su propia masa y aprenden a adoptar formas humanas para poder integrarse en la sociedad (y cazar humanos a su antojo).

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Cualquier lugar

Salud: 35

Daño que infinge: 10 puntos

Armadura: 10 contra fuego, frío y electricidad

Movimiento: Largo

Ajustes: Defensa por Velocidad como nivel 6 debido al tamaño

Combate: A los shoggoths les brotan zarcillos y bocas y extienden sus amplias y amorfas formas, lo que les permite atacar a todos los enemigos dentro de su alcance inmediato. Los alcanzados por el ataque de un shoggoth son atrapados y engullidos por el cuerpo gelatinoso de la cosa y sufren daño cada ronda hasta que consiguen liberarse (las criaturas engullidas no pueden realizar ninguna otra acción física mientras estén atrapadas). En cada ronda de aprisionamiento, un objeto en posesión de la víctima es destruido por los asquerosos jugos del horror amorfo.

Los Shoggoths regeneran 5 puntos de salud cada asalto. Tienen protección contra el fuego, el frío y la electricidad.

Interacción: No se puede razonar con un shoggoth.

Uso: Los PJs encuentran una antigua estructura de metal y piedra. Deambulando por ella, observan que todas las superficies están limpias de suciedad y escombros. Pronto descubren por qué: un shoggoth se arrastra por los pasillos, absorbiendo todo lo que encuentra (y llena los pasadizos por los que se mueve, de suelo a techo, de pared a pared).

Botín: El interior de un shoggoth podría contener un Cyphers.

Intromisiones del DJ: El personaje es engullido por el shoggoth, su equipo desperdigado por la ondulante forma de la cosa, y su cuerpo de cabeza de modo que sus intentos de escape se ven obstaculizados.

YITHIANO 6 (18) [YITHIAN]

Los yithianos (también conocidos como la Gran Raza de Yith) eran inmensos conos arrugados de 3 m [10 pies] de altura, con una cabeza, cuatro extremidades y otros órganos que se extendían desde la parte superior de su cuerpo. Se comunicaban haciendo ruidos con las manos y las garras, y se desplazaban deslizando su superficie inferior por una capa de baba, como una babosa. Su civilización fue destruida mil millones de años antes del presente, pero transportaron sus mentes a nuevos cuerpos muy lejos en el futuro y todavía pueden ser encontrados observando el pasado (nuestro presente) habitando telepáticamente cuerpos humanos.

Motivación: Conocimiento

Entorno: Cualquier lugar

Salud: 22

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para todos los conocimientos; nivel 7 para Defensa por Intelecto; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño y velocidad

Combate: Aunque grandes y resistentes, los miembros de la Gran Raza son poco aptos para el combate físico. Si tienen que enfrentarse cuerpo a cuerpo, utilizan garras en forma de tenaza. Sin embargo, casi siempre portan artefactos y Cyphers, lo que los convierte en oponentes peligrosos. Asume que un yithiano tiene una o más de las siguientes capacidades derivadas de artefactos de tecnología avanzada:

Campo de fuerza: le otorga +3 de Armadura

Campo mental: le otorga +4 de Armadura contra cualquier ataque mental

Emisor de rayos: infinge 7 puntos de daño a larga distancia

Campo de camuflaje: que lo hace invisible hasta por diez minutos

Arma aturdidora: de corto alcance que hace que el objetivo caiga inconsciente durante diez minutos

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Los yithianos tienen la capacidad de transferir su conciencia hacia atrás o hacia delante en el tiempo, intercambiando mentes con una criatura nativa de la época que deseen observar. Un yithiano que habita el cuerpo de otra criatura tiene el control total de ese cuerpo. Una criatura atrapada en el cuerpo de un yithiano debe intentar una tarea basada en el Intelecto cada vez que desee ejercer el control.

La mayor parte del tiempo, la criatura está atrapada en el cuerpo del yithiano y no es más que un mero acompañante.

Cabe destacar que los cuerpos que utilizan los yithianos no son sus cuerpos originales, sino los de criaturas sumamente antiguas en los que habitan. La Gran Raza es originaria de algún mundo extraterrestre.

Interacción: Los yithianos no son maliciosos, pero son bastante centrados y relativamente indiferentes hacia otras razas, como los humanos.

Uso: Un yithiano proyecta su mente a través de los eones, intercambiando conciencias con el personaje. Mientras controla el cuerpo del personaje, el yithian está allí principalmente para aprender y observar, y rara vez realiza acciones violentas.

Botín: Un yithian encontrado en carne y hueso tendrá 1d6 Cyphers manifiestos y muy probablemente un artefacto tecnológico.

Intromisiones del DJ: El yithiano produce un Cyphers que tiene una función perfecta para su situación actual: un teletransportador para huir, un campo protector contra precisamente el tipo de ataque que se está utilizando contra él, o un arma que explota una debilidad del personaje.

PNJS

CANÍBAL 3 (9) [CANNIBAL]

Un caníbal es alguien que ha decidido que comer a otras personas no sólo es necesario, sino deseable. Tanto si esta decisión fue forzada por las circunstancias como si fue tomada por algún secreto impulso inadaptado, los caníbales son peligrosos porque se esconden a plena vista, fingiendo amistad y ayuda a extraños hasta que su presa baja la guardia. Es entonces cuando el caníbal ataca. A algunos caníbales les gusta cruda; a otros les encantan las preparaciones elaboradas.

Motivación: Alimentación (carne humana)

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para engaño, persuasión, intimidación y tareas relacionadas con la interacción amistosa

Combate: Los caníbales utilizan cualquier arma que tengan a mano. Normalmente no atacan a menos que pue-

dan sorprender a su presa. Cuando los caníbales tienen sorpresa, atacan como criaturas de nivel 5 e infligen 2 puntos de daño adicionales.

Interacción: Los caníbales parecen amistosos y encantadores hasta que deciden que eres su cena.

Uso: Los personajes que buscan un lugar donde dormir, esconderse o pasar la noche son invitados por uno o más caníbales, quizás una familia entera.

Botín: Un caníbal tiene dineros equivalentes a un objeto muy caro y posiblemente un Cypher.

Intromisiones del DJ: El caníbal revela una parte del cuerpo cortada y roída de una víctima anterior. El personaje debe tener éxito en una tarea de Defensa por Intelecto o quedar aturdido y perder su siguiente turno.

CIENTÍFICO LOCO 4 (12) [MAD SCIENTIST]

Un científico loco es alguien que se adentra en áreas de la ciencia que es mejor dejar inexploradas, abandonando la ética y buscando lo que puede ser creado sin preguntarse si debería serlo.

Motivación: Comprender y explotar la realidad

Entorno: Normalmente en un laboratorio

Salud: 15

Daño que infinge: 7 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para Defensa gracias a un artilugio (o Cypher); nivel 7 para conocimiento de ciencia avanzada

Combate: Los científicos locos suelen ir acompañados de guardias de seguridad, robots, zombis o alguna otra criatura apropiada. Un científico loco puede intentar tomar el control de un dispositivo tecnológico enemigo (una armadura, un arma, un Cypher, un robot, etc.) a corta distancia durante un máximo de un minuto utilizando un dispositivo portátil.

Los científicos locos suelen tener acceso a un arma de energía de largo alcance o de alta velocidad que infinge 7 puntos de daño. Suelen llevar Cyphers manifiestos que aumentan la Armadura, confunden los sentidos de los oponentes o se transforman en una forma que alivia todas sus acciones en dos grados.

Interacción: Los científicos locos son narcisistas y les encanta hacer monólogos sobre su trabajo. Negocian, pero suelen ser sociópatas y no se preocupan por los demás. Algunos están llenos de odio hacia sí mismos, pero demasiado trastornados para sentir que pueden cambiar.

Uso: Apagones y ruidos extraños han sido rastreados a un lugar donde se ha encontrado un laboratorio secreto en el que un científico está creando algo asombroso y monstruoso.

Botín: Los científicos locos tienen unos cuantos Cyphers manifiestos y posiblemente un artefacto.

Intromisiones del DJ: El científico loco produce un artefacto o Cypher que resulta ser la respuesta perfecta a un dilema que se le presenta.

ARTEFACTOS DE HORROR

La mayoría de las veces, un artefacto de horror será algo realmente extraño: un antiguo tomo de nigromancia prohibida, un dispositivo alienígena que los humanos apenas pueden entender, etc. Suelen ser objetos únicos, más que de un tipo. Los artefactos de horror probablemente deberían venir con un riesgo, como un coste incorporado, una desventaja, o algo más que haga que su uso sea otra forma de aumentar la tensión del juego. A continuación se presentan varios ejemplos.

LIBRO DE INVERSIÓN [BOOK OF INVERSION]

Nivel: 8

Aspecto: Libro muy grande de antigua providencia, la tapa encuadrada en hierro y envuelta en cadenas con un candado de nivel 6

Efecto: Cuando se abre, el Libro de inversión muestra un par de páginas que detallan un hechizo mágico en el idioma del lector, con diagramas inquietantes. El efecto del hechizo varía, pero siempre se trata de algún tipo de ataque horrible: un objetivo enloquece, un objetivo vuelve sus entrañas hacia afuera, un objetivo intenta asesinar a su mejor amigo, varios objetivos son maldecidos con una enfermedad putrefacta, etc. El lector puede lanzar automáticamente el hechizo como una acción, una sola vez. Más insidiosamente, si tiene éxito, el hechizo confiere placer al lanzador y restaura completamente todas sus Reservas. El lanzador debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto inmediata o verse obligado a usar el libro (y por tanto un nuevo hechizo) de nuevo al día siguiente. Esta compulsión es tan fuerte que el lanzador matará a su ser querido para completar la tarea. Si no puede volver a utilizar el libro, se volverá loco de forma permanente. Pobre del lanzador que utilice el libro por última vez antes de que se agote (momento en el libro que se convierte en polvo).

Agotamiento: 1 en 1d10

CAJA DE SOMBRAS [SHADOW BOX]

Nivel: 7

Aspecto: Caja de madera y metal negro, de unos 30 por 18 por 8 cm [12 por 7 por 3 pulgadas], con una tapa con bisagras y un cierre

Efecto: Cuando la caja se abre, salen sombras. Estas sombras se unen en una forma que representa mejor un miedo profundo en el subconsciente de la persona que abrió la caja. El abridor debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto para dominar a la cosa de sombras, que entonces actúa como una criatura de nivel 7 bajo su control durante cinco rondas antes de desvane-

cerse. Si la tirada falla, la criatura ataca al abridor y a cualquiera que esté cerca. Para empeorar las cosas, el abridor pasa la primera ronda congelado por el terror, sin hacer nada.

Agotamiento: 1-2 en 1d6

ESFERA 23 [SPEHRE 23]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Una esfera de 18 cm [7 pulgadas] de lo que parece ser metal fluido, teñida de rojo

Efecto: Posiblemente uno de los varios artefactos alienígenas idénticos recuperados en lugares remotos de la Tierra, la llamada esfera 23 concederá un deseo a cualquiera que la sostenga y utilice una acción para concentrarse en ella. El deseo puede ser cualquier cosa, incluso algo que altere la realidad: resucitar a los muertos, alterar el tiempo, etc. Sin embargo, el deseante debe hacer inmediatamente una tirada de Defensa por Vigor o ser consumido por la esfera. Si la tirada tiene éxito, debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o se volverá permanente e irrevocablemente loco.

Agotamiento: 1-3 en 1d6

CYPHERS DE HORROR

Muchos géneros de horror presentan objetos físicos que los protagonistas pueden usar: dispositivos alienígenas, talismanes mágicos, u objetos misteriosos de origen desconocido. Este capítulo describe ejemplos de estos objetos como Cyphers, que pueden ser otorgados como otros Cyphers manifiestos o en lugar de Cyphers sútiles. A diferencia de los que aparecen en el capítulo general de [Cyphers](#), los Cyphers manifiestos listados aquí incluyen sugerencias sobre la forma que adopta el Cypher (aunque en un juego con magia, cualquiera de estos Cyphers podría existir como poción o hechizo en un pergamo además o en lugar de las formas listadas aquí).

La mayoría de estos Cyphers están marcados como fantásticos, aunque dependiendo del género y las circunstancias del juego, pueden ser completamente normales.

Para tu comodidad, los Cyphers se han organizado en listas por género o tema de terror, de modo que puedas tirar al azar por algo apropiado para tu partida sin obtener uno que no corresponda (como un Cypher contra vampiros en una partida de terror de invasión alienígena). Si diriges una partida que mezcla varios géneros, cambia de lista cada vez que necesites adjudicar un nuevo Cypher manifiesto.

CYPHERS ALIENÍGENAS

- 1-2 [Sirena anatema \(alienígenas\)](#)
- 3-4 [Longevidad decapitativa](#)
- 5-6 [Brazo horrible](#)
- 7-8 [Ojo horrible](#)
- 9-10 [Arma integrada horrible](#)
- 11-12 [Tester de humanidad](#)
- 13-14 [Revelador de invisibilidad](#)
- 15-16 [Intercambiador de mentes](#)
- 17-18 [Doppelganger primitivo](#)
- 19-20 [Escrutador de semblantes](#)

CYPHERS DE CIENCIA QUE SALIÓ MAL

- 1 [Sirena anatema \(simulacros\)](#)
- 2 [Vivisector cerebral ascendente](#)
- 3 [Vivisector de carne ascendente](#)
- 4 [Longevidad decapitativa](#)
- 5 [Detector de fantasmas](#)
- 6 [Trampa de fantasmas](#)
- 7 [Frasco de homúnculo](#)
- 8 [Brazo horrible](#)
- 9 [Ojo horrible](#)
- 10 [Rostro horrible](#)
- 11 [Arma integrada horrible](#)
- 12 [Tester de humanidad](#)
- 13 [Supresor de locura](#)
- 14 [Revelador de invisibilidad](#)
- 15 [Suero de invisibilidad](#)
- 16 [Intercambiador de mentes](#)
- 17 [Doppelganger primitivo](#)
- 18 [Reanimador](#)
- 19 [Suero de retornado](#)
- 20 [Miembro afantasmizado](#)

CYPHERS DE DEMONIOS

- 1-4 [Sirena anatema \(demonios\)](#)
- 5-7 [Brazo horrible](#)
- 8-10 [Rostro horrible](#)
- 11-13 [Tester de humanidad](#)
- 14-16 [Reanimador](#)
- 17-20 [Escrutador de semblantes](#)

CYPHERS DE FANTASMAS

- 1-8 [Sirena anatema \(fantasmas\)](#)
- 9-20 [Detector de fantasmas](#)

CYPHERS DE HOMBRE LOBO

- 1-5 [Sirena anatema \(hombres lobo\)](#)
- 6-10 [Vivisector cerebral ascendente](#)
- 11-15 [Reanimador](#)
- 16-20 [Poción de acónito](#)

CYPHERS DE HORROR CORPORAL

- 1-2 [Vivisector de carne ascendente](#)
- 3-4 [Longevidad decapitativa](#)
- 5-6 [Brazo horrible](#)
- 7-8 [Ojo horrible](#)
- 9-10 [Rostro horrible](#)
- 11-12 [Arma integrada horrible](#)
- 13-14 [Orificio horrible](#)
- 15-16 [Supresor de locura](#)
- 17-18 [Doppelganger primitivo](#)
- 19-20 [Reanimador](#)

CYPHERS DE MAGIA NEGRA Y OCULTISMO

- 1-4 [Sirena anatema \(demonios\)](#)
- 5-7 [Longevidad decapitativa](#)
- 8-11 [Frasco de homúnculo](#)
- 12-14 [Intercambiador de mentes](#)
- 15-17 [Reanimador](#)
- 18-20 [Suero de retornado](#)

CYPHERS DE MOMIAS

- 1-6 [Sirena anatema \(momias\)](#)
- 7-12 [Vaso canopo corrupto](#)
- 13-16 [Reanimador](#)
- 17-20 [Suero de retornado](#)

CYPHERS DE MONSTRUOS CLÁSICOS

- 1 [Sirena anatema \(criptidos\)](#)
- 2 [Sirena anatema \(momias\)](#)
- 3-4 [Sirena anatema \(no muertos\)](#)
- 5-6 [Sirena anatema \(vampiros\)](#)
- 7-8 [Sirena anatema \(hombres lobo\)](#)
- 9 [Vivisector cerebral ascendente](#)
- 10 [Vivisector de carne ascendente](#)
- 11 [Vaso canopo corrupto](#)
- 12 [Longevidad decapitativa](#)
- 13 [Detector de fantasmas](#)
- 14-16 [Suero de invisibilidad](#)
- 17 [Reanimador](#)
- 18-19 [Infusión de plajobe](#)
- 20 [Miembro afantasmizado](#)

CYPHERS DE NO MUERTOS

- 1-3 [Sirena anatema \(fantasmas\)](#)
- 4-6 [Sirena anatema \(vampiros\)](#)
- 7-9 [Sirena anatema \(no muertos\)](#)
- 10 [Longevidad decapitativa](#)
- 11-12 [Detector de fantasmas](#)
- 13 [Trampa de fantasmas](#)
- 14 [Reanimador](#)
- 15 [Suero de retornado](#)
- 16-18 [Infusión de plajobe](#)
- 19-20 [Poción de acónito](#)

CYPHERS DE VAMPIROS

- 1-6 [Sirena anatema \(vampiros\)](#)
- 7-12 [Tester de humanidad](#)
- 13-20 [Infusión de plajobe](#)

CYPHERS DE ZOMBIES

- 1-8 [Sirena anatema \(no muertos\)](#)
- 9-14 [Reanimador](#)
- 15-20 [Suero de retornado](#)

CYPHERS LOVECRAFTIANOS

- 1-2 [Sirena anatema \(alienígenas\)](#)
- 3-4 [Sirena anatema \(criptidos\)](#)
- 5-6 [Sirena anatema \(criaturas extradimensionales\)](#)
- 7 [Sirena anatema \(no muertos\)](#)
- 8-9 [Brazo horrible](#)
- 10-11 [Ojo horrible](#)
- 12-13 [Rostro horrible](#)
- 14-15 [Arma integrada horrible](#)
- 16-17 [Supresor de locura](#)
- 18-19 [Revelador de invisibilidad](#)
- 20 [Intercambiador de mentes](#)

SELECCIÓN DE CYPHERS DE HORROR

ARMA INTEGRADA HORRIBLE [HORRIFIC INTEGRATED WEAPON]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Arma que puedes sostener con una mano
Efecto: El arma extiende tentáculos, piel, cables, nervios u otro material dentro y a través de la mano del usuario, conectándose físicamente al usuario durante una hora por nivel de Cypher. Mientras está conectada, el usuario obtiene un recurso en los ataques con el arma y no puede ser desarmado, pero no puede usar esa mano para nada excepto empuñar el arma. El usuario puede desconectar o volver a conectar el arma dedicando un minuto completo a concentrarse en su conexión física con su cuerpo. Cuando finaliza la duración, el arma se desprende y se convierte en un arma normal de su tipo. Tira un d20 para determinar el tipo de arma:

- 1-4 Cuchillo de caza
- 5-8 Machete
- 9-12 Porra de policía
- 13-16 Pistola ligera
- 17-20 Pistola media

BRAZO HORRIBLE [HORRIFIC ARM]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Inyección o píldora

Efecto: El cuerpo del usuario hace crecer rápidamente un brazo monstruoso que tiene aproximadamente el mismo tamaño que una de sus extremidades existentes. El brazo es feo y malformado, pero completamente funcional.

El usuario puede utilizar este brazo como si fuera uno de los suyos. El nuevo brazo no concede al usuario acciones o ataques adicionales en una ronda, pero puede ser útil para transportar cosas. El daño al brazo no afecta al usuario (el brazo puede recibir 6 puntos de daño dirigidos a él antes de dejar de ser funcional). El brazo dura un día por nivel de Cypher.

DETECTOR DE FANTASMAS [GHOST DETECTOR]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Amuleto, cristal o dispositivo

Efecto: Indica automáticamente si un fantasma, espíritu o entidad similar se encuentra a corta distancia (a larga distancia si el Cypher es de nivel 6 o superior). Si el usuario realiza una acción para estudiar o centrar su atención en el Cypher, puede precisar en qué cuadrante de un círculo se encuentra el fantasma. Si el fantasma es normalmente invisible, se vuelve algo visible (obstaculizando sus intentos de sigilo en un grado). El Cypher permanece activo durante diez minutos por nivel de Cypher.

DOPPELGANGER PRIMITIVO [PRIMITIVE DOPPELGANGER]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: El cuerpo del usuario comienza a generar un duplicado físico del usuario, que se desprende inofensivamente al cabo de unas pocas rondas y existe como una criatura independiente de nivel 1 con el mismo aspecto que el usuario. El doppelganger puede comunicarse en un idioma conocido por el usuario y obedece sus instrucciones sencillas, pero por lo demás parece saber muy poco del mundo. Después de una hora por nivel del Cypher, el duplicado muere, se derrite, se quema, se deshace o deja de funcionar.

Dependiendo de la ambientación del juego, el doppelganger puede ser un robot, un clon, un duplicado temporal o algo completamente distinto. Puede o no tener cicatrices, tatuajes u otros rasgos no genéticos del original.

ESCRUTADOR DE SEMBLANTES [VISAGE SCRUTINIZER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Dispositivo, cristal, inyección o píldora

Efecto: Otorga al usuario una capacidad aumentada para ver a las personas y criaturas disfrazadas por lo que realmente son. Las tareas para ver a través de disfraces convencionales (maquillaje, prótesis, pelucas, etc.) se alivian en tres grados. Si el disfraz es un cambio completo, como una ilusión de cuerpo entero, una proyección mental o un holograma, el usuario puede ver a través de él automáticamente si el nivel del disfraz es inferior al nivel del Cypher. El Cypher dura una hora.

FRASCO DE HOMÚNCULO [HOMUNCULUS FLASK]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Frasco alquímico ornamentado y opaco lleno de un fluido extraño

Efecto: Para activar este Cypher, debes abrir el frasco, añadir unas gotas frescas de tu sangre (infligiéndote 1 punto de daño de Vigor), taparlo de nuevo y dejarlo solo durante un día. Cuando vuelvas a destapar el frasco, saldrá una criatura del tamaño de una mano llamada homúnculo; se parece vagamente a ti y te servirá durante un día por nivel de Cypher antes de disolverse en una sustancia viscosa inútil. Cada vez que le das una orden, debes hacer una tirada de Defensa por Intelecto contra ella; si fallas, queda libre para ignorar tus órdenes (pero puede fingir ser obediente para poder conspirar contra ti).

(**Homúnculo:** nivel 2; nivel 3 para alquimia, todas las defensas y sigilo.)

INFUSIÓN DE PLAJOBE [SILGARHO INFUSION]

Nivel: 1d6

Aspecto: Frasco o inyección

Efecto: Impregna el cuerpo del usuario con una mezcla de plata coloidal (pl), ajo concentrado (ajo) y agua bendita (be), haciendo que el usuario sea repelente a la mayoría de los vampiros, que normalmente tienen aversión a uno o más de estos materiales. Los ataques de vampiros con armas cuerpo a cuerpo contra el usuario se ven obstaculizados. Cualquier vampiro PJ que intente alimentarse del usuario no obtiene sustento y debe hacer una tirada de Defensa por Vigor o sentir náuseas y ver obstaculizadas todas sus acciones durante un minuto. Cualquier vampiro PNJ que intente alimentarse del usuario no obtiene sustento y todas sus acciones se ven obstaculizadas durante un minuto. El efecto del Cypher persiste en el cuerpo del usuario durante un día (dos días si el Cypher es de nivel 4 o superior).

Si se utiliza directamente contra un vampiro en lugar de aplicarse a una criatura viva, afecta al vampiro como lo harían normalmente la plata, el ajo y el agua bendita.

Dado que el cuerpo humano no puede deshacerse de la plata coloidal, su ingesta excesiva provoca una enfermedad llamada argiria, que tiñe la piel de color púrpura o gris púrpura.

INTERCAMBIADOR DE MENTES [MIND SWAPPER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Amuleto o dispositivo

Efecto: El usuario intenta intercambiar mentes con una criatura a corta distancia que no sea más grande que un humano. El objetivo puede hacer una tirada de Defensa por Intelecto para resistirse. Si el intercambio tiene éxito, el usuario obtiene el control del cuerpo de la criatura (y viceversa). Las capacidades físicas permanecen en el

cuerpo, pero las mentales van con la mente; por ejemplo, un Adepto con [Arremetida](#) (una capacidad mental) podría tomar el cuerpo de un Guerrero con [Barrido](#) (una capacidad física), y podría utilizar cualquiera de ellas mientras controla el cuerpo del Guerrero. Todas las acciones de ambas criaturas se ven obstaculizadas mientras el intercambio está en efecto, aunque la práctica a largo plazo en un cuerpo intercambiado mentalmente acaba superando esta penalización. El intercambio dura una hora por nivel del Cypher, tras lo cual las dos mentes vuelven a sus cuerpos anteriores.

Los usuarios astutos de un intercambiador de mentes hacen que un aliado los sujete o seden antes de intercambiar las mentes para que su objetivo no cause problemas en el cuerpo del usuario.

LONGEVIDAD DECAPITATIVA [DECAPITATIVE LONGEVITY]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Inyección o poción

Efecto: Devuelve la cabeza de una criatura muerta (pero no el cuerpo) a la vida durante un tiempo limitado como criatura no muerta. El Cypher puede usarse hasta una hora antes o después de la muerte (en anticipación o en respuesta a la muerte de alguien) y requiere hasta diez minutos para hacer efecto, momento en el cual la criatura recupera 1d6 + 6 puntos de sus Reservas. Debido a que sólo es una cabeza, un PJ reanimado de esta forma tiene Reservas de Vigor y Velocidad máximas de 3 cada una. La cabeza tiene todas las capacidades mentales que tenía cuando estaba viva (incluyendo capacidades psíquicas o telepáticas) y puede hablar, pero todas sus acciones se ven obstaculizadas. Tiene la misma apariencia que antes, excepto que las heridas que lo mataron siguen siendo visibles, y en general tiene un aspecto antinatural. No necesita comer, beber ni dormir, pero puede descansar si lo desea (por ejemplo, para hacer una tirada de recuperación). La cabeza permanece en este estado activo durante un día por nivel del Cypher, tras el cual vuelve a morir y no puede ser reanimada con este Cypher.

Cuando se usa un Cypher de longevidad decapitativa para devolver una cabeza a la vida, se puede dejar unida al cuerpo inerte, o alguien puede separar cuidadosamente la cabeza del cuerpo, lo que no hace daño a la cabeza.

MIEMBRO AFANTASMIZADO [UNPHANTOMED LIMB]

Nivel: 1d6

Aspecto: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: Otorga a un usuario al que le falte un miembro la capacidad de crear una construcción psíquica en forma

de miembro (dos miembros si el nivel del Cypher es 5 o superior) que ocupa el lugar de su miembro (o miembros) perdido y funciona como tal. El miembro afantasmizado parece y actúa como un ejemplar sano típico de su tipo, incluidas las huellas dactilares. Sin embargo, su movimiento está controlado por la voluntad del usuario en lugar de por los músculos y los nervios, por lo que cualquier acción física que el miembro realice es una tarea de Intelecto en lugar de una tarea de Vigor o Velocidad; por ejemplo, un ataque cuerpo a cuerpo con el miembro afantasmizado es una tarea de Intelecto, y para aplicar Esfuerzo, el usuario debe gastar puntos de su Reserva de Intelecto. El daño al miembro afecta al usuario como si el ataque fuera al cuerpo del usuario. El miembro dura un día por nivel de Cypher.

OJO HORRIBLE [HORRIFIC EYE]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Inyección o hechizo

Efecto: El cuerpo del usuario hace crecer rápidamente un ojo monstruoso (incluyendo un tallo ocular retráctil si el nivel de Cypher es 6 o superior) en el lugar donde el Cypher es aplicado a su cuerpo. El usuario puede ver a través de este ojo como si fuera uno de los suyos propios (incluyendo cualquier sentido extraordinario basado en la visión que el usuario tenga normalmente). El ojo proporciona al usuario un recurso en las tiradas de percepción basadas en la visión y, dependiendo de dónde esté situado, puede permitirle mirar furtivamente por las esquinas. El daño al ojo no afecta al usuario (el ojo puede recibir 1 punto de daño dirigido a él antes de dejar de funcionar). El ojo dura un día por nivel de Cypher.

ORIFICIO HORRIBLE [HORRIFIC ORIFICE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: El cuerpo del usuario hace crecer rápidamente un extraño orificio en su torso, lo suficientemente grande como para que quepa un puño humano pero lo suficientemente flexible como para contener un disco compacto o una cinta de videocasete. Un Cypher contenido en el orificio no cuenta para el límite de Cyphers del usuario. Como acción, el usuario puede hacer que el orificio aparezca o desaparezca (cuando el orificio no está presente, todo lo que contiene es inaccesible salvo mediante cirugía). El orificio permanece durante una hora por nivel de Cypher, tras lo cual expulsa su contenido y desaparece.

Alguien que entienda perfectamente cómo funciona un Cypher de orificio horrible podría ser capaz de programar al usuario con nuevos recuerdos o controlar su mente insertando dispositivos de datos en el orificio.

POCIÓN DE ACÓNITO [WOLFSBANE POTION]

Nivel: 1d6

Aspecto: Frasco o inyección

Efecto: Impregna el cuerpo del usuario con una mezcla de plata coloidal y acónito, haciendo que el usuario repela a los hombres lobo (y otras criaturas similares). El acónito es venenoso, y el uso de este Cypher inflige daño de Velocidad e Intelecto igual al nivel del Cypher. Los ataques de hombres lobo con armas cuerpo a cuerpo contra el usuario se ven obstaculizados. Cualquier hombre lobo que intente alimentarse del usuario siente náuseas y todas sus acciones se ven obstaculizadas durante diez minutos. El efecto del Cypher persiste en el cuerpo del usuario durante un día (dos días si el Cypher es de nivel 4 o superior). Si se utiliza directamente contra un hombre lobo en lugar de aplicarse a una criatura viva, obstaculiza todas las acciones del hombre lobo y le impide regenerarse durante varios minutos.

REANIMADOR [REANIMATOR]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Amuleto o inyección

Efecto: Cuando se usa sobre el cadáver de una criatura no más grande que un humano, se reanima como un violento zombi que no está bajo el control del usuario. Este proceso de reanimación dura unos cuantos minutos (unas cuantas rondas si el Cypher es de nivel 4 o superior, o una ronda si es de nivel 6 o superior).

REVELADOR DE INVISIBILIDAD [INVISIBILITY REVEALER]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Dispositivo que contiene un líquido o polvo plateado

Efecto: Rocía su contenido hasta una larga distancia, revelando a todas las criaturas invisibles a corta distancia del punto apuntado durante una ronda por nivel de Cypher. Las criaturas invisibles afectadas permanecen visibles si se mueven fuera del área, y las que están fuera del área se vuelven visibles si entran en ella.

ROSTRO HORRIBLE [HORRIFIC FACE]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Inyección o píldora

Efecto: Al usuario le crece rápidamente un rostro monstruoso (o una cabeza entera si el nivel de Cypher es 6 o superior) en alguna parte de su cuerpo. El usuario puede usar los sentidos de este rostro y hablar, respirar y comer con él (por ejemplo, si su rostro normal está bajo el agua o envuelto en plástico). El rostro otorga al usuario un recurso en las tiradas de percepción cuando se pueden utilizar sus sentidos; por ejemplo, podría oír a alguien que se acerca sigilosamente al usuario, pero no podría verle si tiene los ojos tapados, y no puede ayudar a iden-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

tificar sabores a menos que también se utilice su boca. El daño al rostro no afecta al usuario (el rostro puede recibir 3 puntos de daño dirigidos a él antes de dejar de ser funcional). La mayoría de la gente reacciona con asco ante una criatura con un rostro extra visible, lo que obstaculiza todas las tareas de interacción. El rostro dura un día por nivel de Cypher (dos días si el Cypher es de nivel 6 o superior).

SIRENA ANATEMA [ANATHEMA SIREN]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Amuleto o dispositivo

Efecto: Crea un ruido extraño y molesto del volumen de un grito humano. El ruido es especialmente molesto para un tipo de criatura; las criaturas de este tipo ven todas sus acciones obstaculizadas en dos grados (obstaculizadas en tres grados si el nivel de Cypher es 7 o superior) mientras se encuentren a corta distancia del Cypher. El usuario debe utilizar su acción cada ronda para manipular el Cypher para que el ruido y sus efectos persistan, o se silencia y pierde todo su poder. La sirena puede usarse hasta un minuto por nivel de Cypher. Tira un d100 para determinar a qué tipo de criatura afecta:

01-10	Alienígenas (probablemente un tipo específico de alienígena)
11-16	Muñecos y marionetas animados
17-22	Criptidos
23-32	Demonios
33-28	Doppelgangers
39-48	Fantasmas
49-54	Momias
55-64	Robots
65-70	Simulacros
71-80	Vampiros
81-90	Hombres lobo (u otras were-creaturas)
91-95	Criaturas extradimensionales
96-00	No muertos

SUERO DE INVISIBILIDAD [INVISIBILITY SERUM]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Dispositivo, frasco o inyección

Efecto: El cuerpo del usuario se vuelve transparente como el aire, haciéndolo invisible durante un minuto por nivel del Cypher. Sin embargo, su ropa y equipo no se ven afectados, por lo que el usuario debe ir desnudo si quiere pasar desapercibido. Mientras es invisible, el usuario es especialista en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Permanece invisible incluso si hace algo que revele su presencia o posición (atacar, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc.), pero cualquiera que intente atacarle o interactuar físicamente con él en esa ronda gana un recurso para hacerlo.

Dado que el usuario es tan transparente como el aire, cuando se encuentra en agua, niebla, humo o cualquier otra cosa que no sea aire razonablemente limpio, parece un agujero con forma de persona en cualquier material en el que se encuentre.

El suero tiene efectos perjudiciales para la mente. Cada minuto de su efecto, el usuario recibe 2 puntos de daño de Intelecto. Muchos usuarios se han quedado "atrapados" en el estado invisible y han acabado volviéndose locos.

SUERO DE RETORNADO [REVENANT SERUM]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Inyección o poción

Efecto: Devuelve a la vida a una persona muerta durante un tiempo limitado como una criatura obsesionada llamada retornado. El Cypher puede usarse hasta una hora antes o después de la muerte (en anticipación o en respuesta a la muerte de alguien) y requiere hasta una hora para hacer efecto, momento en el que la criatura recupera 1d6 + 6 puntos de sus Reservas. El nuevo retornado suele estar obsesionado con vengarse de quién lo mató o con llevar a cabo una última tarea antes de volver a morir de verdad.

Un retornado tiene todas las capacidades que tenía cuando estaba vivo, pero todas sus acciones se ven obstaculizadas. Tiene la misma apariencia que antes, excepto que las heridas que lo mataron siguen siendo visibles, y en general tiene un aspecto antinatural. No necesita comer, beber ni dormir, pero puede descansar si lo desea (por ejemplo, para hacer una tirada de recuperación). El retornado permanece en este estado activo durante una hora por nivel de Cypher, tras lo cual muere de nuevo y no puede ser reanimado con este Cypher.

SUPRESOR DE LOCURA [INSANITY SUPPRESSOR]

Nivel: 1d6

Aspecto: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: Anula temporalmente la locura o un trastorno mental en una criatura (dos efectos de este tipo si el nivel de Cyphers es 6 o superior). Ejemplos de trastornos incluyen delirios, manías, compulsiones, fobias, psicopatía y esquizofrenia. La criatura pierde todos los síntomas negativos de su locura o trastorno mental durante un día. Cada día posterior, la criatura debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto de nivel 1 para prolongar el efecto; fallar significa recaer. La tirada se obstaculiza un grado por cada día que haya pasado desde que se usó el Cypher.

TESTER DE HUMANIDAD [HUMANITY TESTER]

Nivel: 1d6 + 4

Forma: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: Revela si una criatura objetivo es humana o algún tipo de impostor inhumano (como un alienígena, demonio, doppelganger, simulacro o vampiro) si el nivel del Cypher es mayor que el nivel de disfraz de la criatura. Si el nivel del Cypher supera el nivel del impostor en 4 o más, también marca al impostor durante las siguientes horas para que la gente pueda reconocerlo por esta marca.

La naturaleza específica de un tester de humanidad depende de la ambientación y del tipo de criaturas que sean comunes. En un mundo con múltiples tipos de criaturas que pretenden ser humanas, el tester podría reconocer a todos los impostores o detectar sólo un tipo específico de impostor

TRAMPA DE FANTASMAS [GHOST TRAP]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Cristal o dispositivo

Efecto: Puede lanzarse hasta una distancia corta, donde libera una ráfaga de energía transdimensional en un área inmediata que absorbe fantasmas (incluyendo espíritus, seres en fase y criaturas similares) pero no afecta a entidades corpóreas. Los PJs que cumplan estos criterios deben usar una acción basada en Intelecto (dificultad igual al nivel de Cypher) para evitar ser atrapados. Los PNJs fantasmas no se ven afectados si su nivel es superior al nivel del Cypher. La trampa retiene a los fantasmas hasta una hora por nivel de Cypher, tras lo cual se liberan automáticamente (y probablemente estén muy enfadados).

Los fantasmas en una trampa pueden almacenarse permanentemente en una bóveda de fantasmas.

VASO CANOPO CORRUPTO [CORRUPTED CANOPIC JAR]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Tarro de arcilla o piedra tallada

Efecto: Romper el tarro (que destruye los órganos conservados en su interior) otorga permanentemente al usuario un recurso (dos recursos si el nivel de Cypher es 6 o superior) en todos los ataques y defensas contra momias a corto alcance.

VIVISECTOR CEREBRAL ASCENDENTE [ASCENDANT BRAIN VIVISECTOR]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: Si se usa en una bestia cuyo nivel es inferior al nivel del Cypher, mejora las conexiones en el cerebro de la bestia para que alcance una inteligencia y sapiencia casi humanas, y adquiera una comprensión básica de un

lenguaje específico vinculado al Cypher. La bestia recuerda su existencia anterior, más simple, y comprende que se ha vuelto más inteligente. Esta transformación dura un día por nivel del Cypher, y después la bestia vuelve a su estado normal lentamente durante el mismo número de días, a menudo con brotes violentos y erráticos. Por ejemplo, si la bestia se vuelve más inteligente durante cinco días, pierde inteligencia gradualmente a lo largo de los días 6 a 9 y vuelve a la normalidad el día 10. Los usos adicionales del Cypher tienden a tener rendimientos decrecientes.

Cuando se utiliza con un [Vivisector de carne ascendente](#), la criatura resultante parece, piensa y actúa como un humano.

Usar este Cypher en una bestia cuyo nivel es demasiado alto puede acabar elevando su inteligencia un poco pero también instigando un comportamiento agresivo.

VIVISECTOR DE CARNE ASCENDENTE [ASCENDANT FLESH VIVISECTOR]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Dispositivo, inyección o píldora

Efecto: Si se usa en una bestia de tamaño no superior al humano cuyo nivel sea inferior al nivel del Cypher, esto altera radicalmente la forma de la bestia para que se parezca a un ser humano. La bestia-humana sigue pensando y actuando como una bestia, pero tiene aspecto humano y puede realizar acciones utilizando su destreza humana (como girar el pomo de una puerta o caminar erguido). Esta transformación dura un día por nivel de Cypher, pero transcurrido el mismo tiempo la bestia vuelve a su forma normal (de la forma descrita para el Cypher [Vivisector cerebral ascendente](#)). Los usos adicionales del Cypher tienden a tener rendimientos decrecientes.

Usar este Cypher en una bestia cuyo nivel es demasiado alto puede acabar transformándola temporalmente en un humano con rasgos bestiales.

USO DE LAS INTROMISIONES DEL DJ EN MODO HORROR

Con las intromisiones del DJ llegando de forma rápida y furiosa hacia el final en el Modo horror, es fácil quedarse sin ideas. En el combate, las intromisiones pueden significar simplemente que el monstruo o el villano recibe un ataque extra por sorpresa o inflige más daño. Tal vez un PJ sea arrojado al suelo o se acerque al borde de un precipicio. Si los personajes están huyendo, uno puede tropezar y caer. Si los PJs están explorando, una estantería se cae, pudiendo golpear a alguien. Piensa en todos los momentos similares que has visto en las películas de horror.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

A veces, si el DJ lo prefiere, la intromisión del DJ puede ser simplemente algo aterrador, como un gemido o un susurro. Estos no son peligrosos para los PJs, pero aumentan la tensión e indican que algo malo se está acercando.

De hecho, mientras esté en el Modo horror, los DJs deberían abstenerse de hacer nada malo, siniestro o peligroso a menos que sea una intromisión (ya sea por una tirada de dado o por concesión de PX). En un juego de horror, las intromisiones del DJ son una indicación de que las cosas están mal y empeorando, y siempre que sea posible, el DJ debe permitir que la escalada del Modo horror conduzca la acción. Esto hace que el DJ sea más esclavo de los dados que en otras situaciones del Sistema Cypher, pero eso está bien.

Considera este ejemplo. Los PJs han rastreado algo que probablemente está cometiendo una serie de horribles asesinatos hasta una vieja fábrica. Entran en el edificio para explorar. El DJ sabe dónde se esconde la criatura en la fábrica, pero decide que ésta no se dará cuenta de los personajes hasta que se indique una intromisión. La única pista que tienen los PJs es un misterioso ruido en la oscuridad. La criatura no se mueve hacia ellos hasta que se produce otra intromisión del DJ. Ahora oyen algo arrastrándose por el suelo de la fábrica, acercándose. Pero no es hasta que se produce una tercera intromisión que la criatura se lanza desde detrás de una vieja máquina hacia el PJ que tiró el dado.

En cierto modo, el statu quo no cambia hasta que se produce una intromisión. Esto podría ser visto como una limitación para el DJ y la necesidad de ritmo, pero recuerda que el DJ todavía puede tener una intromisión en cualquier momento que desee, además de esperar a las tiradas bajas.

(Los DJs pueden querer limitar el número de intromisiones a no más de una por ronda, sin importar lo que indiquen los dados, pero eso debe basarse en la situación).

REGLA OPCIONAL: LOCURA

Hacer que los personajes desciendan a la locura es una faceta interesante de algunos tipos de horror y puede hacer que las campañas de horror a largo plazo sean más interesantes. La forma más fácil de representar los golpes a la cordura de un personaje es a través del daño al Intelecto. Cuando los PJs se encuentran con algo impactante, como se ha descrito anteriormente, siempre reciben daño de Intelecto. Si normalmente descienden un grado en el Registro de Daño debido al daño, en su lugar recuperan inmediatamente puntos (igual a $1d6 + \text{nivel}$) en sus Reservas de Intelecto pero pierden 1 punto de sus máximos en ese Reserva. Los personajes cuyas Reservas de Intelecto llegan a 0 se vuelven locos. Pier-

den su descriptor actual y adoptan el descriptor [Desequilibrado](#), recuperan $1d6 + \text{puntos de nivel}$ en sus Reservas de Intelecto y ganan +1 a su Ventaja de Intelecto. Si alguna vez vuelven a alcanzar un máximo permanente de 0 en su Reserva de Intelecto, se vuelven locos de remate y dejan de ser jugables.

La Ventaja de Intelecto ofrece un medio interesante para representar a un personaje con conocimientos (y quizás incluso poderoso en términos de habilidades mentales) pero mentalmente frágil. Un personaje con una Reserva de Intelecto baja pero con una Ventaja de Intelecto alto puede realizar bien las acciones de Intelecto (ya que la Ventaja es muy útil) pero sigue siendo vulnerable al daño de Intelecto (donde la Ventaja no es de ayuda).

Dado que los juegos del Sistema Cypher se basan en la historia, los jugadores deben reconocer que la degradación de la cordura de su personaje es parte de la historia. Un jugador que sienta que su personaje se está volviendo loco puede hablar con el DJ, y ambos pueden encontrar los medios para representarlo -quizás usando el descriptor [Desequilibrado](#), cambiando permanentemente hasta 4 puntos de su Reserva de Intelecto para ganar +1 a su Ventaja de Intelecto, o cualquier otra cosa que parezca apropiada. Los trastornos mentales, las manías, la psicopatía, la esquizofrenia o las simples fobias pueden añadirse a los rasgos de un personaje, pero no es necesario cuantificarlos en las atributos del juego o en las tiradas. Simplemente forman parte del personaje.

Emplear incapacidades en interacción personal o en cualquier área que requiera concentración podrían ser apropiadas, tal vez permitiendo que el PJ gane entrenamiento en conocimiento de tradiciones extrañas o en conocimiento prohibido. O tal vez lo contrario: a medida que la mente del personaje se desvanece poco a poco, se vuelve extrañamente vehemente o puede concentrarse obsesivamente en una sola tarea durante períodos indefinidos, y así gana entrenamiento en ese tema o habilidad. Este tipo de cambios podría equilibrarse con incapacidades, como ser incapaz de recordar detalles importantes.

Como otra forma de representar la locura, el DJ podría obstaculizar las tareas basadas en el Intelecto que se considerarían rutinarias, como "recordar a tus amigos y familia" o "preocuparte por lo que le ocurre a tu mejor amigo" o "evitar inyectarte una sustancia misteriosa en las venas". Estas tareas rutinarias normalmente tienen una dificultad de 0, pero para un PJ que ha perdido la cabeza, podrían tener una dificultad de 1, 2 o incluso mayor. Ahora el personaje debe hacer tiradas para hacer incluso esas cosas sencillas.

ROMANCE

Al igual que el horror, el romance no sugiere automáticamente una ambientación. Es más bien un estado de ánimo, o más concretamente un estilo, sobre cómo se juega. Sugiere un énfasis, al menos en parte, en las relaciones, las interacciones y las conexiones.

Los tipos sugeridos y el equipo adicional para un entorno romántico son los mismos que en un entorno moderno.

CONSENTIMIENTO Y LÍMITES

Debes obtener el consentimiento para tratar estos temas en un juego con antelación: no querrás que la gente se sienta incómoda. Además, todos los participantes deben conocer los límites de los demás. Puede que alguien no quiera participar en una escena romántica, y que a otros les parezca bien que se hable de conexiones emocionales pero no de nada sexual.

Obviamente, todo esto es doblemente importante si se tiene en cuenta la edad. Si hay jugadores más jóvenes, el romance probablemente no debería ir más allá de un beso bastante casto. (Verás que los niños son a veces más abiertos al romance en sus juegos que los adultos, pero sólo porque su comprensión del tema es comprensiblemente bastante superficial. Un niño que juega puede declarar que un personaje es su novio, pero eso no significa mucho. Y para algunos adultos, esa puede ser también la forma en que quieren abordar el tema).

Por último, hay que reconocer que debe haber un límite claro entre la historia y la vida real. Que dos personajes tengan una relación no influye en los sentimientos de los jugadores en la vida real. Dos personajes de un juego pueden tener una relación mientras cada jugador tiene una relación en el mundo real con otra persona. Y puede que estén jugando en la misma mesa. Si un jugador no puede distinguir entre el coqueteo o las palabras de cariño en el juego y los sentimientos en el mundo real, no debería estar en un juego centrado en el romance.

Para más información sobre formas seguras de abordar el consentimiento en tu juego, lee el PDF gratuito *Consent in Gaming* en myMCG.info/consent

EL CHECK-IN

Es fundamental que el DJ y los jugadores se comuniquen entre sí y asegurarse de que todos se sienten cómodos con lo que ocurre en el juego. En especial para mantener el límite entre las emociones expresadas en la historia y lo que la gente siente en la vida real.

CRIATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO DE ROMANCE

Familiar desconfiado: nivel 2

Ex celoso: nivel 2, nivel 3 para atacar

Vecino entrometido: nivel 2, nivel 3 para percepción

Pretendiente rival: nivel 2, nivel 3 para interacciones

Inalcanzable: nivel 3, nivel 7 para interacciones, nivel 9 para resistencia a todas las interacciones

REGLA OPCIONAL: ENCAPRICHAMIENTO

Cuando un PJ está cerca de alguien de quien está encaprichado, particularmente en las primeras etapas de ese encaprichamiento, debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto con una dificultad determinada por el DJ basada en la situación (no en el nivel del sujeto del encaprichamiento). El fracaso puede significar que el personaje haga o diga algo incómodo o embarazoso, ya sea en un intento de impresionar o al tratar de ocultar el encaprichamiento. O podría significar que durante una ronda, el jugador pierde el control del personaje, y el DJ decide lo que el PJ hace a continuación, como arriesgar su propia seguridad para ayudar a un personaje en peligro. Sin embargo, los DJs deberían dar la bienvenida a las aportaciones de los jugadores en esta situación. El punto es representar que cuando estamos distraídos por los poderosos sentimientos (y hormonas) relacionados con el encaprichamiento, no siempre reaccionamos de la mejor manera, de la manera más inteligente, o incluso de la manera que queremos.

El encaprichamiento puede ocurrir tanto si el PJ se siente atraído por un PNJ como por un PJ.

REGLA OPCIONAL: NIVELES DE RELACIÓN

Cuando un PJ establece por primera vez una relación con un personaje (PJ o PNJ), el DJ debe asignar a la relación un nivel. Si no hay ninguna conexión, no hay relación (nivel 0). Si no, la relación inicial es probablemente de nivel 1. En determinadas circunstancias, una relación puede comenzar en el nivel 2, lo que indica una conexión inicial mucho más fuerte de lo habitual.

A medida que el juego avanza, el PJ puede intentar mejorar el nivel de la relación, lo que indica un fortalecimiento del vínculo entre los dos personajes. Los requisitos para mejorar la relación son dos. En primer lugar, es necesario realizar alguna acción basada en la historia. Puede tratarse de citas, regalos, un discurso significativo, una promesa de compromiso, algún tipo de autosacrificio, o cualquier cosa que el DJ y el jugador consideren apropiada para la historia y el nivel de la relación. Esta acción puede requerir que el PJ tenga éxito en tareas específicas (con las tiradas apropiadas). Por ejemplo, escribir un poema de amor requerirá una tarea basada en Intelecto, mientras que ayudar a recuperar el gato de

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

un ser querido de un árbol podría requerir una tarea basada en Velocidad.

En segundo lugar, el jugador debe hacer una tirada basada en Intelecto con el nivel de relación deseado como dificultad (modificada como el DJ considere oportuno).

Una relación sólo puede mejorarse de un nivel a la vez, y el DJ y el jugador deben elaborar un intervalo de tiempo apropiado. Para las relaciones de niveles 5 y superiores, es casi seguro que se requieran múltiples acciones basadas en la historia y múltiples tiradas.

(Es posible que los niveles de relación sean asimétricos, de manera que la relación desde el punto de vista de una persona sea un nivel diferente al del punto de vista de la otra. Esto debe utilizarse con moderación, porque complica mucho las cosas. En el caso del poliamor, es posible tener más de dos personas en una relación, pero incluso en estas situaciones la conexión entre dos individuos cualesquiera debería tener su propio nivel).

NIVELES DE RELACIÓN ROMÁNTICA

Nivel Relación

1	Primer encuentro. Interés o curiosidad.
2	Una sensación de conexión por encima de lo normal. Fuerte atracción física.
3	Afecto y un vínculo que durará más que un solo encuentro.
4	Afecto serio. Casi seguro que afecto físico.
5	Una profesión de amor.
6	Un compromiso serio a largo plazo.
7	Un compromiso para toda la vida.
8	Almas gemelas.
9	Una historia de amor para siempre.
10	Un vínculo que trasciende el tiempo y el espacio.

El nivel de las relaciones puede bajar o subir. La negligencia, el descuido, las muestras emocionales inapropiadas, las mentiras, la infidelidad y los intentos fallidos de cortejo pueden bajar el nivel de una relación. Esto depende enteramente del juicio del DJ, aunque es muy probable que un nivel de relación reducido sea un uso apropiado de una intromisión del DJ.

Los niveles de relación indican la fuerza del vínculo y por lo tanto ayudan a dictar las acciones de un PNJ con respecto a un PJ. Un PNJ en una relación de nivel 5 probablemente será más generoso e indulgente con el PJ que si la relación fuera de nivel 3 o 4. Un PNJ en una relación de nivel 6 o superior probablemente daría a su pareja casi todo, incluso sacrificando su propio bienestar o su vida por ellos (la gente en una relación de nivel

superior ciertamente lo haría). Igualmente, el nivel de la relación puede influir en las acciones de un PJ. Una tirada de Defensa por Intelecto con una dificultad igual al nivel de relación podría ser apropiada si el PJ quiere actuar en contra de los intereses de su ser querido, o si debe mantener la calma y actuar normalmente cuando su ser querido está en peligro.

Puedes utilizar este sistema opcional en cualquier género, para cualquier tipo de relación, incluso platónica. Si se desea, el nivel de relación que un PJ tiene con una figura de autoridad, un contacto, un familiar o cualquier otra persona puede ser medido, mejorado y disminuido al igual que con una relación romántica.

NIVELES DE RELACIÓN PLATÓNICA

Nivel Relación

1	Primer encuentro. Interés o curiosidad.
2	Una sensación de conexión por encima de la norma.
3	Una conexión memorable. Indicios de una posible relación mutuamente beneficiosa.
4	La verdadera amistad.
5	Una profunda amistad.
6	Relación similar a la de un hermano cercano.
7	Un compromiso de colaboración total.
8	Almas gemelas platónicas. Algo parecido a una deuda vitalicia.
9	Una amistad para siempre.
10	Un vínculo que trasciende el tiempo y el espacio.

POST-APOCALÍPTICO

La literatura, las películas y los juegos post-apocalípticos son un subgénero de la ciencia ficción que se centra en la distopía que sigue a la caída de la civilización. En sentido estricto, las historias post-apocalípticas tienen lugar después del fin del mundo. Al menos, el fin del mundo para la mayoría de la gente. Los jugadores asumen el papel de los supervivientes (o sus descendientes) que intentan perseverar ante las inmensas dificultades. Los escenarios post-apocalípticos más populares son los que se desarrollan después de una guerra nuclear, tras una plaga de zombis, en los meses y años posteriores a una invasión alienígena o después de que el medio ambiente se colapse ante la superpoblación humana. Otras formas de acabar con el mundo pueden ser la caída masiva de un meteorito, el tan esperado levantamiento de los robots, una potente erupción solar que queme las redes eléctricas y las comunicaciones del mundo, o incluso algo tan prosaico como una pandemia mundial de enfermedades.

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO POST-APOCALÍPTICO

Rol	Tipo de personaje
Superviviente	Explorador con aspecto de sigilo
Pesado	Guerrero
Distribuidor	Orador
Comerciante	Orador con aspecto de habilidades y conocimiento
Sabio	Explorador con aspecto de habilidades y conocimiento
Evolucionado	Adepto

CRIATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO POST-APOCALÍPTICO

- Loco solitario:** nivel 3, nivel 5 para engaño y ataques
Serpiente gamma: nivel 4; la mordedura infinge 5 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura)
Roedor inocuo: nivel 1
Perro mestizo: nivel 4
Superviviente, enfermo: nivel 3, tareas de interacción y conocimiento como el nivel 1; porta una enfermedad infecciosa de nivel 4
Superviviente, típico: nivel 3

EQUIPO POST-APOCALÍPTICO ADICIONAL

En un escenario post-apocalíptico, los artículos de la tabla de [Equipo moderno adicional](#), así como los siguientes artículos, podrían estar disponibles en el comercio de otros supervivientes, o en el pueblo de comercio raro.

ARTÍCULOS BARATOS

Armas	Notas
Cuchillo	Oxidado y desgastado
Arma ligera	No durará mucho
Garrote de madera	

Armadura	Notas
Pielles de animales	
Armadura ligera	El olor obstaculiza las tareas de sigilo
Escudo	Recurso para Defensa por Velocidad

Otros artículos	Notas
Vela	
Bolsa de plástico	Útil y omnipresente (no durará mucho)

ARTÍCULOS DE PRECIO MODERADO

Armas	Notas
Hacha de mano	Arma ligera
Cuchillo, multiuso	Arma ligera; recurso para pequeñas tareas de reparación
Otros artículos	Notas
Máscara de gas	Aire respirable durante cuatro horas
Candado con llaves	
Lámpara portátil, solar	

ARTÍCULOS CAROS

Otros artículos	Notas
Detector de radiación	
Gafas de visión nocturna	
Carpa de la radiación	Previene los daños de la radiación durante tres días
Píldora de radiación (paquete de 5)	Recurso para tareas de defensa contra los efectos de la radiación durante doce horas

CARROÑEO

Los personajes de un escenario post-apocalíptico suelen pasar parte de cada día rebuscando provisiones o un lugar seguro.

Comida y refugio: En general, los personajes deben pasar de dos a cuatro horas buscando entre los escombros y las ruinas antes de tener éxito. Encontrar suficiente comida para que un grupo de personajes pueda comer durante un día es una tarea de dificultad 5 de Intelecto. Encontrar un lugar relativamente seguro para reagruparse y descansar también es de dificultad 5. Los personajes que tengan éxito en cualquiera de estas tareas también pueden tirar hasta una vez al día en la tabla de [Cosas útiles](#) y tres veces en la tabla de [Chatarra](#).

La comida encontrada suele ser enlatada, procesada, seca o conservada de alguna manera antes del apocalipsis, pero a veces incluye frutas y verduras frescas que crecen en la naturaleza o que han sido cultivadas por otros supervivientes. Los lugares seguros para refugiarse incluyen casas, vehículos recreativos, oficinas, apartamentos o cualquier lugar que se pueda asegurar y defender y que no sea radiactivo, esté envenenado o esté invadido por criaturas hostiles.

La dificultad de tener éxito en la búsqueda de comida, agua y un lugar seguro varía según la ubicación y según los días que los personajes hayan pasado ya en un lugar. Cada semana que los PJs pasen en el mismo lugar obsta-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

culiza las siguientes tareas de búsqueda de comida y requiere que tengan éxito en una nueva tarea para determinar si el lugar en el que se encuentran sigue siendo seguro. El resultado de fallar en la búsqueda de comida y agua es obvio. Si los PJs fracasan en la tarea de encontrar (o mantener) un lugar seguro, su presencia es notada por fuerzas hostiles, o se enfrentan a un resultado de la tabla de Amenazas del yermo.

Cosas útiles: La comida, el agua y un lugar seguro para descansar son los hallazgos más importantes, y son la base de cada tarea de carroñeo. Pero, además de estos requisitos básicos, a menudo se encuentran otras cosas obviamente útiles. Cuando un grupo de personajes encuentra con éxito comida y agua o un lugar seguro, consulta la tabla de [Cosas útiles](#) hasta una vez al día. Si es el primer día que los PJs han buscado en una zona concreta, cada personaje puede encontrar algo útil, pero en los días sucesivos, un grupo normalmente tiene una sola tirada para encontrar cosas útiles.

El material útil también incluye una entrada de "botín". El botín incluye monedas coleccionables de antes del apocalipsis, como dólares de plata y águilas de oro. También incluye joyas y obras de arte que hayan sobrevivido a la catástrofe y material relacionado que pueda utilizarse como dinero o trueque cuando los personajes encuentren a otros supervivientes o lleguen a una ciudad comercial.

Los artículos que se encuentran en la tabla de [Cosas útiles](#) son, por lo general, artículos caros o exorbitantes (excepto las armas de fuego, que empiezan en la categoría de caros).

Chatarra: Los personajes que encuentran comida y agua también encuentran chatarra. Pueden ignorar esa chatarra, mas algunos PJs pueden darle uso a la chatarra, especialmente aquellos con el rasgo [Carroñea](#). Todos los personajes ganan hasta tres resultados en la tabla de [Chatarra](#) cada vez que busquen con éxito comida o un lugar seguro para quedarse. A veces la chatarra puede ser arreglada, pero más a menudo puede ser desmontada y utilizada como piezas para crear algo más.

COSAS ÚTILES

d100 Artículo encontrado

01-10	Herramientas (proporcionan un recurso a las tareas relacionadas con reparación y fabricación)
11-20	Medicina (proporciona un recurso a una tarea relacionada con la curación)
21-25	Prismáticos
26-35	Barra de chocolate o golosinas o bocadillos similares
36-45	Libro de texto (proporciona un recurso para una tarea relacionada con el conocimiento)

46-50	Café o té
51-55	Pistola o rifle con diez cartuchos o balas
56-60	Linterna
61-65	Botín
66-70	Gasolina (2d6 x 38 lts [10 galones])
71-75	Baterías
76-80	Vehículo en funcionamiento (sedán, camioneta, motocicleta, etc.)
81-85	Generador
86-90	Alico de MRE (comida y agua para seis personas durante 1d6 semanas)
91-95	Depósito de municiones (100 proyectiles o balas para 1d6 armas diferentes)
96-97	Extraño útil (nivel 1d6 + 2, se queda con los PJs durante una o dos semanas)
98-99	Cypher (además de cualquier otro Cypher que el DJ conceda)
00	Artefacto (además de cualquier otro artefacto que el DJ conceda)

CHATARRA

d6 Artículo encontrado

1	Chatarra electrónica (estéreo, reproductor de DVD/Blu-ray, smartphone, ventilador eléctrico, impresora, router, etc.)
2	Chatarra de plástico (muebles de jardín, silla de bebé, juguetes sencillos, piscina inflable, etc.)
3	Chatarra peligrosa (pintura, raticida, disolventes, productos químicos industriales, etc.)
4	Chatarra metálica (carrocerías de automóviles, juegos viejos, parrillas, barriles vacíos, sartenes, etc.)
5	Chatarra de vidrio (jarrones, ventanas, cuencos, piezas decorativas, etc.)
6	Chatarra textil (abrigos, pantalones, camisas, trajes de baño, mantas, alfombras, etc.)

ARTEFACTOS POST-APOCALÍPTICOS

Los artefactos en un juego post-apocalíptico incluyen tecnología que aún funciona desde antes del desastre y que no está disponible de forma generalizada, así como piezas de tecnología ensambladas que pueden convertir en armas objetos previamente prosaicos. Si el apocalipsis estuviera relacionado con algún tipo de invasión alienígena, los artefactos incluirían objetos aún más extraños.

AUTODOC [AUTODOC]

Nivel: 1d6

Aspecto: Módulo de plástico del tamaño de una mochila del que pueden salir pinzas, fórceps, bisturíes y agujas

Efecto: Cuando está atado a un objetivo (o cuando alguien que lleva el autodoc es dañado), el autodoc se

activa y restaura 1 punto de los Reservas de un objetivo cada ronda durante diez rondas o hasta que el objetivo esté completamente curado, lo que ocurra primero.

Agotamiento: 1 en 1d10

ENVIROSCÁNER [ENVIROSCANNER]

Nivel: 1d6

Aspecto: Tableta de ordenador montada en el antebrazo

Efecto: Este dispositivo multifunción puede recibir transmisiones de radio, cartografiar automáticamente los lugares que el usuario ha visitado, reproducir diversas formas de medios de comunicación, mantener registros de voz y escritos, y proporcionar un recurso para cualquier tarea relacionada con la interfaz con otros sistemas informáticos o máquinas. Además, el usuario puede escanear materiales específicos, rastros tóxicos y formas de vida a corta distancia.

Agotamiento: 1 en 1d10 (comprobación por uso de la función de exploración)

EXOESQUELETO MILITAR [MILITARY EXOSKELETON]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Puntas metálicas articuladas con acolchado deformable y correas para un ajuste personalizado al cuerpo humano

Efecto: Durante una hora por uso (cuando el exoesqueleto está encendido), el portador tiene +1 a su Ventaja de Velocidad y +1 a su Ventaja de Vigor.

Agotamiento: 1 en 1d10

PUÑO COHETE [ROCKET FIST]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Guantelete de metal con boquillas de escape de cohetes acampanadas

Efecto: Si el usuario activa el puño como parte de un ataque, el golpe obtiene una ayuda de cohete. Si el ataque tiene éxito, el puño infinge un daño adicional igual al nivel del artefacto y lanza al objetivo hacia atrás una distancia corta.

Agotamiento: 1 en 1d10

GRANADA PROPULSADA POR COHETE [ROCKET-PROPELLED GRENADE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Tubo con mira y gatillo

Efecto: El usuario puede realizar un ataque a distancia con una granada impulsada por un cohete que infinge 7 puntos de daño al objetivo y a todas las criaturas y objetos próximos al objetivo.

Agotamiento: 1 en 1d6

ESCÁNER DE TERAHERCIOS [TERAHERTZ SCANNER]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Visor equipado con un voluminoso sistema electrónico

Efecto: Al emitir terahercios y luz infrarroja de largo alcance, este dispositivo permite al usuario ver a corta distancia a través de la mayoría de las paredes interiores de estructuras estándar, a través de la ropa normal y dentro de bolsos y maletines normales. Sólo la piedra o el hormigón de más de 15 cm [6 pulgadas] de grosor impiden el escaneo. En cualquier caso, las imágenes son en blanco y negro y borrosas, y carecen de detalles finos.

Agotamiento: 1 en 1d20

DESCRIPTORES DE ESPECIES POST-APOCALÍPTICAS

En una ambientación post-apocalíptica, algunos DJs pueden querer ofrecer especies afectadas por el desastre.

MORLOCK [MORLOCK]

Has vivido tu vida bajo tierra en búnkeres artificiales, escondido de la destrucción del mundo y de los brutales carroñeros que viven arriba. Como morlock, tienes una mente aguda para la tecnología rescatada del tiempo anterior. De hecho, todos los morlock alcanzan la mayoría de edad al acoplar a su cuerpo una pieza de tecnología morlock que les proporciona mejoras y prolonga su vida. Esto significa que eres parte carne y parte máquina. Tu piel es tan pálida como la leche, excepto donde ha sido sustituida por tiras de metal y circuitos brillantes.

Obtienes las siguientes características:

Inteligencia mejorada: +2 a tu Reserva de Intelecto.

Cuerpo cíborg: +2 a tu Reserva de Vigor y a tu Reserva de Velocidad.

Parcialmente metálico: +1 a la Armadura.

Reparación y mantenimiento: Como entidad de carne viva y maquinaria zumbante, primero debes tener éxito en una tarea de reparación de dificultad 2 antes de hacer una Tirada de Recuperación. Si fallas, la Tirada de Recuperación no se utiliza; sin embargo, se aplican las reglas normales para volver a intentarlo, y debes utilizar el Esfuerzo en una nueva tirada si deseas volver a intentarlo. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, puedes elegir usar el Esfuerzo para curar puntos adicionales a tus Reservas (cada nivel de Esfuerzo cura 2 puntos adicionales a tus Reservas si tienes éxito).

Prejuicio morlock: Mientras ten encuentres entre no morlocks, todas las tareas de interacción positiva se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

1. Los PJs te encontraron en un túnel subterráneo colapsado.
2. Los otros PJs te encontraron explorando bajo tierra, y los convenciste para que te permitieran acompañarlos.
3. Fuiste exiliado de las comunidades morlock y necesitas ayuda en la superficie.
4. La única forma de salvar a la comunidad morlock de la que procedes es aventurarte a la superficie y encontrar una pieza mecánica necesaria para reparar un sistema antiguo que falla.

ROACH [ROACH]

Naciste de una especie de insectos evolucionados que antes se llamaba "cucaracha", pero eso es algo del pasado. La radiación y la evolución forzada han aumentado radicalmente tu tamaño, tu forma y tu capacidad de pensar. Tu exoesqueleto imita la forma de un ser humano, mas no a la perfección. Cuando te mueves por la sociedad humana, las sombras y las capas son tus aliadas si quieres pasar desapercibido. Cuando los de tu especie son descubiertos, suele ir mal para alguien. Sin embargo, tienes un espíritu errante y exploras el mundo caído para encontrar un nuevo camino.

Obtienes las siguientes características:

Escamoteador: Tu Ventaja de Velocidad aumenta en 1.

Sentido de olfato Puedes sentir tu entorno incluso en la oscuridad total.

Aferrarse: Puedes moverte una distancia inmediata cada ronda por las paredes o aferrándote al techo.

Caparazón: +1 a la Armadura.

Planear: Puedes extender unas pequeñas alas desde tu caparazón que te otorgan un recurso en las tareas de salto y te permiten caer hasta una corta distancia sin recibir daño.

Habilidad: Eres competente en tareas de disfraz.

Incapacidad: Eres susceptible a las enfermedades y al veneno. Las tiradas de defensa contra enfermedad o veneno se ven obstaculizadas.

Incapacidad: Tu imitas a un humano, pero no eres tan fiero. Las tareas que implican combate -incluidas las tiradas de ataque y defensa- se ven obstaculizadas.

Prejuicio hacia los insectos: Mientras estés entre no roaches, todas las tareas de interacción positiva se ven obstaculizadas.

Vínculo con la aventura inicial: De la siguiente lista, elige cómo te involucraste en la primera aventura.

1. Los PJs no se dieron cuenta de lo que eras cuando te pidieron ayuda.
2. Has conseguido ocultar tan bien tu origen de roach que todo el mundo piensa que eres como ellos.
3. Eres el último de tu especie.
4. Tienes una agenda secreta, y los PJs fueron lo suficientemente crédulos como para dejarte unirteles.

HISTÓRICO

Ambientar tu campaña en la Segunda Guerra Mundial, el Renacimiento o los años 30 puede ser divertido e interesante. Sin embargo, ambientarla en la antigua Grecia o en el Japón feudal, por ejemplo, probablemente la haga más parecida a la fantasía sin todos los orcos y la magia (aunque un juego ambientado en el Japón feudal con orcos y magia podría ser fascinante).

TIPOS SUGERIDOS PARA UN JUEGO HISTÓRICO

Rol	Tipo de personaje
Guardia (o vigilante nocturno)	Explorador con aspecto de combate
Detective	Explorador con aspecto de sigilo y con aspecto de habilidades y conocimientos
Caballero	Guerrero
Pirata	Explorador con aspecto de sigilo
Tutor	Orador
Comerciante	Orador con aspecto de habilidades y conocimientos
Herrero	Orador con algunas capacidades de guerrero y aspecto de habilidades y conocimiento
Dramaturgo	Orador
Noble	Orador con aspecto de habilidades y conocimientos
Explorador	Explorador
Sacerdote	Orador

CRÍATURAS Y PNJS BÁSICOS PARA UN JUEGO HISTÓRICO

Gato: nivel 1, nivel 3 para Defensa por Velocidad

Dodo: nivel 1

Perro: nivel 2, nivel 3 para percepción

Perro, guardia: nivel 3, nivel 4 para ataques y percepción

Caballo: nivel 3; se desplaza una larga distancia cada ronda

Caballo de guerra: nivel 4; se desplaza una larga distancia cada ronda

Comerciante: nivel 2, nivel 3 para regateo

Noble: nivel 2, nivel 4 para interacción social agradable

Rata: nivel 1

Siervo: nivel 2, nivel 3 para manejo de animales

Serpiente, venenosa: nivel 1, nivel 4 para atacar

CREAR UNA AVENTURA HISTÓRICA

Uno de los atractivos de jugar en una aventura histórica es la emoción de "estar allí" cuando ocurre algo importante. Por eso, en muchos casos, las aventuras históricas en los juegos de rol no deberían diseñarse como campañas, sino que sirven como experiencias a corto plazo en

las que los jugadores prueban algo nuevo, o al menos algo que no hacen normalmente: jugar como figuras involucradas en un evento histórico trascendental.

Los juegos históricos deberían inspirarse en las áreas estrechamente relacionadas de la ficción histórica y la recreación histórica. Las lecciones de la gran ficción histórica incluyen lo siguiente.

El DJ debe anclar a los personajes con problemas o conflictos que los conecten con el período de tiempo elegido; asegúrese de que los trasfondos de los PJs contengan un detalle relevante para la ambientación histórica elegida.

El DJ no debe caer en la trampa de asumir que la historia fue monótona sólo porque se presenta a menudo junto con pinturas antiguas, dibujos o fotografías borrosas en blanco y negro. Los acontecimientos dramáticos, los giros sorprendentes y las situaciones inesperadas son tan probables en una aventura histórica como en cualquier otra.

¿Qué sentido tiene una aventura histórica si no hay suspense? Seguro que todo el mundo sabe lo que ocurre al final de cualquier batalla histórica, pero no se conocen las historias de los individuos que participan en esas luchas. ¿Vivirán? ¿Tendrán éxito en su misión? ¿Y cuáles son las consecuencias? Piensa en todas las películas de guerra que se basan en esa misma latitud para contar grandes historias.

Asegúrese de saber cuándo termina la campaña. Tal vez sea cuando los PJs realicen con éxito una tarea específica, pero podría ser externamente cuando tenga lugar un evento histórico, ya sea que estén intentando ofrecer ayuda, frustrarla o simplemente ser conscientes de ello mientras intentan hacer algo que la historia no ha registrado.

No crees más de lo necesario. Prepárate para contar a los PJs lo que ven y con quién se encuentran cuando se les presenta un lugar o persona histórica, pero no te preocunes por cosas que probablemente nunca verán. Sí, averigua qué tipo de dinero se utiliza, pero no es necesario hacer una lista súper precisa de los precios; los jugadores se fiarán de tu palabra sobre el coste de los objetos y muchos otros detalles. Estás evocando un escenario histórico con tu juego, no escribiendo un informe de un libro.

Hay que tener cuidado con los estereotipos y la apropiación indebida de la cultura. La historia, como se dice, la escriben los vencedores. Los antiguos griegos escribieron que otras culturas eran todas bárbaras, y los colonos europeos llamaron salvajes a los nativos de Norteamérica, pero eso no significa que sea cierto. Si todo lo que sabes sobre una época es una película ambientada en ella, tendrás una versión sesgada de los acontecimientos y la cultura. Hay que estar dispuesto a profundizar más

allá de *Braveheart* o *The Last Samurai*, o tal vez elegir otro género.

DIRIGIR UN JUEGO HISTÓRICO

La preparación es importante en un juego histórico, y la mayor parte de ella consiste en elegir un período histórico -o un acontecimiento histórico concreto- como escenario. Dado que toda la historia puede servir, no le faltarán recursos. A continuación se presentan algunas posibilidades. Por supuesto, cuanto más atrás se sitúe el juego, menos información sobre acontecimientos concretos estará disponible. Por otro lado, eso te libera para ser creativo.

Una vez que elijas el período histórico y cualquier acontecimiento especial que quieras incluir en tu aventura o campaña, dirige a tus jugadores hacia un conjunto apropiado de rasgos. Alternativamente, puedes hacer que tus jugadores interpreten a figuras históricamente significativas, pero si haces esto, puede que quieras crear sus personajes con antelación. La mayoría de los DJs probablemente querrán guardar los individuos históricamente significativos para usarlos como PNJs.

Los jugadores necesitarán algún tipo de base para saber qué esperar en el período de tiempo que has elegido. Al igual que necesitan una idea de lo que puede hacer la magia en un juego de fantasía, necesitarán una idea general de qué tipo de tecnología está disponible, las líneas generales de lo que sus personajes pueden saber y no saber, etc. Tal vez les haga leer una entrada de la Wikipedia, como mínimo.

Si busca inspiración para períodos de tiempo en los que ambientar su juego histórico, aquí tiene algunas ideas posibles: la prehistoria, la antigüedad clásica, el antiguo Egipto, la revolución americana, la antigua China, la Segunda Guerra Mundial, el Japón del período Edo, la Europa medieval y el viejo oeste americano.

ARTEFACTOS HISTÓRICOS

El concepto de artefactos es probablemente inapropiado para un escenario histórico sin algún tipo de elemento sobrenatural, fantástico o de ciencia ficción. Dicho esto, objetos misteriosos como el mecanismo de Anticitera (un antiguo ordenador analógico y una orrería utilizado para predecir eclipses y otras posiciones astronómicas) revelan que el mundo antiguo -y por extensión los períodos históricos más recientes- contenía objetos fascinantes y útiles que eran anacrónicos para su época. La mayoría de estos artefactos fueron probablemente creaciones de filósofos, genios solitarios y figuras similares.

CRIATURAS

Este capítulo describe muchas criaturas comunes y no comunes que los personajes pueden encontrar -y combatir- en un juego del Sistema Cypher y da sus atributos. La variedad de criaturas que hay en los posibles escenarios y géneros es tan grande que este capítulo sólo es una muestra. Sin embargo, proporciona ejemplos de tipos de habitantes -bestiales y civilizados, vivos y no muertos, orgánicos e inorgánicos- para que puedas extrapolar y crear los tuyos propios fácilmente.

ENTENDER LOS LISTADOS

Cada criatura se presenta por su nombre, seguido de una plantilla estándar que incluye las siguientes categorías.

Nivel: Al igual que la dificultad de una tarea, cada criatura y PNJ tiene un nivel asociado. Se utiliza el nivel para determinar el número objetivo que debe alcanzar un PJ para atacar o defenderse del oponente. En cada entrada, el número de dificultad de la criatura o PNJ aparece entre paréntesis después de su nivel. Como se muestra en la siguiente tabla, el número objetivo es tres veces el nivel.

Nivel	Número objetivo
1	3
2	6
3	9
4	12
5	15
6	18
7	21
8	24
9	27
10	30

Descripción: A continuación del nombre de la criatura o PNJ hay una descripción general de su aspecto, naturaleza, inteligencia o trasfondo.

Motivación: Esta entrada es una forma de ayudar al DJ a entender lo que quiere una criatura o PNJ. Todas las criaturas o personas quieren algo, aunque sólo sea que las dejen en paz.

Entorno: En esta entrada se describe si la criatura tiende a ser solitaria o a viajar en grupo y qué tipo de terreno habita (como "Viajan en manada por los yermos secos y las tierras bajas templadas").

Salud: El número de objetivo de una criatura suele ser también su salud, que es la cantidad de daño que puede soportar antes de morir o quedar incapacitada. Para facilitar la consulta, las entradas siempre indican la salud de una criatura, aunque sea la cantidad normal para una criatura de su nivel.

Daño que infinge: Generalmente, cuando las criaturas golpean en combate, infligen su nivel de daño indepen-

dientemente de la forma de ataque. Algunas infligen más o menos o tienen un modificador especial al daño. Los PNJs inteligentes suelen usar armas, pero esto es más una cuestión de estética que de mecánica. En otras palabras, no importa si un enemigo de nivel 3 utiliza una espada o unas garras: infinge el mismo daño si impacta. Las entradas siempre especifican la cantidad de daño infligido, incluso si es la cantidad normal para una criatura de su nivel.

Armadura: Este es el valor de Armadura de la criatura. A veces el número representa la armadura física, y otras veces representa la protección natural. Esta entrada no aparece en las atributos del juego si una criatura no tiene Armadura.

Movimiento: El movimiento determina la distancia que puede recorrer la criatura en un solo turno. Las criaturas tienen movimientos inmediatos, cortos, largos o muy largos, que equivalen a los rangos del mismo nombre. La mayoría de los PJs tienen un movimiento efectivo corto, por lo que si están persiguiendo (o siendo perseguidos por) una criatura con movimiento inmediato, sus tareas de Velocidad se ven aliviadas; si el movimiento de la criatura es largo o mayor, las tareas de Velocidad de los PJs se ven obstaculizadas.

Ajustes: Utiliza estos números por defecto cuando la información de una criatura diga que hay que utilizar un número objetivo diferente. Por ejemplo, una criatura de nivel 4 puede decir "nivel 5 para defensa", lo que significa que los PJs que la atacan deben tirar un número objetivo de 15 (para dificultad 5) en lugar de 12 (para dificultad 4). En circunstancias especiales, algunas criaturas tienen otras ajustes, pero casi siempre son específicas de su nivel.

Combate: Esta entrada da consejos sobre el uso de la criatura en combate, como "Esta criatura utiliza emboscadas y tácticas de golpear y huir". Al final del listado de combate, también encontrarás cualquier capacidad especial, como inmunidades, venenos y habilidades curativas. Los DJs deben ser lógicos sobre la reacción de una criatura a una acción o ataque particular de un PJ. Por ejemplo, una creación mecánica es inmune a las enfermedades normales, un personaje no puede envenenar a un ser de energía (al menos, no con un veneno convencional), etc.

Interacción: Esta entrada da consejos sobre el uso de la criatura en las interacciones, como "Estas criaturas están dispuestas a hablar pero responden mal a las amenazas", o "Esta criatura es un animal y actúa como un animal".

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Uso: Esta entrada ofrece al DJ sugerencias sobre cómo utilizar la criatura en una sesión de juego. Puede proporcionar notas generales o ideas específicas para la aventura.

Botín: Esta entrada indica lo que los PJs podrían ganar si toman objetos de sus enemigos caídos (o comercian con ellos o los engañan). No aparece en las atributos del juego si la criatura no tiene botín.

Intromisiones del DJ: Esta entrada opcional en las atributos sugiere una forma de utilizar la intromisión del DJ en un encuentro con la criatura. Es sólo una idea posible de muchas, y se anima al DJ a idear sus propios usos de la mecánica de juego.

ANIMALES NORMALES

A diferencia de muchas criaturas de este capítulo, los animales normales son lo suficientemente simples y comprensibles como para ser encapsulados sólo por su nivel y quizás una o dos atributos más.

Oso negro: nivel 3, nivel 4 para atacar

Oso pardo: nivel 5; salud 20; Armadura 1

Perro: nivel 2, nivel 3 para percepción

Perro guardián: nivel 3, nivel 4 para atacar y percepción

Halcón: nivel 2; vuela una larga distancia cada ronda

Caballo: nivel 3; se mueve una larga distancia cada ronda

Rata: nivel 1

Serpiente de cascabel: nivel 2; la mordedura infinge 3 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura)

criaturas y PNJS de fantasía por

NIVEL

Nivel	Nombre
1	Goblin
1	Sombra
2	Espectro
2	Esqueleto
2	Guardia
2	Morlock
2	Orco
3	Acuariano
3	Araña gigante
3	Árbol sapiente
3	Arpía
3	Bardo
3	Berserker
3	Deinonychus
3	Hada
3	Jefe del crimen
3	Matón
3	Mediano
3	Rata gigante
3	Vampiro transitorio

7	Gusano que camina
7	Hidra
7	Mago corrupto
7	Sacerdote maligno
7	Tyrannosaurus Rex
8	Liche
8	Mago poderoso
9	Lord demonio
9	Semidiós
10	Kaiju

MÁS GRANDE Y RESISTENTE

Si necesitas una versión más grande o resistente de una criatura, como un lobo huargo o un cocodrilo gigante, basta con que aumentes el nivel de la criatura (y todas sus modificaciones) en 1 o 2. Si la criatura tiene un atributo de daño o salud que no es el predeterminada para su nivel, tenlo en cuenta en el nuevo nivel de la criatura modificada.

Una regla sencilla es duplicar el tamaño de una criatura (longitud, anchura y altura) por cada nivel que aumente.

OTRAS CRIATURAS Y PNJS PARA UN JUEGO DE FANTASÍA

Aldeano: nivel 1

Caballo de guerra: nivel 4; se mueve una distancia larga cada ronda.

Caballo: nivel 3; se mueve una distancia larga cada ronda

Cangrejo gigante: nivel 6; Armadura 4; ataque de pinza que sujet a la presa y le infinge daño automáticamente cada turno hasta que el objetivo consiga realizar una tarea de Defensa por Vigor o Velocidad.

Centauro: nivel 4; salud 15; se mueve una distancia larga cada ronda

Cocodrilo: nivel 4; Armadura 1; nada una distancia corta cada ronda

Elefante: nivel 5; salud 20; Armadura 1

Escorpión gigante: nivel 4; Armadura 2; daño que infinge 4 puntos más 4 puntos de daño de Velocidad (ignora Armadura) en una tarea fallida de Defensa por Vigor.

Felido: nivel 3, nivel 4 para equilibrio y escalada; daño que infinge 4 puntos

Gárgola: nivel 3; Armadura 5; daño que infinge 5 puntos; vuela una distancia corta cada ronda

Garra de no muerto: nivel 1, nivel 3 para atacar, nivel 3 para Defensa por Velocidad debido a su rapidez y tamaño; salud 5; Armadura 1

Gato: nivel 1, nivel 3 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño y rapidez

Gnoll: nivel 2, nivel 3 para Defensa por Velocidad debido al escudo; vida 8; Armadura 2

Gorila: nivel 2, nivel 3 para atacar; daño que infinge 3 puntos

Granjero: nivel 2, nivel 3 para manejo de animales; salud 8

Grifo: nivel 4, percepción de nivel 5; Armadura 1; vuela una distancia larga cada ronda.

Halcón: nivel 2; vuela una distancia larga cada ronda

Herrero: nivel 2, nivel 4 para trabajar el metal; salud 8

Hipogrifo: nivel 3; nivel 4 para atacar; vuela una distancia larga cada ronda

León o tigre: nivel 5; nivel 6 para atacar; Armadura 1

Reptiliano: nivel 3; Armadura 1

Leopardo: nivel 4; trepa, salta, nivel 5 para sigilo y atacar; Armadura 1

Lobo terrible: nivel 4, nivel 5 para ataque y percepción; Armadura 1

Lobo: nivel 3, nivel 4 para percepción

Mercader: nivel 2; nivel 3 para regateo y tareas de evaluación.

Momia: nivel 6; nivel 8 para historia antigua, religión antigua, escalada y sigilo; salud 24; Armadura 2; daño que infinge 7 puntos

Murciélagos: nivel 1

Ninfa: nivel 3, nivel 6 para sigilo e interacciones sociales positivas

Oso negro: nivel 3, nivel 4 para atacar

Oso pardo: nivel 5; salud 20; Armadura 1

Pegaso: nivel 3, nivel 4 para Defensa por Velocidad; se mueve o vuela una distancia larga cada ronda

Perro guardián: nivel 3, nivel 4 para ataque y percepción

Perro: nivel 2, nivel 3 para percepción

Pterodáctilo: nivel 3; Armadura 1; vuela una distancia larga cada ronda

Pulpo gigante: nivel 5, nivel 6 para Defensa por Vigor y sigilo; salud 25; ataca cuatro veces como acción

Rana gigante: nivel 3

Rata: nivel 1

Roc: nivel 6; 25 puntos de Salud; Armadura 2; vuela una distancia larga cada ronda; ataca dos veces como acción

Serpiente gigante: nivel 4; 18 puntos de Salud; Armadura 2; infinge 4 puntos de daño más 3 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura) al fallar la tarea de Defensa por Vigor.

Simio gigante: nivel 3; nivel 4 para trepar y atacar

Tiburón: nivel 3, nivel 4 para atacar; Salud 15; Armadura 2

Unicornio: nivel 4; Defensa por Vigor, nivel 5 para percepción y atacar; salud 15; Armadura 1; realiza dos ataques como acción; una vez por hora puede teletransportarse hasta 1,6 km [1 milla]; una vez por hora puede curar a una criatura por 4 puntos de Reserva (o salud) y eliminar venenos hasta nivel 4

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Víbora: nivel 2; su mordisco infinge 3 puntos de daño de Velocidad (ignora Armadura).

Werebear: nivel 5, nivel 6 para atacar; Armadura 1; daño que infinge 6 puntos; regenera 2 de Salud por asalto (a menos que haya sido herido recientemente por plata)

Wererat: nivel 3, nivel 4 para Defensa por Velocidad y sigilo; regenera 2 puntos de Salud por asalto (a menos que haya sido herido recientemente por plata).

Wereshark: nivel 4, nivel 5 para atacar; Salud 15; Armadura 2; regenera 2 de Salud por asalto (a menos que haya sido herido recientemente por plata).

Weretiger: nivel 5, nivel 6 para atacar; Armadura 1; daño que infinge 6 puntos; regenera 2 puntos de Salud por asalto (a menos que haya sido herido recientemente por plata).

Yeti: nivel 3; nivel 4 para atacar, percepción y sigilo; Armadura 1

CRIATURAS

ABOMINACIÓN 5 (15) [ABOMINATION]

Una abominación es un horrible humanoide bestial cubierto de gruesas placas de carne escarlata. Sus ojos brillan con el resplandor estancado de los vertederos tóxicos. De al menos 2 m [7 pies] de altura, las abominaciones se sienten atraídas por el movimiento. Siempre hambrientas, consumen presas vivas con grandes mordiscos desgarradores.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Casi en cualquier lugar, cazando solo o en pareja

Salud: 22

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para Defensa por Vigor; nivel 3 para ver a través del engaño

Combate: Las abominaciones usan armas recuperadas de la chatarra de para atacar a sus presas a distancia, pero probablemente pasen a morder a los objetivos que estén a su alcance. Los objetivos dañados por un mordisco deben tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o descender un grado en el Registro de Daño cuando la abominación arranca un gran trozo de carne y lo engulle. Aquellos que sobreviven a un ataque deben tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor un día después, cuando se encuentran con síntomas similares a los de la gripe. Los que fallan comienzan el proceso de transformación a una nueva abominación.

Las abominaciones recuperan 2 puntos de salud por ronda y tienen +5 de Armadura contra el daño infligido por la energía (radiación, rayos X, rayos gamma, etc.).

Interacción: La mayoría de las abominaciones pueden hablar y tienen vagos recuerdos de las personas que eran antes de transformarse. Sin embargo, esos recuerdos, motivaciones y esperanzas suelen estar sumergidos en un hambre que nunca puede ser saciada.

Uso: Las abominaciones cazan en yermos devastados y restos de naves espaciales bombardeadas, acechan en los sótanos donde científicos locos han llevado a cabo experimentos ilícitos, y persiguen los sueños de los niños que se han metido en problemas.

Intromisiones del DJ: La abominación no está muerta; se levanta en la siguiente ronda con salud completa.

ACUARIANO 3 (9) [MERFOLK]

Los acuarianos son criaturas inteligentes con cuerpo humano de cintura para arriba y cuerpo escamoso de pez de cintura para abajo. Pueden respirar aire o agua, pero prefieren el mar por su belleza y su mayor movilidad. Los acuarianos tienen grandes ciudades submarinas gobernadas por un rey o una reina, pero la mayoría de las especies terrestres sólo interactúan con los acuarianos comunes o soldados que visitan la superficie del océano y las costas. Las sociedades acuarianas son muy parecidas a las de los humanos de la superficie; su incapacidad para utilizar el fuego les limita en algunos aspectos (como la herrería), pero lo han compensado con magia acuática y otras habilidades.

La piel de los acuarianos varía de todos los colores humanos al verde, azul y gris. Algunos tienen pequeñas aletas en la cabeza y los codos o membranas entre los dedos. Se visten para estar cómodos y llevan joyas hechas de conchas, coral, perlas, piedras preciosas pulidas y metales que pueden rescatar o por los que pueden comerciar. La mayoría de ellos se conforman con ser cazadores o cultivadores de algas y otras plantas acuáticas, pero algunos sienten curiosidad por los caminantes terrestres (y sus barcos hundidos) o son ferozmente territoriales a la hora de proteger sus aguas contra los forasteros.

Motivación: Defensa, entretenimiento

Entorno: Océanos, mares y costas

Salud: 9

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Inmediato; corto al nadar

Ajustes: Nivel 4 para percepción mientras esté en el agua

Combate: Los acuarianos utilizan lanzas, tridentes, dagas y otras armas punzantes que son efectivas bajo el agua. Pueden crear trampas utilizando redes para confinar o dirigir a los enemigos a una emboscada. Unos pocos afortunados o astutos han adquirido o adaptado balles-

tas ligeras diseñadas para disparar bajo el agua hasta una corta distancia.

Aproximadamente una vez cada diez minutos, un acuariano puede nadar una distancia corta como su acción y aún hacer un ataque melé, o nadar hasta una distancia larga como su acción.

Aproximadamente uno de cada diez acuarianos tiene la habilidad mágica de endurecer el agua hasta que sea tan fuerte y resistente como la madera, tardando alrededor de una hora en hacer una lanza o herramienta similar que dure varios días. Algunos acuarianos nobles pueden crear rayos de electricidad de corto alcance como acción y realizar alteraciones limitadas del clima (aquietar, aumentar o dispersar el viento y las nubes en un área muy extensa) concentrándose durante varios minutos.

Interacción: Los acuarianos reaccionan según su papel en la sociedad acuariana -agricultor, criador, guardia, explorador, noble, etc.-. Algunos acuarianos son más agresivos u hostiles y no les gusta la presencia de caminantes terrestres en su territorio. La mayoría de los acuarianos son amables a la hora de conversar y comerciar con personas que los tratan con justicia y respeto.

Uso: A menudo se ve a los acuarianos tomando el sol en una pequeña isla de la costa. Los guerreros acuarianos, acompañados de grandes peces entrenados, acosan a los barcos que se alejan demasiado de la costa.

Pez grande entrenado: nivel 2, nivel 3 para atacar; nada una larga distancia cada ronda.

Botín: Además de varias piezas pequeñas de joyería, un grupo de acuarianos puede tener un Cypher manifiesto. Un acuariano noble o regio suele tener un Cypher y podría tener un artefacto.

Intromisiones del DJ: El arma del acuariano inyecta veneno, infligiendo 5 puntos de daño de Velocidad si el personaje falla una tarea de Defensa por Vigor. Otro acuariano o una criatura acuática aliada llega y se une a la lucha contra el personaje.

ÁNGEL CAÍDO 5 (15) [FALLEN ANGEL]

Los ángeles se asocian con la virtud y el servicio a seres morales superiores. Pero, al igual que las personas, a veces son tentados a cometer actos impuros. Los que se desvían demasiado pueden caer de los reinos superiores y son obligados a caminar por la Tierra en penitencia. Esta experiencia enloquece a la mayoría de los ángeles caídos.

Las habilidades de los ángeles caídos aumentan y disminuyen según el sol. Durante el día, un ángel caído parece casi cuerdo (y es menos peligroso), pero por la noche, es volátil y amenazante para todos.

Motivación: Venganza (pero sobre quién y por qué no está claro, incluso para el ángel caído)

Entorno: En cualquier lugar, a veces viviendo solo en la naturaleza, otras veces recorriendo las duras calles de las grandes ciudades

Salud: 25

Daño que infinge: 6 puntos de día, 8 puntos de noche

Armadura: 2

Movimiento: Corto; largo cuando vuela

Ajustes: De noche, nivel 7 para percepciones y ataques

Combate: Por la noche, un ángel caído puede atacar a otras criaturas proyectando un rayo de luz ardiente de largo alcance. Contra los enemigos dentro del alcance inmediato, el ángel caído manifiesta alas ardientes. Un ángel caído puede elegir hacer que sus ataques ignoren la Armadura, pero por cada ataque así modificado, pierde 4 puntos de salud.

En las raras ocasiones en las que un ángel caído está al alcance inmediato de otro de su especie, ambos recuperan 1 punto de salud por ronda.

De día, un ángel caído no puede proyectar ataques a distancia y no tiene alas visibles con las que realizar ataques melé, aunque puede llevar un arma melé.

Interacción: De día, los ángeles caídos no son automáticamente hostiles, y se puede negociar y razonar con ellos. Pueden parecer verdaderamente angelicales, aunque a menudo están confundidos y olvidan su origen. Pero cuando desciende la noche, los ángeles caídos pierden el control de sus facultades mientras se hinchan de rabia y poder. A menos que un personaje dirija a un ángel caído hacia otra criatura en la que pueda descargar su ira, el personaje se convierte en el objeto de la furia.

Uso: Una estrella se desliza desde el cielo y se posa en el campo. Al día siguiente, los viajeros llegan a una granja de la zona y encuentran a todos muertos y quemados. Un rastro de tierra quemada se adentra en las colinas.

Botín: Los ángeles caídos coleccionan Cyphers y suelen tener unos cuantos.

Intromisiones del DJ: Un ataque exitoso de un ángel caído hace que el Cypher del personaje detone (si es una granada) o se active de alguna otra forma poco ideal.

ARAÑA GIGANTE 3 (9) [GIANT SPIDER]

Las arañas gigantes suelen ser el resultado de accidentes radiactivos, magia o manipulación genética. Cualquiera que sea su origen, son cazadores aterradores lo suficientemente grandes como para depredar a las personas. Las criaturas varían desde el tamaño de un perro grande hasta el de un caballo grande.

Motivación: Alimentación (sangre)

Entorno: Cualquier lugar en el que se puedan tejer telarañas en la oscuridad

Salud: 12

Daño que infinge: 3 puntos

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Movimiento: Corto; largo cuando se desplazan en sus telarañas

Ajustes: Nivel 5 para percepción; nivel 4 para Defensa por Velocidad debido a la rapidez

Combate: Los colmillos envenenados de una araña gigante infligen 3 puntos de daño, más 3 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura) si la víctima falla una tirada de Defensa por Vigor. Las víctimas incapacitadas no mueren, sino que son envueltas en un capullo y colgadas para comerlas más tarde. Las telas de araña gigantes (nivel 4) pueden mantener a las víctimas inmóviles e incapaces de realizar acciones hasta que consigan liberarse.

Las arañas gigantes pierden su percepción y los ajustes de Defensa por Velocidad en la luz brillante y, por lo tanto, a menudo se retiran de la iluminación intensa.

Interacción: La mayoría de las arañas gigantes son simples depredadores y reaccionan en consecuencia.

Uso: Las telas de araña gigantes pueden infestar los callejones sin luz, los pasillos de las mazmorras, los bosques oscuros y los pasillos oscuros de los laboratorios genéticos clausurados.

Botín: Los cadáveres de las víctimas anteriores que cuelgan en una tela de araña gigante a veces contienen todo tipo de objetos de valor, incluidos Cyphers.

Intromisiones del DJ: Nacen huevos de araña gigante y un enjambre de arañas diminutas de nivel 3 ataca al personaje.

ÁRBOL MARIONETA 6 (18) [PUPPET TREE]

Un árbol marioneta es un árbol de 8 m [25 pies] de altura, con púas de color naranja y azul, rodeado de una gran zona de juncos rojos que tiemblan y se agitan de forma tentadora incluso cuando no hay viento. A menudo hay figuras humanoides a su alrededor, pero estos cadáveres podridos y cubiertos de maleza son las víctimas del árbol, muertas pero sirviendo como marionetas de carne a la voluntad del árbol.

Son víctimas despojadas de conocimiento y vida usadas como señuelo para atraer más víctimas, al menos hasta que los cuerpos se pudren. Cuando no se utilizan como señuelo, las marionetas cadáver son enviadas a explorar las zonas cercanas.

(Marioneta cadáver: nivel 2; los objetivos golpeados deben tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o ser agarrados hasta poder escapar; todas las tareas que intente el objetivo agarrado se ven obstaculizadas; las marionetas libres permanecen animadas durante un día)

Motivación: Alimentación (cuerpos frescos)

Entorno: En cimas de colinas, aislado de otras plantas

Salud: 33

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Ninguno

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño y la inmovilidad; nivel 7 para engaño y disfraz (marioneta de cadáveres para que actúen de forma realista).

Combate: Algunas de las cañas rojas que rodean al árbol de las marionetas terminan en una dura y afilada púa de cristal. Cuando una criatura viva se acerca a un corto alcance de del árbol, los juncos se levantan detrás del objetivo e intentan ensartarlo en la cabeza o el cuello con la púa. Si un objetivo muere por estos ataques, el árbol marioneta controla el cuerpo como una marioneta cadáver, utilizándolo para llevar a cabo sus planes. Con el tiempo, estos humanoides se pudren y son invadidos por la biología de la planta, perdiendo utilidad para el árbol. La mayoría de los árboles tienen activas unas cinco marionetas cadáver, que pueden animarse simultáneamente para atacar a los enemigos.

Un árbol marioneta es vulnerable al fuego. Todos los ataques de fuego contra el árbol infligen 2 puntos de daño adicional e ignoran la Armadura. El árbol marioneta siempre intentará detener un incendio o apuntar a la fuente de las llamas durante el combate.

Una marioneta cadáver puede ser separada y enviada a deambular; sin embargo, sólo tiene aproximadamente un día de animación, tras el cual colapsa y se descompone como un cadáver normal. A veces, sin embargo, de sus restos florece un árbol marioneta.

Interacción: Los árboles marioneta son muy inteligentes, pero malévolos. Incluso si se puede abrir la comunicación a través de la telepatía o algún otro medio, el árbol siempre intentará traicionar a los Pjs.

Uso: Los Pjs espían a un grupo de "personas" haciendo un pícnic bajo un árbol de aspecto extraño en medio de la nada.

Botín: En los juncos rojos se pueden encontrar las posesiones de las antiguas víctimas, que suelen incluir una cantidad moderada de dinero y varios trozos de equipo. Los dispositivos de las víctimas (si los hay) son recogidos por las marionetas de los cadáveres y se unen en una extraña máquina, cuyo propósito es inexplicable.

Intromisiones del DJ: Dos marionetas cadáver, no vistos en los juncos rojos, se levantan y agarran a un personaje en un intento de inmovilizarlo para un ataque de púa de cristal. El personaje debe realizar una tarea de Velocidad o Vigor de dificultad 4 para liberarse.

ÁRBOL SAPIENTE 3 (9) [SAPIENT TREE]

Guardianes del bosque, los árboles sabios permanecen eternamente vigilantes, a menudo en las afueras de su arboleda o bosque para mantener alejados a quienes podrían intentar hacerles daño a ellos o a otros árboles normales. Parecen árboles normales hasta que revelan su verdadera naturaleza, con extremidades en forma de ramas y caras en la corteza del tronco. No siempre se mueven, pero con esfuerzo pueden desarrancarse y caminar. Sin embargo, suelen hacerlo sólo cuando nadie está mirando. El origen y carácter de los árboles sabios varía; pueden ser árboles encantados poseídos por espíritus, árboles animados por hechizos mágicos o antiguos seres mitológicos. Algunos son pacíficos y nobles, pero otros son de hecho malvados y crueles.

Motivación: Defensa

Entorno: Se encuentran en arboledas o bosquecillos de cinco a veinte ejemplares.

Salud: 16

Daño que inflige: 4 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para iniciativa; nivel 2 para Defensa por Velocidad debido al tamaño.

Combate: Cuando un árbol sabio ataca, suele hacerlo por sorpresa, ya que al principio parece un árbol normal. Si un personaje a punto de ser atacado falla una tirada de Defensa por Intelecto, no percibe el ataque a tiempo y el ataque del árbol se alivia.

Si un árbol golpea en combate con una de sus ramas-brazo, puede elegir agarrar al enemigo (en lugar de infingirle daño) y lanzarlo a una distancia inmediata, infligiendo 2 puntos de daño ambiental si golpea el suelo u otro objeto sólido. Si son lanzados contra otra criatura, esa segunda criatura debe realizar una tirada de Defensa por Velocidad con éxito o también recibirá este daño.

A veces, un árbol sabio que da frutos lanzará sus frutos a corta distancia, infligiendo 4 puntos de daño.

Interacción: Los árboles sabios suelen ser poco amistosos y estar indignados hacia la vida animal. Son temerosos y asumen que cualquier criatura que no sea nativa de su bosque es una amenaza. Es probable que ataquen primero antes que hablar, aunque pueden hablar con elocuencia, aunque a veces lentamente.

Uso: Estos árboles pueblan los bosques mágicos. Pueden utilizarse para sorprender a los personajes con un ataque desde una dirección inesperada.

Intromisiones del DJ: El árbol agarra al personaje y lo sujetó, sacudiéndolo. Sufre 4 puntos de daño cada asalto y no puede hacer nada más que intentar escapar (la tarea se ve obstaculizada en dos grados debido a las sacudidas).

ARPÍA 3 (9) [HARPY]

Una arpía es una criatura horrible y asquerosa con el cuerpo de un gran buitre y el cuello y la cabeza de un feo humano. Su aliento apesta a podredumbre, sus alas y garras gotean un aceite desagradable y sus ojos derraman lágrimas acre. Les encanta atormentar a la gente y atraerla hacia la muerte.

Motivación: Alimentación (carne), causar angustia.

Entorno: Costa, bosque y montaña

Salud: 9

Daño que inflige: 4 puntos

Armadura:

Movimiento: Corto; largo al volar

Ajustes: Nivel 4 para percepción y Defensa por Velocidad

Combate: Las arpías son rápidas y fuertes, capaces de cargar con un humano adulto ligero. Atacan con sus largas garras.

Todo lo que toca una arpía se ensucia con sus malolientes fluidos, y basta con que una arpía agite sus alas para contaminar un área inmediata. Sus fluidos son repulsivos pero no directamente dañinos, y el olor persiste incluso después de un lavado casual. Cualquier alimento tocado por la suciedad de las arpías es incomestible para cualquiera que no sea una arpía. Las criaturas con un sentido del olfato sensible (como perros y lobos) se ven obstaculizadas cuando se encuentran a corta distancia de una arpía. Es habitual que un grupo de arpías ataque un campamento o un festival, esparza su hedor por todo y se marche volando con la comida que puedan llevar.

Una arpía puede cantar una canción extraña y fascinante que hipnotiza a quien la oye. Cualquiera que oiga la canción a larga distancia debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o dejar de hacer lo que esté haciendo e intentar acercarse a la arpía. Si la criatura se acerca a una distancia inmediata de una arpía cantora, se queda muda incluso cuando la arpía la ataca. La criatura puede hacer otro intento de liberarse cada ronda en su turno, y recibir daño de cualquier cosa que no sea una arpía cantora le permite otro intento de liberarse. Cinco o más arpías pueden trabajar juntas en la misma canción (se trata como un efecto de nivel 5). Las arpías son crueles y se sabe que han llevado a una criatura en trance a un pozo, por un acantilado o por la borda de un barco.

Interacción: Aparte de cantar, las arpías no suelen hablar con otras criaturas. Es más probable que se burlen y chillen a la gente como un pájaro enfadado a que intenten comunicarse.

Uso: Una bandada de arpías atormenta a un pueblo durante su fiesta de la cosecha, arruinando la celebración y parte de la comida reservada para el invierno. Los marineros hablan de una isla solitaria en la que un viejo

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

rey ciego muere de hambre porque las arpías le roban o ensucian la comida que le preparan.

Botín: Un nido de arpías puede tener uno o dos Cyphers u otros objetos de valor, pero los objetos olerán asquerosamente a menos que se laven minuciosamente.

Intromisiones del DJ: Una arpía arrebata algo que un personaje lleve puesto o porte luego de una tirada fallida de Defensa por Velocidad. La arpía lanza lejos el objeto robado o huye con él.

BASILISCO 5 (15) [BASILISK]

Un basilisco es una especie de serpiente mágica que se parece a una cobra, tiene una serie de escamas en la cabeza a modo de corona y se arrastra erguida en lugar de deslizarse sobre el vientre. Se alimenta de serpientes y otras criaturas más pequeñas que ella y utiliza su aura venenosa para debilitar y matar a sus presas. Se sabe que emite un gruñido inquietante en lugar del típico sibido de serpiente. Un basilisco adulto mide entre 3 y 5,5 m [10 a 18 pies] de largo.

Motivación: Alimentación

Entorno: Bosques y llanuras

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para percepción y sigilo

Combate: Un basilisco muerde como una serpiente, infligiendo 5 puntos de daño e inyectando un veneno que hace descender al objetivo un grado en el registro de daño si falla una tirada de Defensa por Vigor.

El basilisco puede escupir su veneno a corta distancia, infligiendo 1 punto de daño y haciendo descender al objetivo un grado en el registro de daño si falla una tirada de Defensa por Vigor.

El veneno del basilisco afecta a su respiración y, en su turno, todo lo que se encuentre a su alcance inmediato debe realizar una tirada de Defensa por Vigor o recibir 1 punto de daño por veneno. Debido a esta constante nube invisible de veneno, la guarida de un basilisco está rodeada por un área apestosa de vegetación muerta, tierra marchita y piedra desnuda.

El veneno del basilisco es tan potente que incluso las criaturas inmunes al veneno pueden resultar dañadas por él, recibiendo 5 puntos de daño de Velocidad en lugar de descender en el registro de daño. (Una criatura inmune al veneno y al ácido es totalmente inmune a su veneno).

Cualquiera a corta distancia de un basilisco que se encuentre con su mirada y falle una tirada de Defensa por Vigor se convierte en piedra. En combate, cuando un personaje a corta distancia ataca a un basilisco, debe desviar la mirada para atacar con seguridad (lo que obs-

taculiza su ataque en dos grados) o hacer una tirada de Defensa por Vigor. Con una tirada de Defensa por Vigor fallida, el personaje recibe 5 puntos de daño ambiental al mineralizarse parcialmente su carne; si el personaje muere por este daño, se convierte en piedra.

Interacción: Los basiliscos actúan como simples animales y responden amenazadoramente si se les molesta o provoca. Si no tiene hambre, un basilisco evita los conflictos y se esconde en su guarida.

Uso: Una zona asolada en un campo, zarzal o bosque sugiere que un basilisco se ha trasladado a la zona. Enjambres de serpientes entran en una aldea, huyendo de un basilisco que se acerca.

Botín: El veneno de basilisco es valioso, pero debe guardarse en un recipiente fuerte y sellado o el portador sucumbirá al veneno. Su sangre tiene propiedades alquímicas relacionadas con la transmutación de metales.

Intromisiones del DJ: El basilisco ataca rápidamente, mordiendo a la misma criatura dos veces en su turno.

BRUJA 5 (15) [WITCH]

Estudiaban las viejas costumbres en la oscuridad de la luna. Oyeron el arrastre de cosas sin nombre por el bosque oscuro, observaron la convección de las burbujas en el caldero y atendieron a las instrucciones murmuradas de arpías marchitas y a mensajes desmenuzados trazados en hojas muertas. Entonces, una medianoche, todo cobró sentido. Había nacido otra bruja.

Cuando las brujas pierden de vista su humanidad y utilizan sus poderes en beneficio propio sin tener en cuenta a los demás, el poder que canalizan las deformas, tanto mental como físicamente. Sin embargo, pueden ocultar estas transformaciones bajo capas de ilusión.

Motivación: Dominación de otros, conocimiento

Entorno: Casi en cualquier lugar, normalmente solo, pero a veces como parte de un aquelarre de tres a siete brujas

Salud: 21

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto; largo cuando vuela (en una escoba)

Ajustes: Nivel 7 para engaño y disfraz; nivel 6 para Defensa por Velocidad debido al familiar; nivel 6 para conocimiento de los bosques y secretos oscuros

Combate: Cuando es atacado, una bruja cuenta con la ayuda de su familiar para mejorar su Defensa por Velocidad. El familiar puede ser un gran gato negro, un búho, una gran serpiente o cualquier otra criatura. Matar al familiar de una bruja es tan impactante para la bruja que sus ataques y su Defensa por Velocidad se ven obstaculizados durante unos días. También es una forma de asegurar que la bruja nunca perdone a su enemigo o conceda piedad.

(**Familiar:** nivel 3; salud 9; Armadura 1)

Una bruja puede utilizar su hoja ritual para atacar a una criatura que esté a su alcance inmediato, pero prefiere utilizar maldiciones, incluidas las que se describen a continuación. Una bruja no puede usar la misma maldición más de una vez cada dos rondas.

- **Encanto:** Las víctimas a corto alcance que fallan una tirada de Defensa por Intelecto son esclavizadas. Las víctimas se vuelven contra sus aliados o realizan alguna otra acción descrita por su nuevo amo. La maldición dura un minuto, o hasta que las víctimas tengan éxito en una tirada de Defensa por Intelecto; cada vez que fallan una tirada, la siguiente se ve obstaculizada en un grado adicional.
- **Rayo de embrujo:** Una víctima a largo alcance es atacada con rayos de fuego, frío o psíquico, a elección de la bruja. Los rayos psíquicos infligen 3 puntos de daño de Intelecto (ignoran la Armadura).
- **Marchitar:** Una víctima a largo alcance y hasta dos criaturas junto a la víctima deben tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o recibir 3 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura). En cada ronda posterior, una víctima que haya fallado la tirada anterior debe hacer otra tirada de Defensa por Vigor con el mismo resultado si falla.

• **Vitalidad:** La bruja recupera 11 puntos de salud y gana +3 a la Armadura durante un minuto. Los usos múltiples no mejoran más la Armadura.

Interacción: La mayoría de las brujas son engañosas e intrigantes, pero algunas van en contra del estereotipo. Todas las brujas están dispuestas a negociar, aunque las taimadas suelen hacerlo de mala fe.

Uso: Los PJs necesitan un libro antiguo para continuar su investigación. Se dice que la anciana que vive en el linde del bosque tiene el único ejemplar.

Botín: Una bruja suele llevar un artefacto o dos encima, posiblemente incluyendo una escoba voladora (que tiene una tirada de agotamiento de 1 en 1d10).

Intromisiones del DJ: Después de que un personaje tenga éxito en una tirada de defensa contra algún efecto de maldición activo de la bruja, ésta le lanza de inmediato un rayo de embrujo. Si el personaje es alcanzado, el efecto de maldición en curso también continúa.

CABALLERO HUECO 4 (12) [HOLLOW KNIGHT]

En los castillos encantados y entre los ejércitos reunidos por quienes tienen poder sobre la vida y la muerte, a veces caminan caballeros huecos. Estos trajes de armadura animados se mueven como personas vivas, y muchos de los que se encuentran con estos temibles aparecidos los confunden con enemigos vivos sólo para darse cuenta horrorizados de que no hay nada en su interior, excepto el recuerdo del guerrero que una vez

vistió el traje. Nacidos de la unión del espíritu de un guerrero muerto a su panoplia, los caballeros huecos se comportan de forma muy similar a como lo hicieron en vida: disciplinados, leales y preparados para la batalla. Vestidos de pies a cabeza con armadura de placas, con escudos abollados atados a sus brazos y espadas oxidadas sujetas a manoplas, los caballeros están listos para enfrentarse a cualquier enemigo, sin importarles el peligro, impulsados a servir al nigromante que los creó. Los caballeros huecos pueden cabalgar a lomos de corceles esqueléticos y blandir lanzas.

Motivación: Obediencia a su amo

Entorno: Cualquier lugar

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto; largo montado en un corcel esquelético

Corcel esquelético: nivel 4

Ajustes: Nivel 10 para resistir miedo e intimidación

Combate: Un caballero hueco suele luchar con una espada o una maza.

Cuando está montado en un corcel, un caballero hueco carga contra sus enemigos siempre que puede. Como acción, su corcel se mueve una corta distancia, y el caballero hueco puede realizar un único ataque en cualquier momento durante este movimiento. Al atacar de este modo, el caballero infinge 7 puntos de daño.

Un caballero hueco no tiene miedo y lucha hasta que es destruido o se le ordena retirarse. La magia que anima su armadura tarda en desvanecerse, por lo que los componentes de la armadura pueden seguir moviéndose y sacudiéndose incluso después de que el caballero haya caído. Normalmente, cuando es derrotado, la armadura se deshace y de sus restos salen volutas de humo gris.

Interacción: Los caballeros huecos no pueden hablar. Obedecen las órdenes que les dan sus creadores.

Uso: El nigromante u otro mago que ata el espíritu a la armadura también imbuye a la armadura con órdenes específicas, tareas que el caballero debe llevar a cabo hasta que sea destruido. Algunos caballeros montan guardia en ciudadelas o mansiones, vigilando hasta que su armadura finalmente se deshace. Otros son más activos y pueden funcionar como el núcleo del ejército de un mago oscuro.

Intromisiones del DJ: Cuando un caballero hueco es destruido, una manopla vuela hacia arriba, agarra a un personaje y no lo suelta. Se requiere una tarea de Vigor de dificultad 7 para soltarlo.

CABALLERO NOBLE 7 (21) [NOBLE KNIGHT]

Ya sean nobles o innobles, algunos caballeros alcanzan un dominio asombroso sobre las armas, el combate y las gracias cortesanas, eclipsando a guerreros y campeones menores. Las misiones de algunos caballeros nobles pueden llevarles lejos a través de la tierra, a nuevos y extraños territorios donde encuentran y derrotan a varias criaturas mágicas.

Motivación: Llevar a cabo hazañas nobles (o innobles).

Entorno: Casi cualquier lugar, a menudo solo, a veces con seguidores

Salud: 50

Daño que infinge: 10 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para todas las tareas relacionadas con heráldica y caballería; nivel 8 para Defensa por Velocidad mientras sostiene el escudo.

Combate: Los caballeros nobles van armados con armas macizas que pueden blandir con una sola mano, lo que significa que también pueden sostener un escudo. Son hábiles con las armas melé (como el hacha de guerra, el sable o la maza) e infligen un daño letal al impactar.

Los caballeros nobles también pueden contar con la ayuda de uno o dos artefactos mágicos y, posiblemente, de un corcel noble (**Corcel noble:** nivel 5; se mueve una distancia larga cada ronda). El artefacto puede ser la propia arma que un caballero empuñe en combate y podría otorgarle una o más de las siguientes habilidades adicionales:

Fuerza Legendaria: El caballero noble puede invocar el artefacto para que le conceda una gran fuerza o fortaleza para realizar una tarea física concreta (como derribar una puerta, levantar una roca o derribar los pilares que sostienen una estructura), que intentará como si fuera de nivel 10.

Regeneración: El caballero noble regenera 2 puntos de salud por ronda mientras el arma esté desenvainada.

Resistencia: El caballero noble es inmune a los efectos que puedan influir en su mente, hechizarlo o dormirlo.

Interacción: El lenguaje florido y los modales impecables muestran el origen noble de un caballero. Aquellos que negocian con él de buena fe suelen llevarse algo de valor. Sin embargo, a veces un caballero noble es corrupto y traiciona la confianza.

Uso: Un caballero noble ha decidido que debe proteger un puente de cualquiera que quiera cruzarlo.

Botín: Los caballeros nobles llevan armas, armaduras pesadas y quizás un Cypher o incluso un artefacto.

Intromisiones del DJ: El personaje dañado por el ataque de un caballero noble debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o ser derribado de una montura, un

puente o un acantilado, o, si nada es adecuado, es derribado al suelo y queda fuera del alcance inmediato del caballero.

CAMBIÓN 5 (15) [CAMBION]

Finas escamas de ébano cubren la figura perfectamente atlética de un cambión. Dos cuernos rojizos crecen de su frente, y las puntas de sus colmillos emergen de entre sus oscuros labios. Sus ojos, sin iris ni pupila, son del color de la nieve. Los cambiones son criaturas malditas, nacidas de padres mortales y demoníacos, y a veces también se les llama inferniano. La mayoría de los cambiones ceden a lo que todos esperan de ellos y abrazan el mal.

Motivación: Defensa, conquista, venganza contra un mundo que los ha rechazado.

Entorno: En cualquier lugar, a menudo ocultos a plena vista

Salud: 25

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para disfraz

Combate: Los cambiones a veces empuñan armas pesadas en combate, sobre todo si encuentran un artefacto que pueda potenciar sus ataques. Algunos cambiones desarrollan sus habilidades naturales y mágicas para convertirse en poderosos hechiceros, pero la mayoría puede invocar la energía infernal con sólo desecharlo al menos una vez al día, como se indica a continuación.

Dedo de tortura: Un rayo rubí sale del dedo del cambión para golpear con un dolor torturante que derriba a un enemigo en una tirada fallida de Defensa por Vigor. El objetivo recibe automáticamente 6 puntos de daño cada asalto hasta que pueda escapar del efecto con una tarea de Intelecto.

Explosión de fuego del alma: Una explosión de fuego negro y carmesí que desgarra el alma estalla alrededor de hasta tres objetivos situados uno junto al otro a corta distancia, infligiendo 4 puntos de daño y aturdriendo a los objetivos para que pierdan su siguiente acción en una tarea fallida de Defensa por Velocidad.

Interacción: Los cambiones son sombríos, depresivos e incomprendidos. La mayoría se han convertido al mal, pero unos pocos pueden redimirse.

Uso: Se ve un gran incendio ardiendo en el horizonte. Al día siguiente, los viajeros se encuentran con una región quemada con un cráter que ha destruido una granja. En el centro del cráter hay un humano inconsciente con crecimientos en forma de cuerno en la cabeza.

Botín: Los cambiones poderosos a veces empuñan artefactos como armas.

Intromisiones del DJ: El Cypher del personaje explota al ser tocado por fuego demoníaco del cambión en una tarea fallida de Defensa por Velocidad.

CAUTIVADOR 6 (18) [ENTHRALLER]

Hace cientos de miles de años, los ancestros de los cautivadores dominaron psíquicamente a un grupo de astronautas interestelares que tuvieron la mala suerte de aterrizar en el mundo natal de los cautivadores. Alcanzando un gran nivel tecnológico al apropiarse mentalmente de los conocimientos de cada nueva especie que encontraban utilizando su nave espacial robada, los alienígenas crearon el Dominio Cautivador, que se extiende por vastas zonas del espacio, cimentado en el control psíquico.

Los cautivadores individuales dan miedo, pero los señores cautivadores son aún más poderosos gracias a sus ayudas tecnológicas. Entre las que se encuentran los círculos craneales, que permiten a un solo gobernador cautivador dominar a una pequeña ciudad, a los anillos retransmisores del tamaño de un sistema solar, que potencian su control a través de distancias interestelares, y mucho más.

Recientemente, una especie de alienígenas recién contactada ha desarrollado los medios tecnológicos para resistir la influencia mental de los cautivadores. Ahora la guerra burbujea a través del Dominio Cautivador. A veces los cautivadores individuales, despojados de sus mejoras tecnológicas como consecuencia de esta guerra, huyen al espacio virgen, buscando nuevos soldados a los que dominar.

Motivación: Dominación de otras criaturas

Entorno: Casi en cualquier lugar, solo o en grupos de tres

Salud: 18

Daño que inflige: 4 puntos; ver Combate

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para Defensa por Velocidad; nivel 8 para percepción y detectar falsedades

Combate: Un cautivador suele depender de los súbditos dominados para que realicen ataques físicos por él. Un cautivador puede hacer un ataque psíquico a una criatura dentro de un rango corto. En una tirada de Defensa por Intelecto fallida, el objetivo actúa como el cautivador le ordene mentalmente en su siguiente acción. Si el mismo objetivo se ve afectado por este ataque de dominación una segunda vez en el plazo de un minuto, el control mental del cautivador dura un minuto.

Alternativamente, como acción, un cautivador puede emitir una ráfaga psíquica que puede tener como objetivo hasta tres criaturas a corto alcance. Con una tirada de Defensa por Intelecto fallida, la víctima sufre 4 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura) y no puede realizar acciones en su siguiente turno. Si la víctima es

atacada mientras está aturdida, sus tiradas de defensa se ven obstaculizadas en dos grados.

El ataque del cautivador es una forma de alimentación mental. Cuando hace descender el Registro de Daño de un PJ, la criatura recupera 4 puntos de salud.

Interacción: Un cautivador puede comunicarse telepáticamente con los personajes que se encuentren a corta distancia. Intenta dominar mentalmente a cualquiera que se cruce con él y sólo negociará con personajes que sean lo suficientemente fuertes como para hacerle daño. Incluso si un cautivador hace un trato, acaba renunciando si percibe algún beneficio por hacerlo, ya que cree implícitamente que las otras criaturas son ganado.

Uso: Una nave espacial (o quizás una cápsula de escape) se estrella. En su interior, un cautivador herido yace en animación suspendida. Es poco probable que los investigadores se den cuenta de antemano de la naturaleza del cautivador, pero sí que se enteran si despiertan al alienígena.

Botín: Los cautivadores llevan una armadura ligera adaptada a sus formas. Pueden tener uno o dos Cyphers y, en raras ocasiones, un artefacto que potencia sus ya temibles capacidades mentales.

Intromisiones del DJ: La intromisión del cautivador en la mente del personaje despierta recuerdos olvidados. El personaje debe lidiar con el contenido de estos recuerdos y tal vez por qué fueron reprimidos.

CÍCLOPE 7 (21) [CYCLOPS]

Los cíclopes se asemejan a enormes humanos que miden entre 15 y 18 m [50 y 60 pies] de altura y pesan unos 4.500 kg [10.000 libras]. Todo en estos gigantes es exagerado, desde los rasgos gruesos de sus rostros hasta sus manos sobredimensionadas y sus cuerpos abultados y corpulentos. Se visten con pieles de animales, retazos de tela o lonas robadas durante sus viajes. El rasgo más distintivo de un cíclope es su único ojo, situado en el centro de la frente. Los cíclopes viven en los límites de las zonas civilizadas o en islas remotas. A pesar de su poder y estatura, no son especialmente valientes, y la mayoría tiene la vaga idea de que los enclenes humanos tienen ventaja si los superan en número.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Casi cualquier lugar

Salud: 32

Daño que inflige: 8 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para atacar objetivos dentro del alcance inmediato debido a su escasa visión; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño; nivel 4 para Defensa por Intelecto

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Combate: Un cíclope siempre puede recurrir al uso de sus puños en melé, golpeando a sus oponentes con nudillos del tamaño de grandes cerdos. Sin embargo, la mayoría de los cíclopes llevan un tronco de árbol y lo utilizan para barrer a los enemigos de su camino. Debido a su enorme altura, un cíclope puede atacar melé a criaturas que se encuentren a una distancia corta.

Los cíclopes pueden levantar rocas del suelo y lanzarlas contra objetivos a larga distancia. Una roca lanzada infinge 8 puntos de daño a todos los objetivos dentro de un área inmediata.

Matar a un cíclope puede ser peligroso. Cuando muere, cae alejándose del atacante que le asestó el golpe mortal. Cualquier criatura que se encuentre bajo él al caer debe realizar una tirada de Defensa por Velocidad con éxito o quedar inmovilizada bajo su cadáver y recibir 7 puntos de daño. Escapar de un cíclope muerto requiere una tirada de Vigor con éxito.

Interacción: Los cíclopes conocen el lenguaje de las tierras en las que habitan, pero son notoriamente poco brillantes y fáciles de engañar. Un cíclope piensa ante todo en su barriga y no presta mucha atención a lo que se mete en la boca.

Uso: Un cíclope ha estado arrasando el campo, y los guerreros enviados para enfrentarse a él han sido derrotados. Los PJs que investigan se enteran de que el cíclope ha sido víctima de un robo y está intentando encontrar el objeto robado.

Botín: La mayoría de los cíclopes llevan sacos llenos de cosas que les parecen interesantes o que piensan comerse. Aparte de la basura, un saco típico contiene 1d100 monedas del reino y un par de Cyphers.

Intromisiones del DJ: El cíclope golpea a un personaje con tanta fuerza que éste vuela una corta distancia y cae tendido. Un personaje impactado por el puño del cíclope es agarrado y metido en el saco por la criatura.

CRONÓFAGO 4 (12) [CHRONOPHAGE]

Estas criaturas segmentadas de 2 m [6 pies] de largo parecen en parte larvas que han crecido gigantescas y violentas. Aparecen en lugares donde el tiempo se mueve más lento o más rápido de lo normal, donde las bolas y los líquidos fluyen hacia arriba, o donde un viajero del tiempo ha visitado.

Motivación: Alimentación (carne de los que crean, o fueron creados por, las anomalías del tiempo)

Entorno: Grupos de cuatro a ocho aparecen de la nada a un alcance largo de fracturas espacio-temporales en casi cualquier lugar.

Salud: 18

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto; puede desfasarse en la dimensión del tiempo (y desaparecer) como movimiento. En su siguiente acción, puede volver a entrar en el mundo hasta 90 m [300 pies] desde donde desapareció (como una acción).

Ajustes: Nivel 5 para percepción

Combate: Un cronófago ataca con sus mandíbulas aplastantes.

Un cronófago puede entrar y salir de su dimensión de origen, y utiliza esta habilidad con gran efecto cuando caza una presa. Por ejemplo, puede acercarse a una presa protegida por barreras o elementos del paisaje. También puede utilizar esta habilidad para llamar la atención de la víctima y lanzar un ataque sorpresa por detrás después de haberse teletransportado. Sin embargo, es una acción para que la criatura cambie su fase entre la dimensión del tiempo y la realidad normal.

Interacción: Los cronófagos son inquebrantables en su afán por encontrar una presa. Una vez que uno marca su objetivo, sólo matando a la criatura puede alejarse de la presa.

Uso: Cuando los PJs dan con un lugar en el que las reglas del espacio-tiempo son poco estrictas y maleables, o si los PJs activan un Cypher u otro dispositivo que interfiere con el flujo regular del tiempo, un grupo de cronófagos puede llegar pronto.

Botín: La piel de un cronófago puede ser reutilizada para crear una capa plateada que refleja su entorno, pero el reflejo se retrasa una hora respecto al presente.

Intromisiones del DJ: Si la presa de un cronófago falla su tirada de Defensa por Velocidad, el ataque ignora la Armadura, y la presa debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto (dificultad 4) o ser desfasada a la dimensión temporal de origen del cronófago. Las víctimas vuelven automáticamente a la realidad en su siguiente turno, pero son desplazadas 30 m [100 pies] en línea recta hacia arriba o hacia el espacio abierto más cercano. Esto suele provocar una caída que potencialmente causa 10 puntos de daño, deja a las víctimas boca abajo y las aturde, obstaculizando todas las acciones durante una ronda.

DEINONYCHUS 3 (9) [DEINONYCHUS]

Conocido popularmente como velociraptor, al género de dinosaurios llamado deinonychus no le importa que sus presas tengan la terminología adecuada. La carne sabe a carne. La "garra terrible" que da nombre a estos carnívoros hace referencia a sus enormes garras en forma de hoz, que desenvainan de sus patas traseras cuando atan a sus presas.

Los deinonychus son cazadores en manada, lo que significa que trabajan juntos como una unidad, asumiendo cada uno de ellos diferentes funciones para asustar, aco-

rralar y dirigir incluso a las presas inteligentes hacia las garras de una emboscada.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Dondequier que puedan cazar comida, en manadas de tres a siete

Salud: 15

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para percepción; nivel 4 para ataques y Defensa por Velocidad debido a la rapidez; nivel 4 para superación de obstáculos y averiguar trucos

Combate: Cuando un deinonychus muerde a su presa, la víctima recibe daño y debe hacer una tirada de Defensa por Vigor. Si falla, el deinonychus sujetla a la víctima con sus mandíbulas mientras la hace pedazos con sus terribles garras, infligiéndole automáticamente 6 puntos de daño cada ronda en la que falle una tarea basada en Vigor para liberarse (no intentar liberarse cuenta como un intento fallido). En el caso de una víctima de tamaño humano o más pequeño retenida en las mandíbulas, todas las demás tareas se ven obstaculizadas por dos grados.

Interacción: Feroces, astutas y un poco demasiado inteligentes para ser clasificadas como simples depredadores, es poco probable que estas criaturas negocien, den cuartel o se echen atrás en una pelea incluso si se pudiera establecer contacto.

Uso: Algún loco ha decidido construir un zoo de temática cretácica. La única pregunta es: ¿Cuánto tiempo pasará antes de que los dinosaurios se suelten y se apoderen del centro comercial local?

Intromisiones del DJ: El deinonychus que huía en realidad estaba llevando al personaje por un acantilado, a una trampa mortal, o a una emboscada con más deinonychus.

DEMONIO 5 (15) [DEMON]

Los demonios son espíritus sin forma de los muertos torturados en los reinos inferiores hasta que todo lo que era bueno o bondadoso en ellos se quemó, forjando un ser de rencor y odio.

Un demonio sólo recuerda fragmentos de su vida anterior: todo buen recuerdo se cauteriza, y cada desaire, desgracia, desaire y dolor se amplifica, motivando a la criatura a tentar a otros en el mismo estado.

Al no tener carne propia, un demonio es un horror sombrío y efímero capaz de poseer a otros. Un demonio puede causar un gran daño en poco tiempo al obligar a su huésped a mentir, robar y dañar a sus seres queridos.

Motivación: Alimentación (dolor y miedo ajeno)

Entorno: En cualquier lugar

Salud: 25

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Corto; inmediato mientras se vuela en forma inmaterial

Ajustes: Nivel 7 para todas las tareas de sigilo en forma inmaterial; nivel 6 para tareas de engaño

Combate: El toque inmaterial de un demonio infinge 5 puntos de daño por putrefacción o permite al demonio intentar poseer al objetivo. El objetivo de un intento de posesión debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o ser poseído, con lo que la forma inmaterial del demonio desaparece en el objetivo.

La primera ronda en el que un personaje es poseído, puede actuar normalmente. En la segunda y todas las rondas posteriores, el demonio poseedor puede controlar las acciones del anfitrión, pero el puede intentar una tirada de Defensa por Intelecto para resistir cada acción sugerida. Una resistencia exitosa significa que el personaje no hace nada durante una ronda. En las demás rondas, el personaje puede actuar como deseé. Las acciones de un demonio poseedor se limitan a los intentos de controlar a su anfitrión y a abandonarlo.

Un objetivo poseído puede realizar una tirada de Defensa por Intelecto para expulsar al demonio una vez al día, a excepción de cualquier intento de exorcismo. La tirada de defensa se ve obstaculizada en un grado adicional cada día de posesión después de los primeros siete días. Un demonio expulsado o arrojado queda sin poder durante uno o más días.

Un demonio que no posea a otra criatura es inmaterial y puede atravesar objetos sólidos cuyo nivel sea inferior al suyo. Mientras el demonio es inmaterial, sólo recibe 1 punto de daño de los ataques mundanos, pero recibe todo el daño de los ataques mágicos, energéticos y psíquicos. Mientras posee a otra criatura, el demonio es inmune a la mayoría de los ataques (aunque no así el anfitrión; matar al anfitrión expulsará al demonio).

Interacción: Un demonio permite a un huésped poseído actuar con normalidad, siempre que no revele la presencia del demonio. Si se conoce su presencia, el demonio puede negociar, pero sólo después de una diatriba de mentiras y obscenidades, y es probable que el demonio traicione cualquier trato alcanzado.

Uso: Un aliado de los PJs ha empezado a actuar de forma diferente, y no para bien.

Intromisiones del DJ: El personaje que intenta un exorcismo de un objetivo poseído tiene éxito, pero el demonio se traslada directamente de la antigua víctima al exorcista. El nuevo anfitrión puede hacer una tirada basada en Intelecto para expulsar al demonio, pero sólo después de la primera ronda de posesión.

DEVORADOR DE ALMAS 5 (15) [SOUL EATER]

Un devorador de almas es la cabeza animada de un poderoso mago que abandonó este mundo mortal para convertirse en una criatura no muerta sin ética, sentimientos ni sentido de la moralidad. Estas criaturas, también llamadas calaveras temibles, mantienen su existencia absorbiendo ocasionalmente el espíritu o la mente de víctimas vivas. El "alma" absorbida se quema, por lo que las calaveras temibles están envueltas en llamas; es el subproducto de la comida anterior de la criatura.

Motivación: Alimentación (almas)

Entorno: Normalmente en el centro de las tumbas

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Largo al volar

Ajustes: Nivel 7 para resistir ataques mentales y engaños; nivel 7 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño y rapidez; nivel 8 para conocimiento de metodologías y rituales arcanos

Combate: Un devorador de almas dispone de una biblioteca de capacidades mágicas a las que puede recurrir, entre las que se incluyen ataques de fuego o frío a larga distancia contra todos los objetivos que se encuentren a una distancia inmediata entre sí, la capacidad de leer la mente de una víctima a corta distancia con una tirada de defensa fallida de Intelecto y la capacidad de camuflarse en la ilusión de un humano normal durante un máximo de una hora cada vez.

Además, una calavera temible puede extraer la conciencia de una víctima y absorberla en una llamarada de fuego sobrenatural. Para hacerlo, la criatura debe morder a un objetivo, lo que infinge 5 puntos de daño; el objetivo debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto o recibir 5 puntos adicionales de daño de Intelecto (ignora Armadura).

Si una calavera temible drena la Reserva de Intelecto de un personaje hasta 0 mediante mordiscos repetidos, el alma del personaje es absorbida por la calavera y el cuerpo queda inerte. Una vez absorbida por la calavera, la esencia de la víctima queda atrapada y se consume lentamente durante las siguientes veinticuatro horas. Durante este periodo, la calavera regenera 1 punto de vida por ronda.

Si no se destruye la calavera temible en las veinticuatro horas siguientes a la ingestión de un alma, la esencia de la víctima se consume por completo. Si el devorador de almas es derrotado y su cráneo se destroza antes de ese plazo, todas las almas no consumidas vuelven a sus cuerpos.

Interacción: Las calaveras temibles están ligeramente locas pero son infernalmente inteligentes, lo que significa que a veces negociarán para conseguir lo que quieren.

Uso: Los devoradores de almas recuerdan un poco del conocimiento de la esencia de cada criatura que consumen. Los PJs necesitan aprender la palabra de mando de un artefacto que han encontrado, pero el único que la sabía fue consumido por una calavera terrible.

Botín: A veces las calaveras temibles guardan tesoros como trofeos de victorias pasadas, consistentes en 1d6 Cyphers y quizás un artefacto.

Intromisiones del DJ: El personaje que usa un Cypher contra la calavera debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto. En una tirada fallida, el Cypher comienza a arder en llamas, causando al personaje 5 puntos de daño y destruyendo el Cypher en el proceso.

DIABLO 4 (12) [DEVIL]

Los diablos son el mal manifiesto. Como "fauna autóctona" de varios reinos inferiores tortuosos, los diablos tienen muchas formas, aunque la mayoría son iteraciones sobre un tema que incluye una forma humanoide, grandes alas de murciélagos, rostros bestiales y cuernos retorcidos. La mayoría apestan a azufre y tienen colas que terminan en una horquilla. Los diablos llenan las filas de los ejércitos infernales, custodian bóvedas malignas y aparecen a las invocaciones mágica de brujos y hechiceros que no temen por la santidad de sus propias almas.

Motivación: Recoger almas

Entorno: En cualquier lugar de los distintos reinos inferiores; a veces es llamado por la magia de los mortales

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto al caminar o volar

Ajustes: Nivel 7 para todas las tareas relacionadas con el engaño

Combate: Cuando es posible, un diablo ataca por sorpresa. Si tiene éxito, despliega dos grandes alas y garras en los extremos de sus dedos. Salta en el aire, vuela hasta una corta distancia hacia el enemigo más cercano y ataca a esa criatura como una sola acción. Algunos diablos llevan tridentes. El arma infinge 5 puntos de daño, y el objetivo debe moverse a una posición dentro de una distancia inmediata elegida por el diablo o recibir 2 puntos adicionales de daño por ser empalado (un total de 7 puntos de daño). Los enemigos empalados reciben automáticamente 5 puntos de daño cada ronda hasta que utilicen una acción para liberarse.

Interacción: Malvados y crueles, los diablos están más que contentos de hablar, especialmente con aquellos que ya han sido capturados y preparados para la tortura. Los diablos sirven a otros diablos más poderosos por miedo. Si encuentran a alguien o algo a lo que temen más, traicionan fácilmente a su amo y se vuelven serviles y encogidos, aunque siempre se puede traicionar más.

Uso: Una serie de violentos asesinatos atemoriza a la ciudad: un diablo ha escapado al mundo de los mortales sin ninguna atadura. Se pasa las noches cazando a cualquiera que vea desde lo alto de los lugares sagrados de la ciudad.

Intromisiones del DJ: Un diablo se anticipa al ataque melé del personaje y baja su ala "justo" sobre el arma del atacante. Si el personaje falla una tirada de Defensa por Velocidad, el arma se rompe. En cualquier caso, el ataque no logra impactar al diablo.

DJINNI 7 (21) [DJINNI]

Los djinn habitan en dimensiones invisibles más allá del universo visible. Al igual que las criaturas normales, los djinn son individuos, y pueden ser buenos, malos o despreocuparse de los destinos y las acciones de los demás.

Motivación: Imprevisible

Entorno: Prácticamente en cualquier lugar

Salud: 35

Daño que inflige: 9 puntos

Movimiento: Corto; largo cuando vuela

Ajustes: Nivel 8 para conocimiento de historia árabe

Combate: Con un toque, un djinni puede deformar la carne de una víctima, infligiéndole daño. El djinni también puede utilizar una acción para enviar una "ráfaga de PEM" magitécnica que inutiliza todos los artefactos, máquinas y dispositivos mágicos menores dentro de un alcance corto durante un minuto. (Si el objeto forma parte del equipo de un personaje, éste puede evitar este resultado teniendo éxito en una tirada de Defensa por Velocidad). En lugar de inutilizar todos los dispositivos a su alcance, un djinni puede tomar el control de un objeto a su alcance durante un minuto, si procede.

Un djinni puede transformarse en un ser de humo y llamas como acción. Mientras está en esta forma, tiene +10 a la Armadura pero no puede atacar. Obtiene la capacidad de volar una larga distancia cada ronda y conserva la capacidad de comunicarse normalmente. La primera vez al día que un djinni vuelve a su forma física tras haberse convertido en humo, recupera 25 puntos de salud.

Algunos djinn tienen la capacidad de conceder deseos, y unos pocos están obligados a hacerlo gracias a un antiguo e inexplicable acuerdo con otros djinn. Los que conceden deseos los retuercen en contra de quién los pide, en especial si el deseo está mal redactado o hay múlti-

ples formas de interpretarlo. El nivel del efecto concedido no es superior al nivel 7, según determine el DJ, que puede modificar el efecto del deseo en consecuencia. (Cuanto mayor sea el deseo, más probable será que el DJ limite su efecto).

Interacción: Cuando un djinni interactúa con los personajes, es narcisista, seguro de su inmenso poder y poco propenso a dejar pasar desaires. Dicho esto, los personajes de rango bajo podrían negociar pacíficamente con uno, porque incluso los djinn tienen necesidades y deseos.

Uso: Agentes de una potencia extranjera recuperaron una lámpara mágica de una antigua ruina árabe. Los PJs deben investigar si hay razones para alarmarse.

Botín: La mayoría de los djinn llevan un par de Cyphers, y algunos tienen un artefacto mágico útil en combate.

Intromisiones del DJ: Cuando un PJ es tocado por un djinni, en lugar de recibir daño, el PJ se convierte en humo y fuego y es enviado girando en una dirección aleatoria. Pierde su siguiente turno y vuelve a la normalidad a casi 90 m [300 pies] de donde estaba.

DRAGÓN 7 (21) [DRAGON]

Los dragones son excepcionalmente territoriales, vanidosos y codiciosos. Son depredadores de primer orden y deben comer regularmente grandes cantidades. Prefieren vírgenes, aunque se conforman con quien sea, o con lo que sea -como caballos o cerdos salvajes- en caso de necesidad. Les encantan los juegos de todo tipo, especialmente cuando pueden consumir al perdedor. Atraídos por la riqueza y la magia, los dragones acumulan tesoros. El tesoro de un dragón no sólo es un fin en sí mismo, sino que forma parte de una competencia interminable entre dragones de cierta edad para ver cuál puede acumular el mayor tesoro.

Motivación: Engrandecimiento propio, alimentación (carne), recolección de tesoros

Entorno: Los dragones prosperan donde la naturaleza se encuentra con la frontera civilizada.

Salud: 45

Daño que inflige: 10 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto; largo durante el vuelo

Ajustes: Nivel 8 para percepción y acertijos; nivel 6 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Un dragón puede morder a un objetivo o arañar a dos oponentes en rango inmediato como una sola acción. Al morder, los objetivos también quedan inmovilizados hasta que tengan éxito en una tirada de Defensa por Vigor para liberarse (o el dragón los deje caer). La mayoría de los dragones tienen una o más habilidades mágicas adicionales que pueden utilizar en el combate, incluyendo las siguientes.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- **Cautivar:** Un dragón con esta habilidad puede hipnotizar psíquicamente a un objetivo que no sea un dragón y que esté a su alcance inmediato y falle una tirada de Defensa por Intelecto. El objetivo cautivado cumple las órdenes verbales del dragón durante una o más horas. Cada vez que el objetivo es confrontado por un tercero sobre su condición mental, se le permite otra tirada de Defensa por Intelecto para romper el efecto.
- **Cambiar de forma:** Un dragón con esta habilidad puede adoptar la forma de un humano o humanoide similar como su acción, o volver a su forma habitual. Cuando cambia así, el disfraz del dragón es casi impenetrable sin conocimientos especiales. Como humano, el dragón es una criatura de nivel 5.
- **Aliento de fuego:** Un dragón puede exhalar un chorro de fuego hasta largo alcance, haciendo 7 puntos de daño a todos los objetivos dentro del alcance inmediato. Los objetivos que tengan éxito en una tirada de Defensa por Velocidad para evitar el efecto completo del fuego siguen recibiendo 3 puntos de daño. Esta habilidad no puede utilizarse en rondas consecutivas.

Interacción: Al igual que los muchos matices de las escamas de los dragones, las personalidades de los dragones abarcan toda la gama, desde el matón bestial hasta el conoedor refinado. Algunos dragones mienten con cada aliento humeante, otros consideran que la menor deshonestidad es un defecto personal, y la mayoría se encuentra en algún punto intermedio. Todos ellos pueden ser halagados e incluso encantados por alguien con modales cortesanos y gracia.

Uso: Un dragón se enfrenta a los PJs y los desafía a un juego de adivinanzas. Si los PJs ganan obtienen un Cypher. Si pierden le deben al dragón un favor que cobrará luego... o puede que el dragón esté hambriento.

Botín: El tesoro de un dragón puede contener 2d6 Cyphers, dinero duro equivalente a 1d6 objetos exorbitantes y posiblemente algunos artefactos (pero un tesoro suele estar bien custodiado).

Intromisiones del DJ: El dragón respira fuego mientras el personaje está atrapado en su boca, lo que automáticamente le infinge el máximo daño por fuego.

ELEMENTAL DE AGUA 4 (12) [ELEMENTAL, WATER]

Los elementales de agua son masas de agua animadas. Cuando nadan, son casi indistinguibles de su entorno, pero cuando tienen que desplazarse por tierra firme, suelen adoptar la forma de una ola encrespada, una masa amorfica o un gran charco. Pueden aparecer espontáneamente en lugares con agua salada o dulce prístina.

Motivación: Inundar, ahogar y arrastrar

Entorno: En cualquier lugar donde haya agua corriente

Salud: 24

Daño que inflige: 4 puntos

Movimiento: Corto; largo su nada

Ajustes: Nivel 6 para nadar y maniobras acuáticas, nivel 6 para sigilo cuando está en el agua.

Combate: Los elementales de agua golpean a sus oponentes con pesados miembros de agua o rocían chorros de agua a corta distancia.

En lugar de un ataque contundente, un elemental de agua puede utilizar su acción para intentar envolver, asfixiar y aplastar a un oponente, que puede resistirse con una tirada de Defensa por Vigor. Si el oponente falla, recibe 4 puntos de daño inmediatamente y cada ronda en el turno del elemental. Cada turno siguiente, el personaje envuelto debe intentar una nueva tirada de Defensa por Vigor cada ronda o descender un grado en el registro de daño por ahogamiento mientras el elemental se introduce en los pulmones de la criatura. La criatura puede liberarse con una tirada de Defensa por Vigor. Un elemental con un oponente envuelto puede moverse hasta una distancia corta como su acción; una táctica común es sumergirse profundamente, liberar a su oponente para que se ahogue normalmente, y luego volver a su posición anterior para luchar contra otros oponentes.

Cualquier ataque que inflija 6 o más puntos de daño por frío obstaculiza las acciones de un elemental de agua en su siguiente turno.

Interacción: Los elementales de agua son algo inteligentes pero piensan de forma muy diferente a los humanos, por lo que a menudo parecen distraídos y aburridos. Suelen ser obedientes cuando se les invoca con magia, pero existe un 5% de posibilidades de que se liberen del hechizo y arremetan contra su invocador.

Uso: Las ofrendas dejadas en un estanque sagrado han desaparecido y el agua parece amenazadora. Basura o cadáveres han contaminado una fuente de agua, engendrando un elemental furioso que ataca a todo el mundo hasta que se limpia el desastre.

Intromisiones del DJ: La fuerza del ataque del elemental derriba a un personaje, lo arrastra a corta distancia, o ambas cosas.

ELEMENTAL DE AIRE 4 (12) [ELEMENTAL, AIR]

Los elementales de aire son cúmulos de aire caprichosos con mentes simples. Aparecen espontáneamente en nubes y montañas altas, y a menudo se asemejan a una zona de niebla o a una forma humanoide parecida a una nube.

Motivación: Travesura y destrucción

Entorno: Donde sopla el viento

Salud: 24

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Largo al volar

Ajustes: Nivel 6 para sigilo

Combate: Los elementales de aire rebanan a los enemigos hasta una corta distancia con cuchillas de viento feroz, o utilizan ráfagas de aire para lanzar objetos pequeños. Una vez cada dos rondas, un elemental de aire puede transformarse en un vórtice en forma de tornado que infinge 4 puntos de daño a todas las criaturas dentro de su alcance inmediato. En esta forma, el elemental gana +1 a Armadura y un +2 adicional a Armadura contra armas de proyectiles físicos como flechas y jabalinas. El elemental vuelve a su forma normal al inicio de su siguiente turno.

Un elemental de aire puede dispersarse en un área corta como acción. En esta forma es invisible, incapaz de atacar y no puede ser atacado excepto con ataques de área. El elemental puede permanecer en esta forma indefinidamente, pero debe utilizar una acción para volver a su forma normal.

Los elementales de aire son oponentes escurridizos y difíciles de destruir. Si un elemental de aire queda reducido a 0 puntos de vida, hay un 50% de chance de que se recupere unas rondas más tarde con 6 puntos de salud. Entonces, el elemental sigue luchando o huye para causar problemas en otra parte.

Interacción: Los elementales de aire ven y oyen muchas cosas, pero son huidizos y lo que recuerdan no suele ser importante o relevante. Pueden ser invocados con magia, pero no les gusta ser controlados, y hay un 10% de posibilidades de que se liberen y ataquen por su cuenta.

Uso: Un sendero de montaña seguro se ha vuelto peligroso debido a vientos intempestivos que amenazan con empujar a los viajeros por un precipicio. Un viejo árbol está rodeado de susurros de conversaciones que tuvieron lugar recientemente y ha empezado a lanzar palos y fruta a cualquiera que se acerque demasiado.

Intromisiones del DJ: Una violenta ráfaga de viento desarma a un personaje y lanza lo que estaba sosteniendo a una distancia larga (dependiendo del tamaño y peso del objeto).

ELEMENTAL DE ESPINAS 6 (18)

[ELEMENTAL, THORN]

La horrible señal de un elemental de espinas activo en zonas de bosques espesos o selva es la presencia de cuerpos marchitos colgando de lianas, muertos por estrangulamiento y veneno. Los elementales de espinas se forman en zonas densas de crecimiento arbóreo bajo la amenaza de hachas, sierras y, a veces, alteraciones climáticas causadas por el hombre.

Motivación: Defensa de los bosques

Entorno: Dondequier que crezcan árboles

Salud: 36

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Inmediato

Combate: Los elementales de espinas golpean a los enemigos con sus puños espinosos envueltos en enredaderas. Los objetivos que sufren daño deben realizar una tirada de Defensa por Vigor con éxito o recibir 2 puntos de daño de Velocidad de un veneno paralizante transmitido por el pinchazo de una espina. Peor aún, el veneno sigue infligiendo 2 puntos de daño de Velocidad cada ronda hasta que la víctima tiene éxito en una tirada de Defensa por Vigor.

Como su acción, un elemental de espinas puede desenredar su forma y reformar un nuevo cuerpo en cualquier lugar a larga distancia donde crezcan árboles y plantas. Un elemental de espinas recupera 2 puntos de Salud cada vez que se desplaza de este modo.

Interacción: Los elementales de espinas se comunican mediante el habla, aunque por lo general desdeñan hablar con criaturas del reino animal. Los elementales de espinas existen dentro de una jerarquía; los que tienen una mayor capacidad de comunicación suelen ser también más poderosos. Los elementales de espinas invocados tienen un 5% de probabilidades de romper el geas y volverse contra su invocador.

Uso: Los personajes aventureros atraviesan un bosque amenazado de destrucción por la invasión de otros humanoides. Pensando que los PJs son parte de los invasores, un elemental de espinas les ataca. Si se establece comunicación, puede romper las hostilidades y pedir ayuda a los personajes.

Botín: Los cuerpos de los que han sido derrotados por elementales de espinas cuelgan de las copas de los árboles con todas sus posesiones. Uno o dos pueden tener un Cypher y otras herramientas y tesoros.

Enredadera leñosa: nivel 4; Armadura 1

Intromisiones del DJ: Un personaje que se encuentre a corta distancia de un elemental de espinas debe realizar una tirada de Defensa por Velocidad con éxito o será arrastrado por el aire por una soga de enredadera alrededor de su cuello. Puede intentar cortar la enredadera o intentar una tarea de Vigor para liberarse antes de ser estrangulado. Cada ronda después de la primera en la que no consiga romper el lazo, desciende un grado en el registro de daño.

ELEMENTAL DE FUEGO 4 (12) [FIRE ELEMENTAL]

Llama abrasadora con una forma vagamente humanoide, un elemental de fuego existe sólo para quemar lo que no es ya ceniza. A veces surgen donde arden grandes conflagraciones.

Motivación: Quemar

Medio ambiente: En cualquier lugar donde pueda arder el fuego

Salud: 24

Daño que infinge: 4 a 7 puntos; ver Combate

Movimiento: Corto

Ajustes: Ver Combate para el ajuste del nivel de ataque escalado.

Combate: Un elemental de fuego ataca con un miembro en llamas. Cuanto más quema el elemental a sus enemigos, más poderoso se vuelve. Su poder aumenta en función del número de ataques exitosos (que infligan daño de fuego) que haya realizado sobre otra criatura durante el minuto anterior.

0 ataques con éxito: infinge 4 puntos de daño; nivel 4 para atacar

1 ataque con éxito: infinge 5 puntos de daño; nivel 5 para atacar

3 ataques con éxito: infinge 6 puntos de daño; nivel 6 para atacar

4+ ataques exitosos: infinge 7 puntos de daño; nivel 7 para atacar

Si un elemental de fuego no ha quemado a un enemigo en el último minuto, sus atributos de combate vuelven a ser de nivel 4.

Un elemental de fuego es inmune a los ataques de fuego pero vulnerable al frío; cada vez que recibe 1 punto de daño de frío, recibe 1 punto de daño adicional.

Interacción: Los elementales de fuego son apenas pensantes y suelen responder sólo a aquellos que conocen hechizos capaces de ordenarlos. Sin embargo, existe una posibilidad (alrededor del 10%) de que un elemental de fuego al que se le ordene realizar una tarea concreta se libere y, en su lugar, queme lo que haya alrededor hasta agotar todas las fuentes de combustible posibles.

Uso: Una racha de incendios hace sospechar a algunos que un pirómano anda suelto, pero la verdad es peor.

Intromisiones del DJ: Un personaje golpeado por el ataque del elemental de fuego se incendia y recibe 3 puntos de daño cada ronda hasta que utilice una acción para palmejar, rodar o sofocar las llamas.

ELEMENTAL DE TIERRA 5 (15) [EARTH ELEMENTAL]

Una excavación, la caída de un meteorito, un terremoto que aún tiembla... todos estos acontecimientos pueden

convocar a un elemental de tierra para que tome forma y expanda aún más la destrucción.

Motivación: Desmenuzar y romper, reducir las cosas a la tierra

Entorno: Cualquier lugar sólido o de tierra

Salud: 30

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Inmediato; corto cuando se entierra

Combate: Los elementales de tierra golpean a los enemigos con sus pesados puños. También pueden crear terremotos (no más de una vez cada dos rondas) que afectan al suelo a corta distancia. Las criaturas que se encuentran en la zona caen al suelo y reciben 5 puntos de daño si fallan la tirada de Defensa por Vigor.

Un elemental de tierra es vulnerable al agua. Cualquier daño que reciba mientras esté empapado o parado en agua ignora su Armadura.

Interacción: Aunque son taciturnos y tardan en responder si se encuentran como piedra inmóvil, los elementales de tierra son inteligentes. Los que son invocados con un hechizo tienen un 5% de posibilidades de romper el geas y volverse contra su invocador.

Uso: Se han descubierto extraños monolitos articulados en lo alto de las montañas alrededor de un santuario que contiene un antiguo tesoro. Un mercader quiere que alguien los investigue para saber si son una trampa. Mas los monolitos son elementales de tierra inactivos.

Intromisiones del DJ: Un PJ en el alcance del ataque de terremoto del elemental de tierra debe tener éxito en una tirada de Defensa por Velocidad o ser cubierto por una avalancha de escombros que se derrumban.

ELFO DE LA SOMBRA 4 (12) [SHADOW ELF]

Los elfos que se desvanecieron de la superficie para escapar de la justicia de sus primos feéricos por crímenes incontables se denominan a veces elfos de la sombra, elfos oscuros o simplemente trow. Se supone que los elfos de la sombra huyeron a nuevos reinos en las profundidades de la tierra y, de hecho, las rutas que llevan a sus verdaderas moradas son en su mayoría subterráneas e incluyen muchas grandes fortalezas subterráneas. Sin embargo, el corazón del reino de los elfos de la sombra se encuentra en la propia dimensión incolora de la Sombra, donde todas las cosas existen como un tenue reflejo del mundo real.

A veces, los elfos de la sombra aparecen en la superficie, saliendo de los túneles oscuros o, en algunos casos, de las propias sombras. Hacen incursiones en busca de botín, esclavos frescos y sacrificios. Los sacrificios se hacen a su diosa, una araña viuda negra de tamaño monstruoso que trama en la oscuridad.

Cuando un elfo de la sombra regresa al mundo de la luz, puede elegir aparecer sólo como una silueta: un esbelto contorno humanoide que acecha como si estuviera en el nadir de un pozo.

Motivación: Torturar por placer, servir a la diosa elfa de la sombra

Entorno: Prácticamente en cualquier lugar con luz tenue, individualmente o en grupos de hasta cuatro

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para sigilo y percepción; nivel 6 para Defensa por Velocidad debido a la naturaleza sombría

Combate: Los elfos de la sombra atacan con espadas cortas, cuchillos y ballestas de sombra dura como el acero. Pueden ver en la luz tenue y en la oscuridad absoluta como si fuera de día.

Algunos elfos de la sombra pueden lanzar hechizos, incluyendo los siguientes. Cada hechizo requiere una acción para ser lanzado.

d6 Hechizo de Elfo de la sombra

- 1 Encantar el arma para infilar 3 puntos de daño adicional (8 en total)
- 2 El arma encantada infinge 1 punto adicional de daño de Velocidad (veneno, ignora la Armadura), más 2 puntos de daño de Velocidad cada ronda adicional hasta que la víctima tenga éxito en una tirada de Defensa por Vigor
- 3 Vuela a larga distancia cada ronda durante diez minutos
- 4 Gana +2 a la Armadura (total de 3 Armaduras) durante diez minutos
- 5 El hechizo de largo alcance deja al sujeto ciego durante diez minutos si falla la tirada de Defensa por Vigor
- 6 El hechizo de largo alcance se dirige a un máximo de tres criaturas contiguas; las mantiene inmóviles en una red de sombras durante un minuto si se fallan las tiradas de Defensa por Velocidad

Si está sometido a la luz del día, un elfo de la sombra pierde sus ajustes de defensa de sigilo, percepción y Velocidad, y es probable que se retire.

Interacción: Los elfos de la sombra pueden negociar e incluso aliarse con otras criaturas durante un tiempo. Pero solo lo hacen hasta que se presenta la mejor oportunidad para una traición.

Uso: Los elfos de la sombra han invadido un torreón periférico, e incluso a plena luz del día, el castillo está envuelto en la oscuridad y en redes de sombra. Los tesoros que se dice que hay en los cofres del torreón pueden estar ya en manos de los elfos oscuros.

Botín: Un elfo de la sombra lleva una cantidad de dinero equivalente a un objeto caro, además de armas, armadura ligera y uno o dos Cyphers. Los líderes elfos de la sombra pueden llevar un artefacto.

Intromisiones del DJ: El elfo de la sombra lanza un hechizo que encanta a un personaje con una tirada de Defensa por Intelecto fallida. El personaje lucha del lado del elfo de la sombra hasta un minuto, aunque puede hacer otra tirada de Defensa por Intelecto cada ronda para intentar romper la influencia.

ESFINGE 7 (21) [SPHINX]

Una esfinge es una criatura mágica con un gran cuerpo parecido al de un león, alas emplumadas y una cabeza parecida a la de un humano o a la de algún tipo de animal (normalmente un halcón o un carnero). Sabias y feroces, las esfinges tienen una conexión con lo divino y suelen encontrarse custodiando templos o personas de gran interés para los dioses (aunque el hecho de que sirvan al bien o al mal depende de cada esfinge). Independientemente del aspecto de su cabeza, una esfinge puede devorar criaturas con la misma facilidad y rapidez que un león.

Motivación: Defensa, acertijos

Entorno: Desiertos, llanuras y montañas

Salud: 25

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto; largo al volar

Ajustes: Nivel 8 para Defensa por Intelecto y conocimiento mágico

Combate: Una esfinge ataca con sus garras de león, dando dos golpes como acción. Una esfinge también tiene las siguientes habilidades mágicas:

- **Maldición:** Maldice a una criatura a larga distancia, obstaculizando todas sus acciones físicas en dos grados hasta que alguna otra magia rompa la maldición.
- **Curar:** Restaura 10 puntos de salud a un PNJ, o permite a un PJ usar su siguiente acción para hacer una tirada de recuperación que no cuenta para su asignación normal. Puede usarse tres veces al día.
- **Acertijo:** Una criatura a largo alcance debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto para responder a un acertijo difícil; fallar significa que la criatura se detiene confundida durante un minuto aunque sea atacada.
- **Rompehechizos:** Acaba con un efecto mágico en curso a corto alcance, como una maldición o un hechizo protector. Si hay varios efectos, la esfinge elige con cuál acabar. Puede apuntar a un área inmediata en lugar de a un efecto específico (como un área donde sospecha que se esconde un enemigo invisible).

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- **Teletransporte:** Se desplaza instantáneamente a una distancia muy larga. Puede usarse una vez al día.

Interacción: Las esfinges son muy inteligentes y hablan varios idiomas (incluyendo al menos uno antiguo u oscuro). Si se satisfacen sus demandas (como responder a un acertijo o realizar un servicio), pueden ser bastante conversadoras, aunque arrogantes.

Uso: Una esfinge vigila el camino principal de entrada a la ciudad, matando a cualquiera que no responda a su acertijo. Una esfinge se acerca y ofrece sabiduría secreta si los personajes pueden dirigirla a una pareja adecuada o a un templo abandonado que pueda restaurar y custodiar.

Botín: Una esfinge suele tener una o dos Cyphers y quizás un pequeño artefacto que puede ponerse y usar.

Intromisiones del DJ: La esfinge salta sobre su oponente, atacando con sus cuatro garras como acción.

ESPECTRO 2 (6) [WRAITH]

Cuando el espíritu de una criatura muerta no encuentra el camino al más allá, escapa del mismo o es invocado por un nigromante, puede convertirse en un espectro: un espíritu sin cuerpo de rabia y pérdida. Un espectro aparece como una figura sombría o brumosa que puede parecerse a la figura humanoide que una vez fue, aunque los espectros tienden a agruparse, lo que dificulta distinguirlos unos de otros. Los espectros suelen carecer de mente, consumidos por su condición. Sin embargo, en ocasiones, un espectro no muy avanzado aún recuerda su vida y puede responder a preguntas o tratar de localizar a sus seres queridos o enemigos. Un espectro puede incluso intentar terminar una tarea que empezó en vida. Pero con el tiempo, incluso la mente del espíritu más fuerte se erosiona sin sustancia física que la renueve, y se convierte en un monstruo de destrucción casi sin mente.

Motivación: Destrucción

Entorno: Casi en cualquier lugar, individualmente o en grupos de seis a diez

Salud: 6

Daño que infinge: 3 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto en vuelo

Ajustes: Nivel 5 para sigilo

Combate: Un espectro ataca con su toque, que pudre la carne y drena la vida.

Un espectro puede volverse completamente insustancial. Después de hacerlo, la criatura no puede volver a cambiar de estado hasta su siguiente turno. Mientras es insustancial, no puede afectar ni ser afectado por nada (excepto por armas y ataques que afecten específicamente a criaturas no muertas o en fase), y puede atravesar materia sólida sin impedimentos, pero incluso sim-

pleas barreras mágicas pueden mantenerlo a raya. Mientras sea parcialmente insustancial (su estado normal), un espectro puede afectar a otros y ser afectado por ellos con normalidad.

Un grupo de cinco espectros puede actuar como un enjambre, concentrándose en un objetivo para realizar una tirada de ataque como una única criatura de nivel 4 que infinge 5 puntos de daño.

Interacción: La mayoría de los espectros gemen y chillan de rabia. Los pocos que conservan la razón pueden hablar con voz sepulcral e incluso negociar. Cualquier alianza con un espectro suele durar poco, ya que la criatura acaba olvidándose de sí misma y desciende de lleno a la rabia y al deseo de sembrar la destrucción.

Uso: Los PJs son atacados mientras asisten a un entierro, o pasan cerca o acampan cerca de un cementerio. Otro enjambre de espectros aparece en un lugar donde un grupo anterior fue destruido (indicando que un nigromante los está invocando).

Intromisiones del DJ: El espectro grita, invocando 1d6 espectros más del más allá.

ESQUELETO 2 (6) [SKELETON]

Los esqueletos son huesos animados sin mucho sentido de la autoconservación. Disfrutan de una ventaja crucial sobre las criaturas vivas en un área importante y a menudo explotada: los esqueletos son tiradores mortales con armas a distancia. No tienen aliento, ni latidos del corazón, ni manos temblorosas con las que lidiar cuando lanzan un disparo, lo que significa que los esqueletos armados con armas a distancia son algo que hay que temer.

Motivación: Defensa u ofensiva

Entorno: Casi en cualquier lugar, en formaciones de cuatro a diez

Salud: 6

Daño que infinge: 3 puntos (garra) o 5 puntos (arma a distancia)

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para ataques a distancia; nivel 5 para Defensa por Velocidad contra la mayoría de los ataques a distancia; nivel 1 para resistir artimañas

Combate: Los esqueletos pueden atacar con una garra ósea si no tienen otra arma, pero la mayoría ataca con un arma de largo alcance. Si un esqueleto puede ver cualquier parte de su objetivo, éste pierde los beneficios de la cobertura que podría haber disfrutado de otra manera.

Cuando están en formación, un grupo de cuatro o más esqueletos con armas a distancia pueden concentrar sus ataques en un solo objetivo y hacer una tirada de ataque

como una sola criatura de nivel 7, infligiendo 7 puntos de daño.

Los esqueletos pueden ver en la oscuridad.

Reanimadores: Algunos esqueletos fueron creados por una maldición, y el simple hecho de golpearlos hasta convertirlos en un montón de huesos no es suficiente para acabar con su existencia. Dos rondas después de "matar" a los esqueletos reanimadores, recuperan toda su salud en un destello de iluminación mágica. Esta regeneración puede evitarse si el eje de la maldición animadora se separa del esqueleto tras su caída. Dicho elemento suele ser obvio y puede adoptar la forma de un pincho de plomo que atraviese el cráneo, un amuleto de ébano, una espada sin filo que atraviese las costillas, una corona, etc.

Interacción: Un esqueleto suele interactuar sólo atacando. A no ser que estén animados por un espíritu pensante capaz de comunicarse por medio de la magia, los esqueletos carecen de mecanismos para hablar. Sin embargo, pueden oír y ver el mundo que les rodea.

Uso: Los esqueletos son unidades ideales en los ejércitos, especialmente cuando se requiere arquería o artillería. Una formación de cuatro o más esqueletos con armas a distancia sobre una torre proporciona una defensa sorprendentemente robusta.

Botín: A veces, el elemento Cypher necesario para crear un esqueleto reanimador es valioso.

Intromisiones del DJ: Un esqueleto destruido por un ataque melé explota como una granada. La metralla ósea infinge 5 puntos de daño a todas las criaturas en el rango inmediato.

ESTATUA ANIMADA 7 (21) [STATUE, ANIMATE]

Las estatuas talladas en piedra o fundidas en metal son a veces más que seres humanos representados en momentos de triunfo, celebración o sufrimiento. A veces, una estatua se mueve, normalmente al servicio de algún antiguo geas o mandato que la animó en primer lugar.

La mayoría de las estatuas animadas son recipientes que aprisionan la mente de una criatura sensible. Este aprisionamiento suele hacer caer a los espíritus en el abismo de la locura, aunque la mayoría descansa en un estado latente, con sus mentes perdidas en los recuerdos que conservan. Molestar a las estatuas animadas puede hacer que se despierten, normalmente con resultados desastrosos.

Motivación: Liberación de la prisión; vigilar una zona

Medio ambiente: En lugares apartados, especialmente ruinas antiguas

Salud: 33

Daño que infinge: 9 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 2 para todas las tareas que implican equilibrio; nivel 8 para Defensa por Vigor; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Una estatua animada se eleva por encima de la mayoría de los enemigos, y puede aplastar o pisotear a un objetivo a corta distancia como ataque melé. El enorme tamaño de la estatua y el material de su cuerpo hacen que pueda atravesar casi cualquier obstáculo, rompiendo paredes de roca sólida, edificios y árboles. Cuando camina, no presta atención a lo que pisa. Cualquier cosa que se encuentre en su camino es probable que sea aplastada. Un personaje que sea pisado debe hacer una tirada de Defensa por Velocidad para esquivar o ser derribado y recibir 9 puntos de daño.

Las estatuas animadas son fuertes y difíciles de herir, pero a menudo son muy pesadas. Si una se cae o es derribada, tarda unas cuantas rondas en levantarse y reanudar lo que estaba haciendo.

Interacción: Las estatuas pasan años inmovilizadas e insensibles, con sus mentes perdidas en experiencias medio recordadas y alucinaciones. Despertar a una estatua tiene resultados imprevisibles. Algunas pueden desbocarse. Otras se rién, lloran o gritan sin sentido. En cualquier caso, si se le ha ordenado vigilar una zona o una entrada, también es probable que arremeta.

Uso: Una estatua animada contiene un tesoro de conocimientos. Si los personajes consiguen mantenerla concentrada o derribada durante el tiempo suficiente, pueden extraer de ella la información que buscan.

Intromisiones del DJ: La estatua animada golpea a un personaje con tanta fuerza que la víctima vuela una larga distancia y aterriza en un montón, posiblemente dejando caer equipo y armas por el camino.

FADA 6 (18) [HAG]

Las hadas son criaturas mágicas malignas emparentadas a los seres feéricos. Se parecen a humanos ancianos marchitos con rasgos inhumanos evidentes: ojos muertos, piel verde o púrpura, dientes metálicos, dedos palmeados y pelo parecido a las algas son rasgos comunes. Les encanta corromper las cosas puras e inocentes, y se dan un festín con los sueños y la carne de sus víctimas.

Motivación: Poder, traición

Entorno: Bosques, pantanos, montañas y lugares naturales desagradables

Salud: 25

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para mentir, regatear, saber mágico, imitar voces y Defensa por Intelecto

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Combate: Las hadas pueden atacar con sus garras y dientes duros como el hierro, pero a menudo confían en sus habilidades mágicas en combate. Las hadas pueden respirar agua y suelen tener tres o más de las siguientes habilidades:

- **Explosión arcana:** Utiliza energía mágica para lanzar una ráfaga a un enemigo a corta distancia e infligirle 6 puntos de daño, o repartir esta energía (y el daño) entre varios enemigos como la fada considere oportunuo (cada enemigo realiza su propia tirada de Defensa por Velocidad contra este ataque).
- **Cambiar de forma:** Transformarse en un humanoide o animal común, o volver a su propia forma.
- **Maldición:** Maldice a una criatura dentro de un radio de alcance largo, obstaculizando todas las acciones físicas en dos grados.
- **Miedo:** Aterroriza a todas las criaturas a corto alcance que la miren, haciendo que las criaturas huyan durante un minuto si fallan una tirada de Defensa por Intelecto.
- **Ilusión:** Crean una ilusión que afecta a un área pequeña y que incluye luz, sonido y olor. Pueden usarla para disfrazarse de cualquier criatura humana (como un humano, un enano o un elfo). Cambiar o mantener la ilusión no es una acción.
- **Invisibilidad:** Se vuelven invisibles durante diez minutos. Cuando son invisibles, son especialistas en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad.
- **Mirada asesina:** Mirada un oponente, causando heridas sangrientas que infligen 6 puntos de daño si la criatura está a corto alcance (3 puntos si está a largo alcance).
- **Pregunta:** Obtiene respuesta a una pregunta muy simple y general sobre una criatura o lugar en un radio de 1,5 km [1 milla].
- **Ojo clarividente:** Ve cualquier lugar conocido en un radio de 1,5 km [1 milla] como si lo observara directamente.
- **Sueño:** Hace que una criatura se duerma durante un minuto. El daño o los ruidos fuertes despertarán a la criatura.

Tres o más hadas aliadas forman un aquelarre, lo que les permite utilizar las habilidades mágicas de las demás, y normalmente otorga al aquelarre (cuando trabajan juntas) una o dos habilidades adicionales.

Interacción: Las hadas son malvadas, codiciosas, odiosas y crueles. Rara vez hacen cosas por los demás a menos que se beneficien de alguna manera, y les gusta engañar a los tontos para que realicen tareas peligrosas que terminan beneficiando a la fada en lugar de a cualquier otra persona. Si se les muestra el debido respeto y se les soborna o paga, las hadas pueden ser una valiosa fuente de conocimiento.

Uso: El olor de los pasteles atrae a los niños a una misteriosa cabaña del bosque. Se dice que la fada del pantano mata a cualquiera que entre en su territorio sin llevar un regalo específico.

Botín: Además de dinero y joyas, una fada suele tener varios pergaminos o pociones y puede tener un artefacto.

Intromisiones del DJ: Una criatura se vuelve temerosa y reacia a oponerse a la fada, obstaculizando todas las acciones contra ella en dos grados durante un día.

FANTASMA 4 (12) [GHOST]

Los sonidos sin origen aparente, como el repiqueteo de los pasos en la escalera, los golpes detrás de las paredes, el llanto de las habitaciones vacías y la música inquietaante, pueden ser señales de un fantasma. Si el sonido va acompañado de un repentino descenso de la temperatura y el aliento de los seres vivos comienza a desprendese, es una certeza.

Los fantasmas son los restos espirituales de los humanos, que persisten como fragmentos de memoria o como espíritus completos. Aunque su aspecto varía según los individuos, muchos parecen algo translúcidos, desvaídos o deformados físicamente por el tiempo que han pasado como fantasmas.

Motivación: Imposible de predecir (pero a menudo busca completar asuntos pendientes)

Entorno: Prácticamente en cualquier lugar

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para sigilo; nivel 6 para tareas relacionadas con asustar a otros

Combate: Un fantasma no recibe daño de fuentes físicas mundanas, pero recibe la mitad de daño de hechizos y ataques que dirigen energía, y el daño completo de armas diseñadas para afectar a los espíritus, ataques psíquicos y ataques similares.

El toque de un fantasma infinge daño por congelación. Algunos fantasmas pueden matar a sus víctimas con el miedo. Un fantasma con esta habilidad puede atacar a todas las criaturas dentro de un alcance corto con un despliegue psíquico tan horrible que los objetivos que fallan una tirada de Defensa por Intelecto reciben 4 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura) y se aterrizzan, congelándose en el lugar. En cada ronda posterior, la víctima aterrizada puede intentar una tarea basada en Intelecto para alejar el miedo. Cada intento fallido hace descender a la víctima un grado en el Registro de Daño. No intentar liberar la mente del miedo cuenta como un intento fallido. Los muertos por el miedo quedan marcados con expresiones de horror y el pelo se ha vuelto blanco.

Un fantasma puede moverse a través de objetos sólidos de hasta nivel 7 a voluntad, aunque puede optar por agarrar y manipular objetos si se concentra. También pueden entrar en un estado de aparente inexistencia durante horas o días.

Interacción: Algunos fantasmas son habladores, otros no saben que están muertos, otros quieren ayuda para una tarea que no lograron realizar en vida, y otros sólo se ensañan con los vivos y quieren llevar a los que aún respiran a la misma existencia incolora que ellos soportan.

Uso: Un fantasma (que al principio parece totalmente humano) quiere ayuda para erradicar a un gremio de cazadores de fantasmas que se ha fijado en él y en otros pocos que rondan una estructura abandonada. El fantasma promete contar los secretos del más allá a quien acepte su extraña oferta.

Botín: No suele llevar objetos, aunque algunos pueden tener un recuerdo (como un amuleto con el rostro de un ser querido) o un artefacto.

Intromisiones del DJ: El personaje debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto o ser poseído por el fantasma hasta que tenga éxito en una tarea basada en Intelecto para expulsarlo. Mientras está poseído, el personaje actúa igual que el fantasma cuando estaba vivo.

GHOUL 4 (12) [GHOUL]

Los ghoul pasan casi tanto tiempo bajo tierra como los cadáveres, pero están muy vivos. Sus cuerpos carecen de pelo y son tan suaves como la porcelana que sus rostros a veces se confunden con máscaras, aunque sean máscaras manchadas de sangre. Los ghoul salen a la superficie por la noche para recoger restos humanoides o robar de sus tumbas a los recién enterrados, aunque muchos prefieren comer de las víctimas aún vivas.

La mayoría de los ghoul son comedores orgánicos de carne humana, pero unas pocas poblaciones de ghoul son más refinadas. Éstos llevan ropa, tienen un lenguaje y unas costumbres sofisticadas, viven en grandes ciudades subterráneas diseñadas por ellos mismos y luchan con cuchillas de hueso blancas como la leche. Estos ghoul civilizados afirman tener el dominio sobre los restos de todos los humanos, según la antigua costumbre, aunque sólo a veces hagan valer ese privilegio. Se comen a los muertos para absorber los recuerdos residuales que quedan en los cadáveres.

Motivación: Alimentación (carne muerta); conocimiento (en ciertos casos raros)

Entorno: En cualquier lugar por encima del suelo durante la noche, normalmente en grupos de tres o más, o en guardias subterráneas

Salud: 12

Daño que inflige: 5 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para dos áreas de conocimiento

Combate: La saliva de los ghoul contiene un agente paralizante. Los mordiscos de los ghoul (y las armas usadas por los ghoul) infligen daño y, si se falla la tirada de Defensa por Vigor, dejan al objetivo paralizado durante un minuto. Un objetivo paralizado puede intentar una tarea basada en el Vigor cada ronda para recuperar la movilidad, pero durante el siguiente minuto, los ataques, las defensas y las tareas de movimiento se ven obstaculizadas.

Los ghoul pueden ver en la oscuridad. Son ciegos a plena luz del día, pero los ghoul civilizados que viajan a la superficie llevan lentes que les cubren los ojos, lo que les permite ver sin problemas a plena luz del sol.

Interacción: No se puede negociar con los ghoul comunes, aunque un raro ghoul civilizado es un excelente lingüista. Estos últimos están dispuestos a negociar a cambio del cuerpo de alguien que tenía conocimientos o que guardaba valiosos secretos en vida.

Uso: Si un PJ necesita información que no se puede obtener de otra manera, un viaje a una ciudad ghoul podría valer la pena, ya que se rumorea que las criaturas tienen bibliotecas oscuras bajo tierra que guardan conocimientos una vez conocidos por los humanos.

Botín: Si los PJs derrotan a un grupo de ghoul civilizados, podrían encontrar un Cypher y unos juegos de gafas negras que permiten al usuario mirar directamente al sol y verlo como un círculo pálido.

Intromisiones del DJ: El ghoul escupe en el ojo del personaje, introduciendo directamente el paralizante en el torrente sanguíneo de la víctima. La tirada de Defensa por Vigor de la víctima para evitar quedar paralizada se ve obstaculizada.

GIGANTE 7 (21) [GIANT]

Las tormentas violentas, los terremotos, los tifones y otros desastres naturales atraen a los gigantes. Con una altura de entre 6 y 9 m [20 a 30 pies], los gigantes se deleitan arrasando en medio de estas calamidades, creando aún más destrucción. Algunos gigantes son tan poderosos que pueden desencadenar catástrofes naturales por sí mismos.

Motivación: Destrucción

Entorno: Subterráneo, desiertos, cimas de montañas y zonas desoladas similares

Salud: 40

Daño que inflige: 9 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño; nivel 8 para romper y lanzar objetos; nivel 3 para ver a través de trucos y engaños

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Combate: Los gigantes aplastan a los enemigos con sus puños, pudiendo alcanzar hasta tres objetivos de tamaño humano con el mismo ataque si todos los objetivos están al alcance inmediato.

Si un gigante ataca a un solo objetivo, puede elegir entre hacer el daño normal o agarrar a la víctima, infligiendo 4 puntos de daño en su lugar. En su turno, la víctima puede intentar una tirada de Defensa por Vigor para zafarse del agarre, una tirada de Defensa por Velocidad para escabullirse o una tarea basada en Intelecto para distraer al gigante. Si la víctima falla, el gigante la lanza tan alto y tan lejos como pueda en su siguiente turno. El daño por impacto varía, dependiendo del entorno, pero la víctima recibe una media de 10 puntos de daño ambiental.

Unos pocos gigantes pueden generar tormentas, maremotos, terremotos y fenómenos similares que pueden azotar un área de hasta 300 m [1000 pies] de ancho por un minuto, infligiendo 3 puntos de daño en cada ronda a todas las criaturas y objetos que no estén protegidos en un refugio que pueda resistir tormentas (aunque pocos refugios protegen contra terremotos).

Interacción: La mayoría de los gigantes no son muy brillantes. Cuando un gigante está arrasando, alguien podría intentar distraerlo cantando, haciendo malabares o algún otro truco, que algunos gigantes se detendrán a observar durante al menos una o dos rondas.

Uso: Un gigante bajó de las montañas y arrasó la mitad del pueblo cercano. Los supervivientes pagarán a alguien para que se adentre en la guarida del gigante en la montaña y destruya a la criatura.

Botín: Los gigantes individuales llevan poco, pero las guaridas de los gigantes pueden contener dinero equivalente a 1d6 objetos caros, 1d6 Cyphers y un par de artefactos.

Intromisiones del DJ: El golpe del gigante es un esguince en una de las extremidades del personaje, dejándola inútil durante diez minutos.

GOBLIN 1 (3) [GOBLIN]

Los goblins son duendes son malvados, codiciosos y perversamente ingeniosos. Por lo general, no son más grandes que los niños y pueden parecer una chusma molesta, pero esa ilusión esconde algo mucho más astuto. Los miembros de la tribu trabajan juntos para lograr sus objetivos de asesinato, secuestro y robo.

Motivación: La codicia y el robo

Entorno: Túneles y cuevas, en grupos de diez o más

Salud: 3

Daño que infinge: 2 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para tareas relacionadas con la percepción, el sigilo y la colocación de trampas

Combate: Los goblins atacan desde las sombras con emboscadas y tácticas de golpear y huir. Cuando tienen sorpresa, atacan como criaturas de nivel 4 e infligen 2 puntos de daño adicional, e intentan atraer a las presas más grandes hacia las trampas de nivel 5 que han colocado previamente. Suelen huir ante el peligro real.

Interacción: Los goblins son unos embaucadores mentirosos, pero se les puede acobardar para que cooperen durante períodos cortos.

Uso: Ladrones y asesinos, los goblins son enemigos de todos, incluso de las tribus de goblins rivales.

Botín: Aparte de las armas, cada goblin lleva un alijo personal, que incluye huesos, piedras brillantes, palos y otros trozos de basura sin valor, además de dinero equivalente a un objeto barato.

Intromisiones del DJ: El goblin envenenó su cuchillo. Si es golpeado, el personaje debe hacer una tirada de Defensa por Vigor o descender inmediatamente un grado en el Registro de Daño.

GOLEM 6 (18) [GOLEM]

Criaturas animadas de piedra creadas por la magia con un propósito específico, los gólems suelen servir de guardianes. Sin embargo, también pueden servir como soldados, mensajeros y portadores de estandartes. Los gólems que han cumplido su cometido pueden pasar años sin moverse, como estatuas colocadas en lugares inesperados: manchados, erosionados y abandonados. Pero si se le molesta, un golem vuelve a moverse e intenta reiniciar la última tarea que le asignó su creador.

Motivación: Cumplir los mandatos de su creador

Entorno: Cualquier lugar que necesite un guardián mágico resistente

Salud: 30

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 5

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 2 para Defensa por Intelecto; nivel 4 para Defensa por Velocidad debido a la lentitud

Combate: Al usar armas grandes a dos manos, los gólems infligen 2 puntos de daño adicional (un total de 8 puntos). Los gólems no pueden ser aturdidos ni atontados. Son inmunes a la mayoría de los venenos y enfermedades, y 2 de sus 5 puntos de Armadura protegen contra el daño ambiental (daño ambiental, calor, frío, caída, etc.).

Por otro lado, los gólems se activan con la luz, incluso con una luz tan tenue como la de una vela. En la oscuridad total, un golem está ciego y sufre penalizaciones al atacar y defendirse normalmente. Un golem sometido a la oscuridad total puede elegir congelarse en su lugar como una estatua. Cuando lo hace, su Armadura aumenta a 10 (y la Armadura contra el daño ambiental

aumenta a 5), pero no puede realizar ninguna acción, incluidas las acciones puramente mentales. A menos que algo pueda dañar al gólem a través de su Armadura, éste permanecerá congelado indefinidamente o hasta que vuelva la luz.

Incluso si un gólem es destruido por completo, los escombros de su forma se vuelven a ensamblar lentamente en el transcurso de tres días, a menos que esos escombros sean molidos hasta la más fina grava y esparcidos ampliamente.

Interacción: La mayoría de los gólems no pueden hablar. Los que pueden hacerlo se lamentan, y unos pocos se han vuelto crueles en su aislamiento, pero en el fondo, todos se sienten solos. Muchos también están cansados de su existencia de piedra, en la que pueden moverse pero no sentir realmente, y desean algún tipo de final definitivo.

Uso: Los hechiceros poderosos a veces crean gólems y los ponen a su servicio con más hechizos. Estos gólems resultan ser duros guardaespaldas, pero a veces la inutilidad de tal servicio supera a un gólem y se vuelve contra el hechicero, liberándose de los hechizos vinculantes en su rabia por haberse negado la paz de la muerte.

Intromisiones del DJ: El personaje golpeado por el gólem también es agarrado y golpeado en la cabeza por 6 puntos de daño adicional. La víctima debe zafarse o liberarse, o de lo contrario permanecerá en las garras del gólem.

GORGONA 5 (15) [GORGON]

Las estatuas que pueblan el exterior de una ruina pretenden disuadir a los ladrones y exploradores. Las estatuas, que varían en tamaño desde pájaros a guerreros a cabalgando corceles, representan criaturas en estado de espanto y dolor, la imagen final de la muerte. Estas piezas no son obra de una mente febril, sino el destino de quienes se enfrentaron a la guarida de una gorgona. Las gorgonas fueron humanas una vez. Tras ofender a los dioses con su vanidad, se transformaron en monstruos horribles. Una gorgona tiene la parte superior del cuerpo de un humano de forma y físico perfectos, pero la parte inferior de una serpiente gigante, con su cola con cascabel. Quien se atreve a mirar el rostro de una gorgona puede ver rastros de la antigua belleza bajo un barniz cansado, oscurecido por el odio. En lugar de pelo, la cabeza de la gorgona está coronada por serpientes que chasquean y sisean a cualquiera que se acerque. Sin embargo, el aspecto más terrible de una gorgona es su mirada, que puede convertir en piedra a cualquier criatura.

Motivación: Aislamiento, defensa

Entorno: Solitario, aislado en las ruinas de antiguas ciudades y castillos

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto

Combate: Una gorgona tiene un ataque de arco de largo alcance. Dado que las criaturas que ven a la gorgona a menudo se convierten en piedra, debe abatir a sus presas a larga distancia para poder conseguir carne fresca. En combate melé, una gorgona arremete con una larga daga o, en raras ocasiones, con una espada. Como parte de la acción que la gorgona utiliza para atacar, las serpientes de su cabeza también pueden atacar a un objetivo que se encuentre a una distancia inmediata. Un objetivo que falle su tirada de Defensa por Velocidad recibe 2 puntos de daño de la mordedura y debe realizar inmediatamente una tirada de Defensa por Vigor para resistir el veneno (que infinge 4 puntos adicionales de daño de Velocidad que ignoran Armadura).

Cualquiera a corta distancia de una gorgona que se encuentre con su mirada y falle una tirada de Defensa por Vigor se convierte en piedra. En combate, cuando un personaje a corta distancia ataca a la gorgona, debe desviar la mirada (lo que obstaculiza el ataque en dos grados) o hacer una tirada de Defensa por Vigor. En caso de fallo, reciben 5 puntos de daño ambiental mientras su carne se mineraliza parcialmente. Si el personaje muere por este daño, se convierte en piedra.

Algunas gorgonas llevan un par de Cyphers y quizás un artefacto que pueden usar en combate.

Interacción: La amargura consume a las gorgonas. Llevan vidas solitarias, alejadas de todos sus seres queridos. Negociar con una de ellas sería toda una hazaña.

Uso: La cabeza de una gorgona conserva su poder de petrificar durante varios días después de ser cortada de la criatura. Los PJs podrían desafiar a la gorgona para poder usar su cabeza para derrotar a un enemigo aún más poderoso.

Botín: Una gorgona suele tener algunos Cyphers y puede tener también un artefacto.

Intromisiones del DJ: Un personaje vislumbra los ojos de una gorgona, y un brillo de piedra cubre su cuerpo durante un minuto, durante el cual gana +1 a Armadura pero no puede moverse más allá de una distancia inmediata en una ronda.

GRIS 4 (12) [GREY]

Los grises son enigmáticas criaturas nacidas de estrellas (o dimensiones) alienígenas que han aprendido a moverse a través de las vastas distancias que unen los sistemas estelares vecinos. Las criaturas descienden a través de la atmósfera al amparo de la noche para abducir especímenes para su estudio y devolver a las víctimas más tarde, tras un examen exhaustivo. Los abducidos que regresan suelen estar aturdidos y confundidos, y

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

conservan pocos recuerdos de lo que les ocurrió. Las víctimas del examen de los grises suelen presentar extrañas marcas en la carne, heridas de formas extrañas, huecos donde antes había dientes y metales extraños o desconocidos alojados en algún lugar bajo la piel.

Un gris mide 1 m [3 pies] de altura, con un cuerpo estrecho con extremidades delgadas y una cabeza grande y bulbosa. Dos grandes ojos negros almendrados, un rostro que sólo tiene una sugerencia de nariz y una boca estrecha. Los grises visten uniformes ceñidos, llevan numerosos instrumentos para estudiar su entorno y una o dos armas para protegerse.

Motivación: Conocimiento

Entorno: Los grises aterrizan sus naves en zonas remotas, donde tienen un riesgo mínimo de ser descubiertos.

Salud: 12

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para todas las tareas relacionadas con el conocimiento; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño y la rapidez

Combate: Un gris lleva un potente emisor de rayos que puede agujear el acero sólido. El gris puede utilizar el emisor para atacar a objetivos a distancia larga. Contra oponentes peligrosos, un gris puede utilizar una acción para activar un escudo personal que lo encapsula en una burbuja de fuerza. El escudo le da +3 a la Armadura, pero mientras el escudo está activo, el gris no puede disparar su emisor de rayos.

Los grises son científicos, pero cautelosos. Dejar un rastro de cadáveres como prueba de su existencia no es su modo de operar preferido. Por ello, un gris de cada grupo tiene un borrador de memoria. Si se activa éste dispositivo, cada objetivo que no sea un gris dentro de un rango corto debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto o quedar aturrido durante un minuto, sin realizar ninguna acción (a menos que sea atacado, lo que saca a la víctima de la condición). Cuando el efecto desaparece de forma natural, el objetivo no recuerda haber encontrado a las pequeñas criaturas grises.

Interacción: Los grises sienten curiosidad por los lugares que visitan, pero son reacios a moverse o actuar al descubierto. Reservados y misteriosos, prefieren observar a las criaturas desde lejos y, en ocasiones, cogerlas para inspeccionarlas más de cerca. Alguien que ofrezca a un gris un conocimiento verdadero puede ser tratado como un igual y no como un animal de laboratorio.

Uso: Los PJs son llamados a investigar una serie de apariciones de animales y personas. Uno a uno, los secuestrados regresan, normalmente en lugares extraños, y siempre con marcas físicas que sugieren que fue-

ron sometidos a procedimientos invasivos. Para proteger a otros de un destino similar, los PJs deben atrapar a los secuestradores en el acto.

Botín: Un gris tiene uno o dos Cyphers y puede tener un borrador de memoria que funciona como se describe en Combate (tirada de agotamiento de 1-2 en un 1d10).

Intromisiones del DJ: El emisor de rayos de un gris sufre un terrible desperfecto y explota, matando al gris y destruyendo su cuerpo por completo. Al día siguiente, las criaturas que se acerquen a una distancia corta del lugar donde murió el gris reciben 4 puntos de daño ambiental por la radiación psíquica cada ronda que permanezcan allí.

GUARDIA NEGRO 6 (18) [BLACKGUARD]

Los guardias negros son caballeros malvados que sirven a entidades oscuras o a sus propias agendas corruptas. Algunos fueron una vez caballeros honorables que cayeron en la tentación y han abandonado sus principios originales, pero muchos fueron criados en circunstancias malvadas y nunca han conocido otra cosa que el odio y el conflicto.

Motivación: Poder, dominación de otros, matar

Entorno: Casi cualquier lugar, ya sea solo o como parte de una secta u organización maligna

Salud: 30

Daño que infinge: 7

Armadura: 2 o 3

Movimiento: Corto; largo cuando va en una montura

Ajustes: Nivel 7 para percepción y Defensa por Intelecto

Combate: Los guardias negros usan armaduras y armas de gran calidad (normalmente decoradas con símbolos que representan la muerte, demonios o dioses malignos). Muchos llevan armaduras pesadas y prefieren armas que infligen heridas sangrantes, pero algunos adoptan un enfoque más sutil y actúan más como asesinos que como caballeros. Un guardia negro suele tener dos o tres de las siguientes habilidades:

- **Bestia demoníaca:** El guarda negro tiene una criatura de compañía, como un perro, un caballo o un cuervo, con un aspecto espeluznante y antinatural (en el caso de los animales pequeños, la criatura también puede ser un espécimen excepcionalmente grande de su especie). La criatura es en realidad un demonio semiinteligente con forma de animal (y, por tanto, inmune a las habilidades que sólo afectan a los animales normales) que puede entender las órdenes del guardián negro, e incluso puede ser capaz de hablar. Si la bestia es un caballo o una criatura similar, el guardia negro puede usarla como montura.

(**Bestia demoníaca:** nivel 4, nivel 5 para sigilo, nivel 5 para Defensa por Vigor e Intelecto.)

- **Nigromancia:** El guardia negro utiliza un ritual de diez minutos para animar un cadáver de tamaño humano como zombi bajo su control. El zombi vuelve a convertirse en cadáver al cabo de un día.
- **Veneno:** El guardia negro recubre sus armas con un veneno de nivel 6; un enemigo que falle una tirada de Defensa por Vigor desciende un grado en el registro de daño.
- **Conjuros:** El guarda negro conoce varios conjuros concedidos por una entidad maligna, normalmente conjuros que hacen que un enemigo huya despavorido durante un minuto, restauran 10 puntos de vida, crean oscuridad o una niebla espeluznante a larga distancia, o conceden +5 de Armadura contra ataques de energía y mágicos durante una hora.
- **Ataque sorpresa:** Cuando el guarda negro ataca desde una posición oculta, por sorpresa o antes de que su oponente haya actuado en combate, obtiene una ventaja en el ataque e infinge +4 puntos de daño.
- **Aura impía:** Las tiradas de defensa de los enemigos que se encuentren a una distancia inmediata del guarda negro se ven obstaculizadas.
- **Bendición impía:** Las tiradas de defensa del guarda negro se ven aliviadas.

Interacción: Los guardias negros disfrutan matando a los parangones justos del bien y suelen ser crueles por el mero hecho de serlo.

Uso: Un guarda negro ha unido a varios grupos de bandidos en un pequeño ejército. Una malvada hechicera envía a su lugarteniente de la guardia negra a matar a la gente que interfiere con sus planes.

Botín: Los guardias negros suelen tener tesoros equivalentes a tres o cuatro objetos caros, unos cuantos Cyphers manifiestos útiles y un artefacto de arma o armadura.

Intromisiones del DJ: El arma del guarda negro brilla con un poder impío, infligiendo 6 puntos de daño adicionales (ignora Armadura).

GUSANO QUE CAMINA 7 (21) [WORM THAT WALKS]

Este humanoide empapado y envuelto en cuero huele a mar. Se mueve sin esfuerzo por el aire, levitando sobre el suelo mientras sus húmedos envoltorios se retuerzan y retuerzan como si estuvieran infestados de miles de gusanos, porque lo están. Cada gusano que camina es una masa de gusanos psíquicos que se retuerzan en un fango de exudado salino. Individualmente, los gusanos son alimañas inofensivas, pero juntos son una entidad pensante, una única mente psíonica formada por miles de diminutas pupas parecidas a gusanos. Las apretadas correas de cuero que cubren a un gusano que camina son tan importantes para ocultar su verdadera natura-

leza como para la adherencia. A pesar de estar completamente encapsulado, el gusano que camina percibe su entorno con un sexto sentido difícil de engañar.

Motivación: Dominación de otras criaturas, alimentación
Entorno: Casi cualquier lugar

Salud: 30

Daño que inflige: 7 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Inmediato; corto al volar

Ajustes: Nivel 8 para percepción; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su naturaleza lenta

Combate: Un gusano que camina puede golpear a un único objetivo en alcance inmediato con un "puño" envuelto en cuero como su acción. Cuando golpea e infinge daño, varios gusanos salen disparados y se adhieren a la víctima (pasando por debajo de la mayoría de las armaduras, a menos que estén herméticamente selladas o tras un campo de fuerza), que debe hacer una tirada de Defensa por Vigor para soltarlos. Si falla, los gusanos comienzan a alimentarse y el objetivo recibe 5 puntos de daño (ignora Armadura).

Si una víctima muere mientras está al alcance inmediato de un gusano que camina, los gusanos engullen automáticamente el cuerpo a través de una amplia abertura en sus envoltorios. Los gusanos entran en un frenesí alimenticio, reduciendo los restos a la nada en cuestión de minutos. Durante el frenesí, el gusano que camina regenera 2 puntos de salud por ronda. El equipo de la víctima se conserva para su posterior estudio.

Un gusano que camina también puede emitir un estallido psíquico que puede tener como objetivo hasta tres criaturas a corta distancia como su acción. Con una tirada fallida de Defensa por Intelecto, la víctima sufre 4 puntos de daño de Intelecto (ignora Armadura) y es incapaz de realizar acciones en su turno siguiente. Si la víctima es atacada mientras está así aturdida, sus defensas se ven obstaculizadas en dos grados.

Interacción: Un gusano que camina puede comunicarse telepáticamente con personajes dentro de un corto alcance. Sólo negocia con aquellos lo suficientemente fuertes como para hacerle daño; de lo contrario, intenta comerse a cualquiera con el que se cruce. Incluso si el gusano que camina llega a un acuerdo, acaba renegando si percibe alguna ventaja por hacerlo.

Uso: Un gusano que camina ha estado activo en una pequeña comunidad rural durante semanas, aparentemente en preparación para algo que llama "la Gran Eclosión". Si eso se refiere a la eclosión de más gusanos psíquicos, podría significar problemas para una región mucho mayor.

Botín: Un gusano que camina puede tener uno o dos Cyphers, aunque durante el combate utilizará cualquier dispositivo que pueda ayudarle en la lucha.

Intromisiones del DJ: Un personaje golpeado por el gusano que camina se da cuenta de que no fue capaz de sacudirse todas las larvas que salieron. Si fallan una tirada de Defensa por Velocidad, un gusano se sumerge en su carne y recorre su cuerpo, su ruta es visible bajo su piel. El personaje está distraído (todas sus tareas se ven obstaculizadas) hasta que el gusano muere un minuto más tarde o es extraído de otro modo.

HADA 3 (9) [FAERIE]

Las hadas son criaturas mágicas de música, alegría, trucos y burlas. Algunas sólo interpretan una canción tonta o siguen a la gente durante un rato, revoloteando y haciendo preguntas como un niño pequeño molesto. Algunas hadas son más crueles y se deleitan robando ropa, equipo u objetos preciados. Y unas pocas son francamente maliciosas y, bajo la apariencia de un guía útil o una bonita luz en la distancia, atraen a los viajeros perdidos hacia diversos destinos.

Motivación: Impredecible

Entorno: Solo o en grupo de tres a doce individuos

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Inmediato; largo al volar

Ajustes: Nivel 5 para tareas interpretativas y engaño; nivel 5 para defensa por Velocidad debido a su tamaño y rapidez

Combate: Un hada puede lanzar polvo mágico dañino a cualquier objetivo a corta distancia, pero a veces empuña armas diminutas como arcos, lanzas o espadas.

Si un hada es tocada o golpeada por un arma melé, más polvo mágico sale despedido del hada y nubla al atacante, que debe hacer una tirada de Defensa por Velocidad o recibir la misma cantidad de daño que acaba de infijir al hada.

Un hada puede ver en la oscuridad, pero también puede emitir luz brillante y aparecer como un humanoide resplandeciente o una esfera iluminada.

Las hadas regeneran 1 punto de Vida por ronda mientras su Vida esté por encima de 0.

Algunas hadas pueden intentar utilizar una canción o un despliegue de luz para encantar a otros a corta distancia. El objetivo debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto o caer en un estado sugestionable durante una hora. Durante este periodo, el objetivo puede ser guiado por el hada a su velocidad de movimiento normal. El objetivo puede salir pronto del hechizo si recibe daño o es abofeteado y sacudido con fuerza durante uno o dos rondas, lo que hace que el encanto se desvanezca. Un hada puede usar este poder una vez por minuto.

Interacción: Las hadas son criaturas volubles, pero a excepción de las maliciosas, se puede negociar con ellas,

especialmente si se les ofrecen dulces, vino u otros regalos. Sin embargo, los lapsos de atención de las hadas son limitados, así que incluso una que tenga buenas intenciones podría acabar dejando a los PJs desprotegidos justo en el peor momento.

Uso: La luz danzante en la distancia, que conduce a los curiosos PJs más y más adentro en el oscuro bosque, es un hada. Y el destino podría ser una bruja malvada u otro lugar desagradable.

Botín: Las pequeñas bolsas que llevan las hadas están llenas de baratijas del bosque, pero algunas de esas bolsas son diez veces más grandes por dentro y pueden contener un puñado de monedas brillantes o un Cypher.

Intromisiones del DJ: Aparece otra hada, y si el personaje falla una tirada de Defensa por Velocidad, sale volando con su arma u otra posesión importante.

HIDRA 7 (21) [HYDRA]

Este reptil mitológico tiene cinco cabezas de serpiente retorcidas, cada una de las cuales exhala constantemente un penacho venenoso. Con más de 6 m [20 pies] de largo desde la punta de su cabeza más larga hasta su cola, la característica más desconcertante de esta bestia tóxica es su capacidad mágica para hacer brotar nuevas cabezas cuando es herida. Algunas hidras viven en tierra, otras en el agua. La mayoría parecen haber sido establecidas como guardianes de lugares importantes por poderes superiores, que es probablemente la razón por la que son tan difíciles de matar.

Motivación: Alimentación (carne), defender un lugar

Entorno: Pantanos, costas y bosques

Salud: 24

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto al caminar o nadar

Ajustes: Nivel 8 para percepción debido a sus numerosas cabezas; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño.

Combate: Incluso acercarse a una hidra es peligroso; el aire que la rodea está envenenado por su aliento venenoso. Cada ronda que una criatura se encuentre dentro del alcance inmediato de una hidra, debe tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o recibir 1 punto de daño de Velocidad (ignora Armadura).

Las cinco cabezas de una hidra pueden morder simultáneamente a los enemigos que se encuentren a su alcance inmediato. Si tres o más cabezas coordinan su ataque, las cabezas realizan un ataque como una única criatura de nivel 9 que infinge 9 puntos de daño. Un objetivo mordido por la hidra venenosa también debe tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o recibir 2 puntos adicionales de daño de Velocidad (ignora Armadura).

Cada vez que la hidra recibe 4 o más puntos de daño de un único ataque, un pulso curativo recorre a la criatura una ronda después. El pulso devuelve la salud que se acaba de restar debido al ataque y desencadena el crecimiento inmediato de dos cabezas adicionales que brotan de la criatura. (Lo mismo ocurre si una de las cabezas serpenteantes de la criatura es decapitada). Las nuevas cabezas son tan eficaces como las originales en un combate. El fuego, la electricidad y otros ataques de energía extrema no activan el pulso curativo ni la génesis de cabezas.

Interacción: Una hidra es un depredador astuto, pero no inteligente. No puede regatear ni negociar.

Uso: Los PJs investigan una antigua ruina con la esperanza de encontrar artefactos de los dioses. Una hidra los ve entrar y los sigue a través de la estructura en ruinas a una distancia considerable, esperando a que descanse o se distraigan de otro modo antes de atacar.

Botín: Las hidras a veces recogen Cyphers y artefactos en su guarida, o en su defecto, custodian algo de valor.

Intromisiones del DJ: El personaje reacciona mal al veneno del aire o a un mordisco y sufre convulsiones irresistibles durante una ronda si falla una tarea de defensa con Vigor.

HOMBRE LOBO 4 (12) [WEREWOLF]

La maldición del hombre lobo comienza como pesadillas en las que se persigue o, lo que es más aterrador, se persigue a otra persona. A medida que los sueños se vuelven más feroz y cada noche de sueño proporciona menos descanso, las víctimas comienzan a preguntarse por las manchas de sangre en su ropa, las extrañas marcas de garras en sus casas y, finalmente, los cuerpos mutilados que encuentran enterrados en sus patios.

Cuando no se transforman, muchos de los que sufren la maldición parecen personas normales, si bien están emocionalmente traumatizados por el hecho de que la mayoría de sus amigos y familiares han sido brutalmente masacrados durante los meses anteriores. Algunos pocos, sin embargo, se dan cuenta de la verdad de su condición, y dependiendo de su naturaleza, se suicidan antes de su próxima transformación o aprenden a deleitarse con la carnicería.

Motivación: Matanza cuando se transforma; búsqueda de respuestas cuando es humano

Entorno: Cualquier lugar oscuro, normalmente solo pero a veces como parte de una pequeña manada de dos a cinco

Salud: 24

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto; largo en forma de lobo

Ajustes: Nivel 6 para atacar cuando es medio lupino; nivel 6 para Defensa por Velocidad cuando es lupino

completo; nivel 7 para percepción cuando es medio o lupino completo.

Combate: En su forma humana normal, un hombre lobo no tiene ataques naturales, aunque puede utilizar un arma. También carece de las habilidades que se describen a continuación; su único poder es transformarse en una forma medio lupina o en una forma lupina completa, lo que lleva 1d6 rondas agonizantes. Un puñado de hombres lobo puede controlar su transformación, pero la mayoría cambia por la noche en respuesta a señales relacionadas con la luna.

- **Medio lupino:** Un hombre lobo medio lupino es en parte humanoide y en parte lobo, pero completamente aterrador. Ataca con sus garras.

- **Lupino completo:** Un hombre lobo lupino completo es un lobo particularmente grande y de aspecto feroz. Normalmente muerde a los enemigos e inflige 2 puntos de daño adicional (7 puntos en total), pero también puede usar sus garras.

- **Medio lupino y lupino completo:** Los hombres lobo medio lupinos y lupinos completos gozan de sentidos mejorados y recuperan 2 puntos de salud por ronda. Sin embargo, un hombre lobo que recibe daño de un arma o bala de plata deja de regenerarse durante varios minutos.

Interacción: En forma humana, los hombres lobo tienen los objetivos y las aspiraciones de las personas normales, y a menudo no recuerdan lo que hicieron mientras estaban transformados ni se dan cuenta de que sufren la maldición de hombre lobo. En forma media o lupina completa, no se puede negociar con uno.

Uso: Cuando hay luna llena, los hombres lobo cazan

Intromisiones del DJ: Un PJ que desciende un grado en el Registro de Daño debido al daño infligido por un hombre lobo debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o ser afligido con la maldición del hombre lobo.

JOTUNN (GIGANTE NÓRDICO)

Los jotunns son un tipo de gigante de gran tamaño, algo inteligentes, malhumorados y cultos a su manera, pero generalmente hostiles hacia los humanos y otras "gentes pequeñas". Los jotunns miden entre 3 y 6 m [9 y 20 pies] de altura, son fuertes, tienen el pelo largo, llevan armadura y usan armas como los humanos. Algunos son horribles, otros atractivos para los humanos y algunos tienen varias cabezas. Viven en cuevas, cabañas o grandes castillos. Hay dos tipos principales de jotunns: los de fuego y los de hielo.

JOTUNN DE FUEGO 6 (18) [JOTUNN, FIRE]

Los jotunns de fuego suelen llamarse gigantes de fuego. Su piel es gris carbón o negra; su pelo es rojo o dorado y puede ser de metal o de llamas. Prefieren los climas cálidos.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

dos y montañosos (especialmente los volcanes), llevan armaduras de placas y usan grandes espadas que brillan con el calor natural de sus cuerpos.

Motivación: Destrucción, alimentación (carne], honor.

Entorno: Montañas cálidas, zonas volcánicas, fuegos sobrenaturales

Salud: 30

Daño que infinge: 6 puntos más 3 puntos de fuego

Armadura: 3 (inmune al fuego)

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño; nivel 8 para romper y lanzar objetos

Combate: Un jotunn de fuego utiliza armas adecuadas a su tamaño (que serían a dos manos para un humano, pero que el gigante puede blandir a una mano), infligiendo 6 puntos de daño más otros 3 puntos de daño por fuego ambiental conducido desde el cuerpo del jotunn. Los jotunn lanzan rocas hasta muy larga distancia, infligiendo 6 puntos de daño más 3 puntos de daño de fuego.

Un jotunn puede infijir 1 punto de daño de fuego con un toque, y cualquiera que lo toque sin protección contra el fuego recibe daño como si el jotunn lo hubiera tocado. Un jotunn de fuego muerto y su equipo siguen demasiado calientes para tocarlos con seguridad durante varios minutos.

Los jotunn de fuego son inmunes al daño por fuego, pero reciben daño adicional por frío (igual al daño normal del ataque, hasta un máximo de 5 puntos adicionales de daño por frío).

Los líderes jotunn de fuego a veces tienen poderes mágicos, normalmente relacionados con la tierra y el fuego.

Interacción: Los jotunn de fuego tienden a ser hostiles, pero pueden aceptar un desafío no letal para permitir a los visitantes pasar por sus tierras o unirse a ellos en un festín.

Uso: Un jotunn de fuego decide causar problemas a los intrusos en su territorio. Un clan de jotunns libra una guerra contra una aldea o ciudad fortificada, lanzando rocas, provocando incendios y robando ganado.

Botín: A los jotunns les gustan las cosas finas, y sus hogares suelen tener utensilios, platos, armas y trofeos hechos de metales preciosos y decorados con gemas. Pueden tener Cyphers, y un líder puede llevar un artefacto.

Intromisiones del DJ: El ataque del jotunn infinge una quemadura grave, inutilizando un miembro durante una hora o hasta que se cure.

JOTUNN DE HIELO 6 (18) [JOTUNN, FROST]

Los jotunns de hielo suelen llamarse gigantes de hielo. Su piel es de color blanco pálido, rosa o azul, y su pelo

suele ser blanco, rubio pálido o de hielo. Prefieren las montañas frías y la tundra, visten cota de malla y pieles, y utilizan hachas de metal que canalizan el poderoso frío de sus cuerpos.

Motivación: Destrucción, alimentación (carne], honor.

Entorno: Montañas y llanuras frías

Salud: 30

Daño que infinge: 6 puntos 3 puntos de frío

Armadura: 2 (inmune al frío)

Movimiento: Corto; largo al esquiar

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño; nivel 8 para romper y lanzar objetos

Combate: Un jotunn de hielo utiliza armas adecuadas a su tamaño (que serían a dos manos para un humano, pero que el gigante puede blandir a una mano), infligiendo 6 puntos de daño más otros 3 puntos de daño por frío ambiental conducido desde el cuerpo del jotunn. Los jotunn lanzan rocas o trozos de hielo hasta muy larga distancia, infligiendo 6 puntos de daño más 3 puntos de daño por frío.

Un jotunn puede infijir 1 punto de daño de frío con un toque, y cualquiera que lo toque sin protección contra el frío recibe daño como si el jotunn lo hubiera tocado. Un jotunn de escarcha muerto y su equipo siguen demasiado fríos para tocarlos con seguridad durante varios minutos.

Los jotunn de escarcha son inmunes al daño por frío, pero reciben daño adicional por fuego (igual al daño normal del ataque, hasta un máximo de 5 puntos adicionales de daño por fuego).

Los líderes jotunn de escarcha a veces tienen poderes mágicos, normalmente relacionados con las ilusiones y el clima.

Interacción: Los jotunn de hielo tienden a ser hostiles, pero si están de humor generoso, pueden permitir que los visitantes cenen con ellos o descansen en sus salones. Una vez que conceden hospitalidad a alguien, son reacios a romperla a menos que sean atacados, robados o engañados.

Uso: Un jotunn de hielo lanza una roca sólo para ser amenazador. Un jotunn astuto se ofrece a compartir una historia a cambio de comida y conversación. Un clan de jotunns aprovecha la cobertura de una tormenta para asaltar una aldea.

Botín: A los jotunns les gustan las cosas finas, y sus hogares suelen tener utensilios, platos, armas y trofeos hechos de materiales preciosos y decorados con gemas. Pueden tener Cyphers, y un líder puede llevar un artefacto.

Intromisiones del DJ: El ataque del jotunn entumece uno de los miembros del personaje, obstaculizando todas las acciones con él en dos grados hasta que se cure.

KAIJU 10 (30) [KAIJU]

Los kaiju tienen una gran variedad de formas, pero todos comparten una cualidad difícil de ignorar: un tamaño alucinante. Las apariciones de estas colosales criaturas son acontecimientos raros que no suelen durar más de unos días. En ese sentido, son similares a las tormentas centenarias y, como mínimo, igual de destructivas. Cuando emergen, se sienten atraídos por las estructuras artificiales, cuanto más densamente situadas y elaboradas mejor, que se disponen a destrozar con fuerza. Es difícil juzgar el tamaño de cosas tan alejadas de la escala normal, pero las buenas estimaciones sitúan a la mayoría de los kaiju por encima de los 90 m [300 pies] de altura.

Los Kaiju se basan principalmente en su fuerza y masa, pero muchos tienen algún truco o habilidad adicional que los diferencia de sus congéneres, lo que suele traducirse en una devastación aún mayor.

La otra cualidad que comparten todos los kaiju es el talento de esconderse después de un ataque sumergiéndose en un mar cercano o escarbando en las profundidades de la tierra. A veces, el mismo kaiju vuelve a aparecer días, meses, años o décadas después, atacando el mismo lugar o un sitio totalmente nuevo.

Motivación: Destrucción

Entorno: Generalmente cerca de comunidades que contienen muchas estructuras altas

Salud: 140

Daño que infinge: 18 puntos

Armadura: 5

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Un kaiju puede dar un puñetazo, una patada o un latigazo con la cola o los tentáculos a algo que esté a largo alcance. El daño se infinge al objetivo y a todo lo que esté a corto alcance del mismo, e incluso los que tienen éxito en una tirada de Defensa por Velocidad reciben 7 puntos de daño.

Los Kaiju se curan rápidamente, normalmente a un ritmo de 2 puntos por ronda.

Los kaiju son lo suficientemente raros y devastadores como para que la mayoría de ellos reciban un identificador único por parte de los supervivientes. En la entrada de cada criatura que aparece a continuación sólo se indican las diferencias con respecto a la criatura base descrita anteriormente.

- Rampagion:** Se calcula que este kaiju mide casi 300 m [1000 pies] de altura. Una vez al día, puede realizar un ataque de embestida, infligiendo su daño en una línea de 90 m [300 pies] de ancho y 3 km [2 millas] de largo. Rampagion tiene 10 de Armadura e infinge 20 puntos de

daño con un ataque físico (u 8 puntos si la víctima hace una tirada de Defensa por Velocidad con éxito).

- **Suneko:** El cuerpo de este kaiju, que parece un cruce entre un león y un lagarto, es tan caliente que su piel brilla como carbones rojos, su melena como la corona del sol y sus ojos como reflectores. Suneko infinge automáticamente 10 puntos de daño a todos los que se encuentran a su alcance. La criatura puede emitir rayos gemelos de plasma desde sus ojos en un rayo enfocado que puede llegar hasta el horizonte, que desde la altura de Suneko sobre el suelo es de unos 35 km [22 millas]. Cuando realiza su ataque con el rayo ocular, deja de emitir calor mortífero en el rango inmediato durante aproximadamente un minuto.

Interacción: La mayoría de los PJs no pueden interactuar directamente con un kaiju a menos que tengan algún dispositivo o asociación especial que les permita llamar la atención de una de las enormes criaturas. Hacerlo podría dar a los personajes la oportunidad de engañar o atraer a la bestia, o tal vez incluso persuadir a un kaiju para que luche contra otro.

Uso: Despues de ver la devastación causada por un kaiju, los PJs pueden decidir (o se les pide) encontrar una manera de detener una futura aparición proyectada de la misma criatura.

Intromisiones del DJ: El personaje obtiene la atención directa del kaiju. Si el kaiju ataca al personaje, se le otorgan 5 PX, de los cuales sólo 1 tiene que dar a un amigo.

LICHE 8 (24) [LICH]

Un liche es un poderoso mago o sacerdote que ha utilizado sus conocimientos de nigromancia para atar su alma en un objeto mágico llamado filacteria, lo que le convierte en inmortal y no muerto a menos que su objeto alma sea encontrado y destruido. Habiendo corrompido su propia energía vital en un repugnante ritual, un liche puede perseguir sus otros objetivos mágicos, normalmente la adquisición de más riqueza, magia y poder. Un liche recién creado puede parecer un cadáver reciente, pero el mantenimiento de su recipiente físico se convierte en una prioridad menor a medida que pasan los siglos, por lo que con el tiempo tienden a parecer marchitos o incluso esqueléticos. Los liches suelen trabajar con o comandar a otros no muertos, como espectros, esqueletos, vampiros y zombis.

Motivación: inmortalidad, poder

Entorno: Donde puedan permanecer ocultos y trabajar sin ser molestados

Salud: 45

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ajustes: Nivel 10 para Defensa por Intelecto y conocimiento mágico

Combate: Un liche puede disparar ráfagas de energía nigromántica que infligen 8 puntos de daño a un objetivo y 4 puntos a cualquier criatura dentro del alcance inmediato del objetivo. Un liche conoce muchos hechizos, como los siguientes:

- **Animar guardias:** Anima a diez cadáveres como esqueletos o zombis, que obedecen al liche durante una hora antes de volver a convertirse en cadáveres.
- **Armadura:** Gana +5 de Armadura durante una hora.
- **Muerte:** Infinge 8 puntos de daño a una criatura a corta distancia; si la criatura falla una tirada de Defensa por Vigor, también desciende dos grados en el registro de daño.
- **Volar:** Durante una hora, se muéve por el aire tan fácilmente como si caminara.
- **Paralizar:** Un objetivo a corta distancia queda inmóvil durante dos rondas, incapaz de realizar ninguna acción física.
- **Polimorfizar:** Transforma a una criatura a corto alcance en una criatura inofensiva como un pez o una rana durante un minuto.
- **Ojo clarividente:** Visualiza cualquier lugar conocido en un radio de 1,5 km [1 milla] como si el liche lo estuviera observando directamente.
- **Teletransporte:** Se desplaza instantáneamente hasta 1,5 km [1 milla].

Es probable que un liche también lleve varios Cyphers útiles en combate. Los liches son no-muertos, y por tanto inmunes a cualquier cosa que afecte sólo a criaturas vivas, como enfermedades y venenos. A menos que su filacteria bien oculta sea destruida, un liche que es asesinado reforma un nuevo cuerpo cerca de su filacteria durante la siguiente semana más o menos, volviendo a su plena salud y con todas sus habilidades y recuerdos.

Interacción: Los liches odian ser interrumpidos y tienen cosas más importantes que hacer que responder a las preguntas de los débiles mortales. Se puede convencer a un liche para que enseñe un hechizo a un personaje, especialmente si se le da un hechizo, una Cypher o un artefacto a cambio.

Uso: Un liche está planeando un ritual para levantar un ejército de esqueletos o zombis para atacar el reino. Un liche ha hecho un pacto con un demonio para desatar una plaga a cambio de oscuros conocimientos mágicos.

Botín: Un liche tiene 1d6 Cyphers y normalmente un artefacto.

Intromisiones del DJ: El liche lanza un hechizo además de realizar otras acciones en su turno. El liche utiliza un Cypher, hechizo u otra capacidad para anular un ataque que de otro modo le habría afectado.

LORD DEMONIO 9 (27) [DEMON LORD]

Los lores demonios son demonios poderosos, al mando de cientos de demonios menores y, a menudo, gobernando toda una dimensión infernal. No son meros brutos, son inteligentes, manejan magia poderosa, elaboran planes de conquista de siglos de duración contra demonios rivales y buscan corromper y esclavizar a poderosos mortales. Algunos son casi tan poderosos como los dioses y son venerados como tales por cultistas o criaturas malignas, asumiendo la propiedad de conceptos como el asesinato, la putrefacción, la no muerte o la seducción. Se sabe que algunos buscan reproducirse con mortales para producir cambiones.

Motivación: Poder, conquista, almas

Entorno: Cualquier dimensión infernal, a veces llamada por magia mortal

Salud: 100

Daño que infinge: 12 puntos

Armadura: 5

Movimiento: Corto; largo al volar

Ajustes: Nivel 10 para historia y conocimiento mágico.

Combate: Un lord demonio ataca con un rayo de energía maligna o fuego hasta una distancia larga, infligiendo 12 puntos de daño a un objetivo o 9 puntos de daño a todos los objetivos a corta distancia del objetivo principal. Los objetivos afectados por el ataque de área que tengan éxito en una tirada de Defensa por Velocidad siguen sufriendo 5 puntos de daño. Un lord demonio puede realizar ataques melé contra todos los objetivos que se encuentren dentro de su alcance inmediato como acción.

También puede invocar una variedad de otras habilidades mágicas que imitan el efecto de cualquier criatura de nivel 5 o inferior, normalmente efectos destructivos, dolorosos y transformadores.

Un lord demonio recupera automáticamente 3 puntos de salud por asalto. Suelen tener las siguientes habilidades:

- **Cambiar de forma:** El lord demonio puede tomar la forma de un humano o humanoide similar como su acción, o volver a su forma regular. Cuando cambia de forma, su disfraz es casi impenetrable sin conocimientos especiales. Como humano, el señor de los demonios es una criatura de nivel 7.
- **Posesión:** El lord demonio puede poseer a una criatura y seguir utilizando sus propias habilidades.
- **Invocar demonio:** Invoca a un demonio o diablo para que le sirva durante un día.
- **Deseo:** El lord demonio puede conceder un deseo a un mortal (hasta nivel 9) a cambio de un pago o servicio apropiado, pero el deseo suele ser otorgado de forma retorcida o tener consecuencias ocultas.

Interacción: Los lores demonio están dispuestos a negociar con los mortales si esto conduce a la corrupción del mortal o hace avanzar la agenda del demonio de alguna manera. A veces responden a halagos o sobornos de almas poderosas u objetos mágicos.

Uso: Una secta demente quiere invocar a un lord demonio para acabar con el mundo. Un misterioso extraño ofrece ayuda a cambio de un favor que pedirá más adelante.

Botín: Un lord demonio suele tener un artefacto relacionado con algún aspecto de su naturaleza o intereses, como un arma, un anillo o una armadura, así como 1d6 Cyphers

Intromisiones del DJ: El lord demonio ofrece al personaje algo tan tentador (un artefacto, inmortalidad, y pronto) que pierde su próxima acción y debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto para resistirse a intentar negociar por ello. El lord demonio crea un portal y se retira a su propia dimensión; el portal permanece abierto durante una ronda.

LUZ BLANCA ASESINA 5 (15) [KILLING WHITE LIGHT]

Una luz blanca asesina no es un cazador sutil. A distancia, la criatura es un punto de brillo que hace agua a los ojos. Cuando se acerca, es nada menos que cegadora, aunque su emanación no es cálida. A pesar de su intensidad abrasadora, una luz blanca asesina es tan fría como la luz de las estrellas en una noche de diciembre, y mina el calor y la vida de los seres vivos atrapados en su resplandor.

De día, una luz blanca asesina suele estar inactiva. Durante este periodo, la criatura hiberna en zonas oscuras, como si no quisiera o no pudiera competir con el sol.

Motivación: Eliminar la vida orgánica

Entorno: Casi cualquier lugar oscuro

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto al volar

Combate: Una luz blanca asesina activa (resplandeciente) puede atacar a un objetivo dentro del alcance inmediato cada ronda con un pulso de su nimbo brillante. Un personaje que falle una tirada de Defensa por Velocidad contra el ataque recibe daño y experimenta un entumecimiento refrigerante. Una víctima asesinada por la criatura queda convertida en ceniza soplada, aunque su ropa y equipo quedan ilesos.

Cuando ataca, una luz blanca asesina emite un nimbo cegador de iluminación que afecta a todas las criaturas a corto alcance. Los objetivos en el área deben tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor cada ronda o quedar cegados durante una ronda. Un personaje en el área

puede apartar la vista cuando lucha contra una luz blanca asesina para evitar ser cegado, pero los ataques y las defensas se ven obstaculizados para aquellos que lo hacen.

Una luz blanca asesina es vulnerable a otras fuentes de luz fuertes que no sean la suya. Si se expone a la luz del día o queda atrapada en un haz de luz de alta intensidad (como un rasgo), la luz blanca asesina vacila y no realiza ninguna acción durante una ronda, tras el cual puede actuar con normalidad. Sin embargo, si la luz competitiva persiste durante más de tres o cuatro rondas, la criatura suele retirarse a un lugar oscuro y seguro.

Interacción: Una luz blanca asesina es demasiado extraña para la interacción y puede no ser inteligente de una manera que los humanos puedan entender.

Uso: Una luz blanca asesina inactiva (que parece algo así como un bullo albino de vidrio volcánico) se confunde a veces con una criatura cuyas propiedades no pueden identificarse del todo, hasta que la criatura se activa, momento en el que se revela su verdadera naturaleza.

Intromisiones del DJ: Normalmente resistente a la interacción, una luz blanca asesina utiliza su nimbo ardiente para quemar un glifo alienígena de significado incierto en la carne del personaje antes de que la criatura se desvanezca como una bombilla apagada.

MAGO CORRUPTO 7 (21) [CORRUPT MAGE]

Algunos magos y hechiceros caen en la tentación de la magia oscura, lo que condena inevitablemente sus almas y corrompe su carne a medida que toman atajos y profundizan en la sabiduría prohibida. Sus investigaciones y experimentos crean nuevos tipos de monstruos destructivos y convierten personas en horrores deformes. A veces modifican sus propios cuerpos para obtener poderes demoníacos o dracónicos, o hacen pactos con esas criaturas para obtener conocimientos e ingredientes mágicos.

Motivación: Conocimiento mágico a toda costa

Entorno: Casi en cualquier lugar, normalmente con sus esbirros bestias de carne.

Bestia de carne: nivel 4, nivel 5 para atacar; salud 15; Armadura 1

Salud: 35

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para todas las tareas relacionadas con el conocimiento del saber arcano, los demonios y la alteración de los cuerpos

Combate: Los magos corruptos lanzan a sus oponentes rayos de energía que ampollan, cortan y pudren la carne, atacando hasta a tres criaturas como acción. Muchos de ellos se han dotado de largas garras y dientes que pue-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

den utilizar para realizar hasta tres ataques melé por acción.

Un mago corrupto conoce muchos hechizos, como los siguientes:

- **Armadura:** Cubre a una criatura con feas escamas, otorgándole +3 a Armadura durante una hora.
- **Locura:** Destroza el cerebro de una criatura a corta distancia durante una hora, reduciéndola a un balbuceante estado catatónico en el que no puede reconocer a amigos o enemigos. Si se la molesta o daña, es probable que arremeta con fuerza letal contra lo que percibe como sus atormentadores.
- **Recolección de órganos:** Extrae un puñado de órganos internos de un oponente a corta distancia, bajando la criatura un grado en el registro de daño si falla una tirada de Defensa por Vigor.
- **Polimorfizar:** transforma a un enemigo a corta distancia en una criatura diminuta e indefensa, como una cucaracha, un pez o un caracol, durante una hora.
- **Invocar demonio:** Invoca a un demonio para que sirva al mago durante una hora.
- **Teletransporte:** Traslada al mago hasta 160 km [100 millas] de distancia, o menos si lleva criaturas adicionales consigo.

• **Retorcer carne:** Remodela la carne de una criatura a corta distancia, convirtiéndola en una horrible monstruosidad durante una hora. Las acciones de la criatura transformada se ven obstaculizadas, pero sus ataques físicos infligen +3 puntos de daño. El control del mago sobre la criatura se limita a indicar a qué objetivo debe atacar.

Un mago corrupto suele tener varios Cyphers útiles en combate y quizás también un artefacto.

Interacción: Por lo general, los magos corruptos no son de fiar y ven a las demás criaturas como objetos con los que experimentar y viviseccionar. Pueden negociar con alguien que les traiga un espécimen raro o un hechizo. Muchos están mentalmente perturbados por sus investigaciones y autoalteraciones y pueden fluctuar entre la claridad tranquila, la obsesión, la paranoia y la rabia.

Uso: Se dice que los extraños monstruos híbridos que surgen del bosque son creaciones de un mago corrupto. Un mago corrupto en estado apacible se presenta como un mago neutral o benévolo que busca ayuda en una tarea.

Botín: Un mago corrupto tiene 1d6 Cyphers y quizás un artefacto de hechicería.

Intromisiones del DJ: Un mago corrupto desesperado o moribundo transforma su propio cuerpo en varias bestias de carne nuevas, que retienen fragmentos de la inteligencia del mago e inmediatamente atacan. El hechizo de ataque del mago es increíblemente doloroso, atur-

diendo al personaje durante una ronda si falla una tirada de Defensa por Vigor.

MANTÍCORA 6 (18) [MANTICORE]

La mantícora es un temible depredador parecido a un león rojo con crin, cabeza humana y cola de escorpión. La cabeza tiene barba y tres filas de dientes en las mandíbulas superior e inferior, como un tiburón. La cola de escorpión está cubierta de múltiples púas y la criatura puede moverla para lanzarlas contra su presa. Las mantícoras se comen toda su presa, incluidos los huesos, la ropa y el equipo, sin dejar nada más que una mancha de sangre como prueba de su caza.

Motivación: Alimentación (carne, especialmente humana)

Entorno: Montañas y llanuras

Salud: 22

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 5 para ataques a distancia

Combate: Las mantícoras atacan con su poderoso mordisco, buscando incapacitar o matar rápidamente a un oponente para poder comer. Algunas se contentan con atacar y consumir a un único objetivo, pero una mantícora grande y hambrienta prefiere esperar a que haya dos o tres criaturas cerca antes de atacar. Una mantícora tiene patas poderosas y puede saltar hasta una corta distancia en cualquier dirección, y a menudo sorprende a su presa saltando desde su escondite.

En lugar de morder, una mantícora puede utilizar su cola venenosa parecida a la de un escorpión para golpear a una criatura melé con un racimo de púas, infligiendo 4 puntos de daño (más 4 puntos adicionales de daño por Velocidad si el objetivo falla una tirada de Defensa por Vigor). Con un movimiento de su cola, puede lanzar hasta cuatro púas a corta distancia, golpeando a una o más criaturas en un área inmediata. Cada púa infinge 1 punto de daño, y el objetivo debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o recibir 1 punto adicional de daño de Velocidad.

Interacción: Las mantícoras pueden emitir ruidos similares a los de una trompeta, pero parecen ser un truco para atraer a sus presas. La mayoría de ellas no son lo bastante inteligentes como para saber hablar idiomas humanos.

Uso: En las colinas cercanas se oyen extraños ruidos musicales parecidos al habla. La gente desaparece en los campos y en los caminos, y sólo las manchas de sangre en el suelo sugieren que han sufrido daños.

Botín: El estómago de una mantícora puede contener un trozo de tesoro o un Cypher de una comida reciente,

y su guardia puede tener uno o dos objetos pequeños que no pudo digerir.

Intromisiones del DJ: La mantícora ataca con su morisco, luego gira para azotar a su oponente con su cola de púas.

MI-GO 5 (15) [MI-GO]

Estas criaturas extraterrestres son conocidas como los Hongos de Yuggoth o los Abominables. Son una extraña amalgama de insecto y entidad fúngica, con muchas extremidades y alas que pueden llevarlos a lo alto. A veces esclavizan a los humanos para que trabajen para ellos en extrañas fábricas, minas u otras instalaciones de trabajo intensivo.

Motivación: Conocimiento y poder

Entorno: Normalmente colinas o montañas frías o templadas

Salud: 19

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto; largo cuando vuela

Ajustes: Nivel 6 para todas las tareas de conocimiento

Combate: Los mi-go se defienden con pinzas y garras, pero es más probable que utilicen dispositivos tecnológicos como armas. Asume que un mi-go tiene una de las siguientes habilidades de un dispositivo:

Proyecta una ráfaga de electricidad a larga distancia que infinge 6 puntos de daño

Emite gas venenoso en una nube que se llena a corta distancia e infinge 4 puntos de daño de Intelecto si la víctima falla una tirada de Defensa por Vigor (el mi-go es inmune)

Proyecta una imagen holográfica de sí mismo a un lado que obstaculiza los ataques dirigidos al mi-go real en dos grados

Proyecta un campo sónico que proporciona +2 a la Armadura

Los mi-go también tienen acceso a otros dispositivos, como traductores, cilindros que pueden conservar el cerebro de un humano sin su cuerpo, herramientas sofisticadas, collares que controlan las acciones de sus portadores y vehículos extraños. Los mi-go no sufren daños por el frío y no necesitan respirar.

Interacción: Aunque muy pocos mi-go hablan idiomas humanos, la interacción pacífica con estas criaturas no es imposible. Solo es muy difícil (nivel 7), ya que ven a la mayoría de los humanos como poco más que animales.

Uso: Los personajes son atacados por mi-go que intentan capturarlos y esclavizarlos. Si son capturados, los PJs son enviados a hurgar en las ruinas primordiales en busca de inquietantes reliquias tecnológicas.

Botín: Los mi-go siempre tienen 1d6 Cyphers, así como muchos objetos curiosos que no tienen una función humana evidente.

Intromisiones del DJ: Las esporas fúngicas del cuerpo del mi-go superan al personaje, que debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o perder su siguiente turno. El personaje se enfrenta a este riesgo cada ronda que se encuentre a una distancia inmediata de la criatura.

MINOTÁURO 4 (12) [MINOTAUR]

Los minotauros son toros-humanoides agresivos que disfrutan de la carne humana. Algunas leyendas dicen que el primer minotauro fue el resultado de la maldición de un dios, y otras sugieren que fue creado por un demonio, pero la verdad se pierde en la antigüedad. A los minotauros les importa poco la historia o su origen, prefieren cazar carne y enfrentarse entre ellos por el dominio y los trofeos. Los minotauros viven en pequeñas tribus de hasta una docena de adultos. Los minotauros solitarios son exiliados, los últimos supervivientes de su tribu o individuos más jóvenes que reclaman su propio territorio.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Cuevas, llanuras y laberintos

Salud: 19

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para caza y rastreo

Combate: Los minotauros atacan con sus cuernos o utilizan armas grandes. Un minotauro puede cargar hasta una distancia corta y luego realizar un ataque, que infinge 3 puntos de daño adicionales.

A los minotauros les interesan los laberintos y espacios laberínticos y les gusta vagar por ellos, memorizando los caminos y encontrando buenos lugares para tender emboscadas. Dejan montones de equipo y tesoros inútiles de víctimas anteriores para atraer a la gente al laberinto y dar tiempo al minotauro a acorralar a su presa. En algunas ocasiones, uno de los minotauros de una tribu desarrolla poderes mágicos simples y es capaz de crear ilusiones de humo o niebla en un área de corta distancia, volverse invisible durante unos instantes o encantar armas para infiligr heridas sangrantes.

Interacción: Los minotauros pueden hablar, normalmente en su propia lengua o en otra lengua humanoide rudimentaria. Sin embargo, no suelen hablar con criaturas más débiles (como los humanos).

Uso: Una banda errante de minotauros ha estado robando ganado de una aldea local y está dispuesta a empezar a cazar humanos. Un gladiador minotauro ha escapado de una arena subterránea secreta y acecha a

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

sus presas en la ciudad. Algo acecha en un maizal laberíntico, sin dejar más que huesos y manchas de sangre.

Botín: A los minotauros no les sirven de mucho el dinero, pero guardan algunos trofeos pequeños, como dados de marfil, gemas o joyas sencillas. El minotauro más poderoso de la tribu puede tener un Cypher o incluso un arma magistral.

Intromisiones del DJ: Un minotauro destroza una pared cercana, haciendo que parte del techo se derrumbe sobre uno o más personajes, infligiendo 6 puntos de daño y atrapándolos hasta que puedan escapar de los escombros. Un minotauro agarra a un personaje, que puede resistirse con una tirada de Defensa por Vigor o Velocidad; si falla, el minotauro se lo lleva hasta una corta distancia y desaparece (detrás de un obstáculo, en un laberinto o en algún otro escondite).

MOKUREN 3 (9) [MOKUREN]

Los mokuren no suelen ser más grandes que un gato, pero tienen la capacidad de hincharse hasta alcanzar el tamaño de un autobús (aunque sólo sea brevemente). Esta capacidad, combinada con sus llamativas colas piroquinéticas, hace que estas criaturas sean las favoritas de los niños, al menos en los cuentos y libros ilustrados. Dado que los mokuren pueden "escarbar" en los cuadros y otras obras de arte bidimensionales, es posible que algunas imágenes de mokuren sean algo más que simples representaciones.

Motivación: Jugar

Entorno: Casi en cualquier lugar, normalmente como imágenes en las paredes o en los libros de cuentos

Salud: 9

Daño que infinge: 3 puntos, a menos que se amplíe; ver Combate

Movimiento: Corto; largo si vuela

Ajustes: Nivel 5 para defensa debido a su tamaño, a menos que se amplíe. Ver combate

Combate: Un mokuren existe en tres estados: como imagen, como criatura del tamaño de un gato y como behemoth del tamaño de un autobús.

Como imagen, un mokuren no puede ser dañado. Incluso si la imagen es desfigurada, el mokuren se limita a "escarbar" y reaparecer como un graffiti en un nuevo espacio plano a pocos kilómetros.

También puede salir de la imagen y convertirse en una criatura física del tamaño de un gato como movimiento. En esta forma, un mokuren puede atacar con sus garras o morder. También puede dirigir un chorro de fuego desde su cola brillante hacia un objetivo a distancia larga. (Cuando un mokuren vuela, lo hace utilizando su cola para crear un chorro que lo impulsa hacia el cielo).

Por último, puede realizar un ataque agrandado, en el que se hincha hasta alcanzar el tamaño de un autobús y

golpea, muerde o se posa sobre un objetivo como parte de la misma acción. Cuando está agrandado, el mokuren gana +5 a la Armadura y realiza y se defiende contra todos los ataques como una criatura de nivel 7. Al impactar, el mokuren agrandado infinge 7 puntos de daño. Sin embargo, un mokuren sólo puede permanecer agrandado durante un total de cuatro rondas en un periodo de veinticuatro horas, por lo que utiliza esta habilidad con moderación o sólo cuando está enfadado.

Interacción: Ver a un mokuren activo se considera de buena suerte, a menos que se consiga estar en el lado equivocado de uno. En ese caso, hay que hacer una ofrenda de dulces a la criatura ofendida. Un mokuren no puede hablar, pero puede entender las lenguas del lugar donde vive tan bien como un sabueso entrenado.

Uso: Un mokuren puede llevar a los personajes a zonas inexploradas, ayudándoles a encontrar lugares que pueden haber pasado por alto o saltarse. También puede llevar a los PJs al peligro, pero normalmente lo hace solo para llevar ayuda (a los personajes) a otra persona en problemas.

Intromisiones del DJ: El personaje golpeado por el mokuren no recibe daño. En su lugar, debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o ser arrastrado a la pared, suelo o libro más cercano con la criatura, convirtiéndose en una imagen bidimensional. En este estado, la víctima queda en estasis hasta que el mokuren la libere, otra criatura la "libere" o pase un día y el efecto termine de forma natural.

MORLOCK 2 (6) [MORLOCK]

Los morlocks son humanoides caníbales degenerados y ciegos que evitan la luz. Tienen dientes prominentes, ojos de cerdo, piel suelta y posturas encorvadas. Evitan la luz del día y prefieren cazar y buscar comida cuando está oscuro (o al menos bajo el dosel crepuscular de un bosque espeso). Los morlocks comen cualquier tipo de carne, incluso carroña y sus propios muertos. Los morlocks construyen montones de piedras para marcar su territorio. En las noches de luna nueva, crean una música inquietante tocando sencillos tambores hechos con calaveras y troncos. Carecen de la previsión necesaria para almacenar alimentos en épocas de escasez, por lo que se alejan de sus hogares en invierno y en épocas de hambruna. A veces son esclavizados por criaturas más poderosas, como ogros o vampiros.

Motivación: Alimentación (carne), defensa

Entorno: Cuevas, bosques, colinas y bajo tierra

Salud: 6

Daño que infinge: 2 puntos

Movimiento: Corto; corto al trepar

Ajustes: Nivel 4 para sigilo y rastreo

Combate: Los morlocks luchan con las uñas y los dientes, pero a veces utilizan armas sencillas como garrotes, cuchillos de piedra, lanzas y jabalinas si han observado a otros humanoides hacerlo. Algunas tribus cavan trampas sencillas y persiguen a sus presas hasta ellas.

A los morlocks no les gusta la luz intensa, pero no les hace daño. Su oído y su olfato son tan fuertes que pueden "ver" con luz tenue o muy tenue como si fuera luz normal. Pueden rastrear olores tan bien como un perro adiestrado.

Interacción: Los morlocks tienen un lenguaje simple de aullidos y gruñidos que comunican conceptos básicos como comida, fuego, peligro y frío. Si son esclavizados por una criatura más poderosa, algunos de ellos pueden llegar a aprender algunas palabras en el idioma de esa criatura.

Uso: Los ancianos del pueblo advierten de que los tambores y aullidos casi humanos en las noches oscuras son señales de morlocks que robarán a los niños imprudentes. Se encuentran montones de piedras apiladas en el bosque, cada una rodeada de huellas humanoides desnudas.

Botín: Los morlocks no valoran lo que no pueden comer, pero su guarida puede tener uno o dos Cyphers de una víctima reciente.

Intromisiones del DJ: Un morlock inadvertido arrastra a un personaje o animal inconsciente para comérselo una vez que se pierde de vista.

NIGROMANTE 5 (15) [NECROMANCER]

La capacidad de influir, ordenar e invocar a los muertos es un poder impresionante, dado que hay más muertos que vivos. Ya que lo único que separa a una persona viva de una muerta es un cuchillo bien dirigido o un hechizo de muerte, el número de muertos siempre aumenta.

Motivación: Poder mágico, dominio sobre la muerte

Entorno: En lugares donde se entierra a los muertos, normalmente con algún número de sirvientes no muertos

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para Defensa por Velocidad debido al sudario de espíritus protectores no muertos.

Combate: Los nigromantes pueden fulminar a un enemigo a larga distancia con el frío de la tumba o magia necrosante.

Un nigromante puede lanzar un hechizo de muerte sobre un enemigo a corta distancia una vez por minuto; la víctima debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o descender un grado en el registro de daño. Esta

capacidad puede ser un poder innato o provenir de un artefacto.

Un nigromante que no esté ya acompañado por espíritus no muertos o cadáveres ambulantes habitados por espíritus bajo su mando puede invocar a un espíritu como acción. Un nigromante puede comandar hasta cinco espíritus (o no muertos recién aliados, como se describe más adelante) a la vez.

Un nigromante puede intentar tomar el mando de un espíritu o criatura no muerta a corto alcance. Tiene éxito automáticamente contra un objetivo no muerto no aliñeados de nivel 4 o inferior. Si un espíritu objetivo ya está aliado o al servicio de un PJ, el PJ debe tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto o perder el control del espíritu a la voluntad del nigromante durante un minuto. (**Espíritu:** nivel 3; toque necrosante inflige 3 puntos de daño.)

Interacción: Los nigromantes son temidos por su actitud indiferente hacia la vida, especialmente la vida de la gente normal (como los campesinos y la gente de la ciudad). Negociarán, pero normalmente no tienen la capacidad de preocuparse por el bienestar de otra persona; son sociópatas.

Uso: Un personaje ha muerto, y sus aliados deben encontrar a un nigromante que les ayude a recuperar su espíritu. Por supuesto, el nigromante quiere algo a cambio de esta ayuda, tal vez un artefacto robado de cualquier inframundo o infierno en el que el personaje muerto esté encarcelado.

Botín: Los nigromantes tienen uno o dos objetos caros, un Cypher y posiblemente un artefacto.

Intromisiones del DJ: Una mano huesuda surge del suelo a los pies del personaje. En una tirada fallida de Defensa por Velocidad, es retenidos en el lugar hasta que pueda tener éxito en una tarea de Vigor para escapar. Cada ronda que el personaje falla en escapar, la mano le aprieta causándole 3 puntos de daño.

NUPPEPPO 2 (6) [NUPPEPPO]

Los Nuppeppos son bultos animados de carne humana que caminan con extremidades vagamente definidas. Huelen a putrefacción y muerte. Se les ve en cementerios, campos de batalla, oficinas de forenses y otros lugares donde se guarda o entierra a los muertos. Cuando se ven en otros lugares, los nuppeppos parecen deambular por las calles sin rumbo, a veces solos, a veces en grupo, y a veces siguiendo a una persona viva que prefiere estar sola.

La información sobre estas criaturas es escasa. Podrían ser la consecuencia involuntaria de un intento de reanimación, capaz de catalizar su animación en tejidos igualmente muertos para formar más nuppeppos. Por otro

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

lado, podrían ser espíritus de los muertos especialmente horripilantes.

Un nuppeppo a veces sigue a un individuo vivo como una mascota silenciosa y maloliente que no muestra ningún afecto. Nadie sabe por qué.

(Si un nuppeppo empieza a seguir a un personaje, las tareas de interacción de ese personaje y sus aliados se ven obstaculizadas. La mayoría de las demás criaturas se desaniman al ver un bulto de carne humana animada rondando cerca.)

Motivación: Vagabundear, rozar la carne muerta

Entorno: Cerca de lugares de muerte por la noche, solos o en grupos de hasta ocho

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Combate: Un nuppeppo puede aplastar a un enemigo con una de sus abultadas extremidades. Si un nuppeppo es tocado o golpeado en combate melé, el arma (o la mano) del atacante se queda pegada al nuppeppo y sólo puede liberarse con una tirada de Vigor de dificultad 5.

Una víctima del ataque de un nuppeppo (o alguien que toque a un nuppeppo) comienza a descomponerse a un ritmo de 1 punto de daño de Velocidad (ignora la Armadura) por ronda, comenzando en la ronda siguiente al contacto. Para detener la propagación de la descomposición, la víctima puede cortar la capa de carne afectada, lo que infinge 4 puntos de daño (ignora la Armadura).

Interacción: Si se le aborda, un nuppeppo se gira para "mirar" a su interlocutor, pero no responde a preguntas u órdenes. Sin embargo, puede empezar a seguir a su interlocutor a partir de ese momento, a menos que se lo impidan físicamente, momento en el que el nuppeppo se vuelve violento.

Uso: Los PJs abren una tumba, un ataúd o un laboratorio de investigación sellado, y varios nuppeppos se derraman. Si no se les detiene, las criaturas intentan "adoptar" a sus descubridores.

Intromisiones del DJ: El personaje que permitió que el nuppeppo le siguiera a todas partes como si fuera una mascota (o que no ha podido evitarlo) se despierta y descubre que la criatura se ha posado sobre él durante la noche y está utilizando sus habilidades de toquedecepción para alimentarse. De hecho, el personaje podría estar ya incapacitado cuando se despierte.

OGRO 4 (12) [OGRE]

El ogro es un bruto bestial, un sádico caníbal desalmado de 2 m [8 pies] de altura que se alimenta de otras criaturas en los bosques, las montañas u otras zonas salvajes. Esto los enfrenta a menudo a seres silvános como los elfos y las criaturas feéricas. Los ogros que habitan en

tierras más civilizadas también son enemigos de los humanos, pero estos ogros no suelen acercarse a la civilización más allá de sus límites.

Los ogros suelen vestirse con ropa harapienta y desordenadas o sin nada.

Motivación: Alimentación (carne), sádico

Entorno: En cualquier lugar, normalmente solo o (raramente) en una banda de tres o cuatro

Salud: 20

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para hazañas de fuerza bruta de; nivel 3 para Defensa por Intelecto y ver a través del engaño; nivel 3 para Defensa por Velocidad de debido al tamaño

Combate: Los ogros suelen utilizar garrotes o grandes armas a dos manos de gran potencia. Como están acostumbrados a luchar contra criaturas más pequeñas, son expertos en utilizar su tamaño y su fuerza en su beneficio. Si un ogro golpea a un enemigo más pequeño que él, la víctima retrocede hasta 1,5 m o queda aturdida, lo que obstaculiza su siguiente acción.

Los ogros también pueden blandir sus enormes armas en amplios arcos, atacando a todos los enemigos que se encuentren a corta distancia. La defensa contra este ataque se ve obstaculizada y el ataque infinge 5 puntos de daño.

Los ogros rara vez huyen de un combate, y sólo un enemigo de poder abrumador puede obligarlos a rendirse.

Interacción: Los ogros son estúpidos y crueles. Hablan cualquier idioma que sea más común en la zona en la que viven, pero su vocabulario es extremadamente limitado. No les gusta conversar, ni siquiera con los de su propia especie. Razonar con ellos es difícil en el mejor de los casos, pero a veces se les puede engañar.

Uso: Un ogro solitario es un excelente encuentro para un grupo de personajes de primer nivel. Varios ogros, especialmente los guerreros bien equipados y entrenados, constituyen excelentes tropas o guardias al servicio de un poderoso señor. A los magos y señores de la guerra malvados les gusta esclavizar a los ogros y colocarlos al frente de sus ejércitos. En estos casos, los ogros suelen ser sobornados, esclavizados o intimidados con gran fuerza.

Botín: Algunos ogros atesoran oro u otros objetos de valor en sus guaridas, pero rara vez les sirve la magia o los Cyphers.

Intromisiones del DJ: El poderoso golpe del ogro (tanto si golpea a un enemigo como si no) impacta en el suelo o en la pared, causando importantes daños estructurales y un posible derrumbe, hundimiento o corrimiento de tie-

rras. También podría dejar al descubierto una cueva o cámara subterránea oculta.

ORCO 2 (6) [ORC]

Nacidos en la miseria y el miedo, la especie de los orcos se compone de humanoides miserables y mal nacidos que parecen destinados a servir de pasto de forraje para señores malvados más poderosos. Cuando se les deja a su antojo, estas repugnantes criaturas se enfrentan entre sí, y el más fuerte opriime al siguiente más débil (y así sucesivamente) con comentarios crueles, bromas horribles y palizas. Cuando estas criaturas no tienen amos a los que odiar, se odian a sí mismas.

No hay dos orcos que se parezcan exactamente, pero todos tienen una fachada malvada, fea y desordenada. Nunca limpios y a menudo salpicados de restos de comidas recientes, los orcos tienen la boca llena de dientes afilados y rotos que pueden convertirse en verdaderos colmillos. Los adultos varían en altura, desde no más grandes que un niño humano hasta especímenes masivos más grandes que un hombre robusto. Ya sean grandes o pequeños, casi todos los orcos tienen la espalda encorvada y las piernas torcidas. La tonalidad de su piel es difícil de determinar, porque está cubierta por el sedimento de los años, por no hablar de la armadura de hierro que todo orco lleva constantemente desde el momento en que es capaz de levantar un arma.

Motivación: Hacer a los demás más desgraciados que a sí mismo

Entorno: En cualquier lugar cerca, sobre o debajo de las montañas, generalmente en grupos de cuatro a seis, o en tribus de docenas a cientos de personas.

Salud: 7

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para Defensa por Velocidad cuando se lleva un escudo; nivel 1 para interacciones agradables

Combate: La mayoría de los orcos tienen arcos capaces de apuntar a los enemigos a larga distancia. Algunos llevan un escudo y blanden un hacha, una espada o una maza medianas que infligen 4 puntos de daño. Otros orcos (normalmente los que son más grandes que sus compañeros) prescinden de los escudos y blanden mazos y martillos pesados a dos manos que infligen 6 puntos de daño.

Los orcos viven vidas cortas y brutales. Los pocos que sobreviven durante años lo hacen gracias a alguna cualidad especial; son más sigilosos, más fuertes, más duros o más malos que la media. Estos tienen las siguientes ajustes, respectivamente:

- Nivel 5 para tareas de sigilo
- Infinge 2 puntos de daño adicional con armas melé

- +10 de salud
- Nivel 5 para tareas relacionadas con el engaño y la trampa

Interacción: Un orco apuñalaría a su propia madre si pensara que hacerlo le daría una hora más de vida en una situación desesperada. Dicho esto, la mayoría de los orcos han sido condicionados, mediante palizas y torturas, a temer al malvado amo al que sirven (si es que lo hay). Los personajes que intentan negociar con un orco mediante la intimidación descubren que el éxito a corto plazo va seguido de la traición a medio plazo.

Uso: Una banda de orcos dispara a los PJs desde el borde del bosque. Sin embargo, estos orcos son astutos, y los personajes que se precipiten directamente al combate podrían ser víctimas de una trampa de foso oculta o de otra emboscada preparada.

Botín: Los orcos llevan mucha basura. Entre esta basura, una banda de orcos podría tener dinero equivalente a un objeto de precio moderado entre ellos.

Intromisiones del DJ: Con un grito de júbilo salvaje, cinco orcos más se apresuran a unirse a la lucha.

OSO DE RAPIÑA 4 (12) [RAVAGE BEAR]

Un oso de rapiña es un depredador espantoso que caza exclusivamente por el sentido del olfato. Es ciego y casi sordo, pero sigue rastreando y percibiendo a sus presas con facilidad. Es muy protector con sus crías y, si tiene hambre, es extremadamente peligroso. Por lo demás, se aleja de la mayoría de las criaturas.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Solo o en parejas (normalmente con algunas crías) en zonas boscosas, rocosas o montañosas, normalmente en climas fríos o templados

Salud: 20

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 6 para Defensa por Vigor; nivel 7 para correr, trepar y saltar

Combate: Un oso devastador agarra a los enemigos con sus poderosos brazos, los sujetá y luego los aprieta y desgarra hasta que mueren. Sólo puede sujetar a una criatura a la vez. Mientras un oso devastador sujetá a una criatura, sólo puede atacar a la criatura sujetá. Cada vez que una criatura retenida no escapa, sufre 4 puntos de daño, además del daño de los ataques realizados contra ella. Un oso devastador puede moverse muy rápidamente en cortos sprints. En combate, puede entrar en una furia demencial y luchar hasta la muerte. Si recibe 10 o más puntos de daño, sus defensas se ven obstaculizadas, pero sus ataques se ven aliviadas.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Los osos de rapiña son inmunes a los efectos visuales, como las ilusiones. Sin embargo, los efectos olfativos pueden confundirlos y "cegarlos" temporalmente.

Interacción: Los osos de rapiña son animales y actúan como tales.

Uso: Los osos de rapiña son probables encuentros fortuitos en la naturaleza para los viajeros desafortunados.

Intromisiones del DJ: En su furia, el oso asolador realiza un ataque extra que hace 2 puntos de daño adicional.

PAYASO ASESINO 5 (15) [KILLER CLOWN]

Un payaso -ya sea un muñeco o lo que parece ser una persona maquillada de payaso- podría ser totalmente benigno. Pero si ves uno sentado solo en una habitación oscura, tumbado bajo tu cama o mirándote a través de la rejilla de la alcantarilla de la calle, podría ser un payaso asesino. Los payasos asesinos pueden ser espíritus malignos que poseen a alguien o una persona demente que vive una fantasía homicida. En cualquier caso, son tan peligrosos como cualquier otra cosa que puedas encontrar. Si ves un payaso, corre. Porque podría ser un asesino.

Motivación: Homicidio

Entorno: Prácticamente en cualquier lugar

Salud: 25

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para detectar falsedades, engaños y persuasión

Combate: Un payaso asesino intenta engañar a su víctima haciéndole creer que es un amigo. En realidad, el payaso está preparando una emboscada en la que la víctima puede morir estrangulada en privado. Cuando un payaso asesino ataca con éxito, infinge 5 puntos de daño y pone sus manos alrededor del cuello de la víctima. En cada ronda que la víctima no escape, sufre 5 puntos de daño por ser estrangulada.

Algunos payasos asesinos conocen trucos que rozan lo sobrenatural. Un payaso de este tipo puede hacer una de las siguientes acciones durante el combate.

d6 Truco de payaso

- 1 Revela un secreto que un personaje está ocultando a uno o más de sus aliados.
- 2 Golpea al objetivo en los ojos como ataque de nivel 6, cegando al objetivo durante un minuto.
- 3 Activa una trampilla debajo de la víctima que la hace caer 6 m [20 pies] en un sótano o bodega.
- 4 Desaparece en una puerta o escotilla secreta y reaparece en algún lugar oculto a corta distancia.
- 5 Golpea al objetivo en la garganta como ataque de nivel 6; el ataque de los resultante hace que el objetivo pierda su siguiente acción.

6 Toma un elixir o una bebida energética que cura al payaso asesino de todo el daño sufrido.

Interacción: Un payaso asesino es todo bromas, trucos de magia y malabares, hasta que decide que es hora de atacar.

Uso: El espeluznante circo que acaba de llegar a la ciudad está custodiado por un payaso asesino, como pronto descubren los investigadores de la noche.

Botín: Un payaso asesino puede tener uno o dos Cyphers en forma de zumbido de alegría, tarjetas y baratijas baratas.

Intromisiones del DJ: El payaso arrebata un arma, un Cypher u otro objeto de la mano del personaje como ataque de nivel 6 y, si tiene éxito, lo utiliza inmediatamente contra el personaje.

PRINCESA/PRÍNCIPE DEL VERANO 5 (15)

[PRINCE(SS) OF SUMMER]

La nobleza feérica es tan numerosa como las semillas de álamo en la brisa de junio. Pero eso no significa que cada uno no sea único, con una personalidad peculiar y un papel específico que desempeñar en la misteriosa Corte del Verano. Demostrando vida, vigor, depredación, crecimiento y competencia, las princesas y príncipes del verano son, por lo general, seres de calidez y generosidad. Pero si se les coge durante el cambio de estación, pueden ser adversarios mortales con igual facilidad. Los nobles feéricos se visten con costosas prendas diáfanas y fluidas, y a menudo llevan algún signo de su noble linaje, como una corona o una diadema.

Motivación: Impredecible; defender el territorio y las prerrogativas de los feéricos

Entorno: Casi cualquier región salvaje en solitario o al mando de un pequeño grupo de criaturas feéricas menores

Salud: 22

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto; corto cuando se desliza en el viento

Ajustes: Nivel 7 para tareas relacionadas con el engaño, el disfraz, los modales cortesanos y las interacciones positivas

Combate: La mayoría de las princesas y príncipes feéricos van armados con una elegante espada y posiblemente un arco tallado en madera de plata. Además, cada una conoce uno o más hechizos feéricos. Los hechizos feéricos incluyen los siguientes.

- **Sonrisa brillante:** El objetivo debe tener éxito en una tarea de Defensa por Intelecto o hacer la voluntad de la criatura feérica durante un minuto.
- **Aguamiel de oro:** Los aliados que beben del frasco del hada ganan un recurso a todas las tareas de defensa durante diez horas.

- Recompensa nocturna:** El objetivo sufre 5 puntos de daño de Intelecto (ignora la Armadura) y debe hacer una tirada de Defensa por Intelecto o quedarse dormido hasta un minuto.
- Confianza en el verano:** Los objetivos seleccionados a corta distancia tienen un recurso en las tareas relacionadas con la resistencia al miedo y la actuación audaz.
- Espinas:** El objetivo sufre 5 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura) y debe tener éxito en una tarea de Defensa por Vigor o perder su próximo turno enredado en vides espinosas que crecen rápidamente.

Los príncipes y princesas del verano recuperan 2 puntos de salud por ronda mientras su salud esté por encima de 0, a menos que hayan sido dañados con un arma de plata o de hierro frío.

Interacción: La mayoría de los feéricos están dispuestos a hablar, y los de la Corte de Verano están especialmente dispuestos a hacer tratos. Sin embargo, las personas que negocian con los nobles feéricos deben tener cuidado para evitar ser engañados.

Uso: Los personajes encuentran a un noble feérico herido y necesitado de ayuda.

Botín: Además de ropas finas, equipo fino y una suma considerable de dinero, un príncipe o princesa del verano puede llevar algunas Cyphers e incluso un artefacto de hadas.

Intromisiones del DJ: El personaje queda cegado hasta un minuto por un rayo de luz solar brillante a menos que tenga éxito en una tarea de Defensa por Vigor.

PROFUNDO 4 (12) [DEEP ONE]

Algunos profundos habitan en regiones costeras en tierra, normalmente en pueblos aislados donde pueden intentar pasar por humanos. Son capaces de respirar tanto aire como agua. La mayoría, sin embargo, prosperan en las profundidades del océano, en antiguas ciudades submarinas como la "ciclopea y multicolor Y'ha-nth-lei". Los profundos a veces se reproducen con humanos dementes para producir crías escamosas que acaban convirtiéndose plenamente en profundos mucho después de la madurez (o incluso de la mediana edad).

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Cualquier lugar cerca de una gran masa de agua salada

Salud: 15

Daño que inflige: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto en tierra; largo en el agua

Ajustes: Nivel 6 para nadar; nivel 3 para percepción

Combate: Los profundos atacan con dientes y garras la mayoría de las veces, aunque ocasionalmente uno

puede usar un arma. No suelen dar cuartel, ni pedirlo. Su piel está sujeta a la desecación, y reciben 1 punto de daño adicional (ignora la Armadura) de cualquier ataque que inflija daño por fuego o calor. Debido a esta debilidad, los profundos a veces retroceden ante los ataques de fuego y fuego.

Interacción: Los profundos son una extraña mezcla de alienación total y vestigios de humanidad perdida. Sin embargo, son criaturas asquerosas y degeneradas para los estándares humanos. Muchos aún conservan la capacidad de hablar idiomas humanos, pero todos hablan su propia lengua arrastrada y sobrenatural.

Los Profundos pasan mucho tiempo en la adoración sincera de sus dioses, la Madre Hidra, el Padre Dagon y Cthulhu. Su religión exige frecuentes sacrificios de sangre.

Uso: Los PJs entran a un pequeño pueblo costero donde todos parecen distantes y extraños. Algunos aldeanos parecen estar enfermas y malformadas, tal vez por mutaciones o defectos de nacimiento. Otros aldeanos tienen la piel escamosa porque se están transformando en profundos. Y, por supuesto, los verdaderos profundos también se esconden dentro de la comunidad.

Botín: Algunos profundos tendrán un Cypher.

Intromisiones del DJ: El profundo produce una red y la lanza sobre el personaje. La única acción física que puede realizar la víctima es intentar liberarse, como acción basada en el Vigor o en la Velocidad.

QUIMERA 6 (18) [CHIMERA]

Las quimeras son inquietantes híbridos que combinan los rasgos de muchos animales diferentes, a menudo dispuestos en extrañas formaciones. La fusión de las formas de los animales es lo único que unifica a estas criaturas; de lo contrario, las distintas quimeras suelen tener un aspecto muy diferente entre sí. Incluyen combinaciones de cabra y león, lagarto y murciélago, dragón y araña, dinosaurio e insecto gigante. Algunas incluso muestran rasgos humanos, como una cara inverosímil o manos en lugar de garras. Algunas quimeras pueden volar. Otras se deslizan por el suelo.

Una quimera suele tener una forma dominante a la que se injertan otras partes del animal. La forma base debe ser lo suficientemente grande como para soportar el peso de las cabezas adicionales, por lo que los leones, los osos y los caballos son populares como forma base.

Las quimeras matan incluso cuando no tienen hambre y lanzan los restos de sus víctimas por una amplia zona con una furia salvaje. Cuando no se alimenta o atormenta a su presa, una quimera que puede volar levanta el vuelo, batiendo sus enormes alas de cuero para buscar nuevas presas en el paisaje.

Motivación: Alimentación (carne humana)

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Entorno: En cualquier lugar, normalmente solo

Salud: 21

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto mientras está en el suelo; largo mientras vuela (si puede volar)

Ajustes: Nivel 5 en Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Todas las quimeras tienen varias formas de matar. Los métodos exactos varían, pero la mayoría puede morder, picar y corromper (tres ataques) como una sola acción, ya sea atacando al mismo oponente o atacando a diferentes enemigos dentro del alcance inmediato de cada uno. El aguijón de una quimera contiene una potente toxina, y el objetivo picado debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o recibir 4 puntos de daño adicional. Las quimeras con agujones pueden proyectarlos hacia hasta tres objetivos a largo alcance como una sola acción.

Interacción: Las quimeras se parecen mucho a los animales salvajes con rabia. Son confusas y violentas, y se comportan de forma errática. Bestias salvajes y feroces, odian a todas las demás criaturas y aprovechan cualquier oportunidad para matar.

Uso: Mientras exploran una isla, los PJs encuentran cadáveres que han sido despedazados, los trozos esparcidos en todas direcciones. Una quimera se esconde en las cercanías, y si los personajes llaman la atención, también los persigue.

Intromisiones del DJ: La quimera agarra a un PJ al que muerde y sale volando con la víctima

RATA GIGANTE 3 (9) [GIANT RAT]

Las ratas gigantes son tan grandes como los grandes perros de ataque, igual de feroz y más astutas. Algunas ratas gigantes son las matriarcas solitarias de una manada de ratas normales de nivel 1, y otras son sólo una de las varias que componen una colonia de roedores de gran tamaño. Al igual que sus primos más pequeños, las ratas gigantes son conocidas por albergar virulentas enfermedades.

Motivación: Defensa, reproducción

Entorno: En cualquier lugar de las ruinas o alcantarillas, en grupos de uno a siete

Salud: 18

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto; largo al saltar

Ajustes: Nivel 4 para percepción; nivel 5 para tareas relacionadas con la superación de obstáculos y rompecabezas

Combate: Las víctimas dañadas por los dientes y garras enfermas de una rata gigante reciben 4 puntos de daño y, al fallar la tirada de Defensa por Vigor, se infectan con una enfermedad de nivel 5. En un plazo de doce horas,

las glándulas linfáticas de la víctima se hinchan, creando burbujas visibles. Cada doce horas a partir de entonces, la víctima debe tener éxito en una tirada de Defensa por Vigor o recibir 5 puntos de daño ambiental.

Interacción: Las ratas gigantes persiguen obstinadamente a sus presas, pero huyen si éstas resultan ser demasiado fuertes.

Uso: Un contacto de los PJs muere de peste antes de poder entregar un mensaje importante. Los PJs tendrán que retroceder en los movimientos del contacto para descubrir lo que quería decir, lo que les lleva a una colonia de ratas gigantes.

Intromisiones del DJ: Un enjambre de doce ratas ordinarias -cada una de nivel 1, pero que actúa como un enjambre de nivel 3- es convocado por el agudo chillido de una rata gigante.

RECHAZO DE TINA 3 (9) [VAT REJECT]

Los rechazos de tina surgen cuando se corrompen las tinas de clonación destinadas a producir soldados clonados o entidades similares producidas en masa. La forma en que el proceso cuidadosamente controlado se ve comprometido varía, pero las posibilidades incluyen la contaminación por levaduras, la actividad de las manchas solares, la evolución de nanovirus o la intromisión intencionada en los parámetros de control. Los operarios inexpertos que experimentan con equipos de clonación abandonados también pueden producir una tina de rechazos.

Los rechazos de tina no temen nada y dan la bienvenida a la muerte, salvo que su rabia existencial requiere una salida distinta al suicidio inmediato. Sus formas deformadas hacen que la mayoría sufra constantemente y, de alguna manera, entienden que esto les fue impuesto artificialmente por sus creadores. La venganza es su única redención posible.

Motivación: Autodestrucción a través de una agresión sin fin

Entorno: Cualquier lugar perdido y solitario

Salud: 9

Daño que infinge: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para Defensa por Velocidad debido a la alacridad frenética

Combate: Los rechazos de tina cargan en la batalla a gran velocidad, obstaculizando las defensas contra su ataque inicial. Son capaces de infijir daño directamente cortando, golpeando o mordiendo, dependiendo de su morfología particular. Algunos tienen habilidades adicionales; tira en la tabla de abajo por cada individuo.

d6 Habilidad

1 El rechazo infinge +3 de daño en el melé (6 pun-

- tos en total)
- 2 El rechazo tiene un ataque de escupir ácido de alcance corto que infinge 2 puntos de daño, más 2 puntos de daño cada ronda adicional hasta que la víctima tenga éxito en una tirada de Defensa por Vigor
 - 3 El rechazo puede volar una larga distancia como acción
 - 4 Rechazar tiene 2 Armaduras
 - 5 El rechazo tiene un ataque de rayo ocular destructivo de alcance largo que infinge 6 puntos de daño
 - 6 Cuando es alcanzado por un ataque, el rechazo detona en un radio inmediato, infligiendo 6 puntos de daño en una explosión radiactiva (y 1 punto incluso en una tirada de Defensa por Velocidad exitosa)

Interacción: Los rechazados de tina suelen estar siempre enfadados, lo que hace casi imposible la interacción. Sin embargo, algunos pueden negociar si se les ofrece una esperanza razonable de salvación mediante una cirugía extrema u otra transformación.

Uso: Se encuentra una nave abandonada desaparecida hace mucho tiempo, famosa por llevar una carga de superarmas rompe-planetas. Sin embargo, los rescatadores descubren que está invadida por desechos de tina. Nadie sabe si los desechos planean utilizar las superarmas, si han sido liberados por alguien más como distracción, o si forman parte de un sistema de defensa de la nave mutada.

Intromisiones del DJ: El rechazo de tina también tiene un agujón radiactivo. Si se falla la tirada de Defensa por Vigor, el personaje golpeado por el residuo desciende un grado en el Registro de Daño.

REPLICANTE 5 (15) [REPLICANT]

Prácticamente idénticos a los humanos adultos, estos androides bioesculpidos son más fuertes, más rápidos y potencialmente más inteligentes. Sin embargo, como son seres fabricados con recuerdos implantados, los replicantes rara vez sienten emociones humanas reales, ya sea amor, tristeza o empatía, aunque los que viven lo suficiente como para tener recuerdos propios pueden desarrollar la capacidad de hacerlo.

Sin embargo, son pocos los replicantes que tienen esa oportunidad, ya que son creados con un propósito, que puede ser servir como policías o guardias, como soldados en una guerra lejana, o como impostores moldeados para mezclarse con la gente y así poder explorar en beneficio de una inteligencia alienígena o de una IA autosuficiente. Casi siempre, estos propósitos llevan a un periodo de existencia relativamente corto, que suele ter-

minar cuando el replicante elige detonarse a sí mismo en lugar de ser capturado.

Motivación: Pasar desapercibido; acabar (o sustituir) a los que se enteren de su existencia

Entorno: En cualquier lugar

Salud: 18

Daño que infinge: 6 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 2 para tareas relacionadas con interacción social agradable, comprensión de las normas sociales humanas y engaño

Combate: Los replicantes se mezclan y prefieren no entrar en combate. Como la destrucción no suele ser su objetivo principal, evitan la confrontación. Sin embargo, si algo amenaza su misión, se defienden lo mejor que pueden. Los replicantes pueden utilizar armas, pero son expertos en utilizar sus extremidades para golpear a sus enemigos hasta la sumisión.

Un replicante representa el mayor peligro cuando su forma física empieza a fallar por la violencia o la degradación natural (muchos parecen tener una "vida" natural de pocos años). Cuando se reduce a 0 puntos de salud, el replicante explota, infligiendo 10 puntos de daño a todo lo que esté a su alcance.

Interacción: Los replicantes están diseñados para parecer humanos y, al menos durante una interacción casual, pasar por humanos. Sin embargo, las conversaciones prolongadas suelen confundir a los replicantes. Al final, un replicante se equivoca y dice cosas inapropiadas o muestra gestos extraños.

Uso: Un contacto de uno de los personajes es secretamente un replicante. Ha sobrevivido más de lo esperado, y su conexión con lo que lo creó se ha debilitado lo suficiente como para ganar algo de independencia y establecer fuertes conexiones emocionales con el PJ. Sabe que su tiempo se está acabando y puede acudir al personaje en busca de ayuda.

Intromisiones del DJ: El personaje golpeado por el replicante se estrella contra la pared con tanta fuerza que la estructura circundante comienza a derrumbarse sobre él.

SABUESO DE FUSIÓN 3 (9) [FUSION HOUND]

En los yermos azotados por la radiación, o las criaturas se adaptan a las energías mortales de su entorno, o mueren. Los sabuesos de la fusión son caninos mutantes capaces de absorber cantidades increíbles de radiación y prosperar con ella. Vagan en manadas, matando y devorando todo lo que encuentran.

Toda la cabeza de un sabueso de fusión parece una ráfaga de llamas, y de su cuerpo brotan chorros de peligrosa radiación.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Se pueden encontrar manadas de tres a ocho personas en casi cualquier lugar.

Salud: 10

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 4 para Defensa por Velocidad; nivel 2 para sigilo y escalada

Combate: Los sabuesos de fusión se mueven muy rápido y utilizan esa velocidad en su beneficio en el combate. Un sabueso puede moverse una larga distancia y aún así atacar como una sola acción. También puede utilizar su acción para correr de un lado a otro de forma aleatoria, obstaculizando los ataques contra él en dos grados.

La cabeza de un sabueso de fusión está completamente envuelta en un hervidero de energía radiactiva, por lo que, a diferencia de los caninos tradicionales, no tiene ataque de mordisco. En su lugar, se abalanza sobre la presa con sus garras, lo que provoca una explosión de radiación que sale de su cuerpo y quema todo lo que toca.

Cualquiera que se encuentre a corta distancia de un sabueso de fusión durante más de una ronda sufre 1 punto de daño en cada ronda después del primero.

Interacción: Los sabuesos de fusión son animales. Las criaturas inmunes a la radiación a veces entran a los sabuesos para que se conviertan en guardianes o perros de caza, pero estas criaturas son raras.

Uso: Un PNJ que entrega algo que los personajes necesitan nunca llegó al punto de encuentro. Si retroceden hasta el lugar de donde debería haber venido el PNJ, los PJs son atacados por una manada de sabuesos de fusión en el camino. Evidentemente, el mensajero también fue atacado por la manada, y los personajes deben descubrir si el PNJ está muerto o simplemente herido, y dónde se encuentra ahora el paquete.

Intromisiones del DJ: El sabueso se enciende con energía y el personaje debe tener éxito en una tarea de defensa Poderoso o quedarse ciego durante diez minutos.

SACERDOTE MALIGNO 7 (21) [EVIL PRIEST]

Los sacerdotes malignos son adoradores de dioses malignos, demonios, diablos, extrañas fuerzas malévolas de más allá de las dimensiones conocidas o incluso de la propia muerte. Dirigen cultos, corrompen a los inocentes con mentiras e ideologías retorcidas y promulgan la voluntad de su patrón en el mundo mortal. Los más insidiosos son capaces de infiltrarse en buenas iglesias y organizaciones laicas para derribarlas desde dentro.

Motivación: Dominación de los demás, dominio divino

Entorno: Casi cualquier lugar en el que viva gente

Salud: 28

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 9 para engaño, persuasión y conocimiento religioso

Combate: Los sacerdotes malignos realizan uno o dos ataques mágicos de corto alcance como acción, que son temáticamente apropiados para el dios o entidad a la que sirven, como ráfagas de fuego infernal, tentáculos sombríos o energía nigromántica disruptiva. A menudo dependen de esbirros fanáticos para protegerse de los oponentes melé.

Los sacerdotes suelen conocer varios hechizos, como desterrar o controlar criaturas de otras dimensiones, crear un área de oscuridad, ver y oír lugares remotos, hablar con los muertos, hipnotizar o paralizar a una persona, causar ceguera o crear una protección contra el daño energético. También tienen las siguientes habilidades mágicas:

- **Maldición:** El sacerdote maldice a un enemigo a corta distancia, obstaculizando todas las acciones del enemigo en dos grados.
- **Curar:** El sacerdote cura a una criatura tocada con 10 puntos de vida o elimina una aflicción como una enfermedad o maldición.
- **Nigromancia:** El sacerdote utiliza un ritual de diez minutos para animar hasta cuatro cadáveres de tamaño humano como esqueletos o zombis bajo su control. Los no muertos vuelven a ser cadáveres al cabo de un día.
- **Sacrificio:** El sacerdote utiliza un ritual de diez minutos para matar a una criatura indefensa, sujeta o inconsciente de nivel 4 o superior, utilizando su alma para conceder a un aliado un recurso en todas las acciones y defensas durante un día.
- **Invocar:** Una vez por hora, el sacerdote puede invocar a un demonio o a una criatura de nivel 3 o 4 (como una [Serpiente gigante](#), una [Araña gigante](#) o un enjambre de bichos). La criatura invocada sirve al sacerdote durante una hora antes de desvanecerse.

(Enjambre de bichos: nivel 3)

Un sacerdote maligno suele tener uno o dos Cybers manifiestos útiles en combate y a menudo tiene un artefacto apropiado para su religión. La mayoría también lleva armadura o tiene un hechizo defensivo activo que le otorga Armadura.

Interacción: Los sacerdotes malignos tienden a ser eruditos, arrogantes y condescendientes con los héroes y miembros de sus rivales. Pueden llegar a un acuerdo para salvar sus vidas o la de un valioso siervo, o para obtener una ventaja más adelante.

Uso: Un sacerdote maligno está convirtiendo a campesinos asustados en seguidores, y convirtiendo a los que

se niegan en esclavos zombis. Una nueva figura religiosa de la ciudad está actuando de forma sospechosa, y miembros de credos rivales han estado desapareciendo o apareciendo muertos.

Botín: Los sacerdotes malignos suelen tener tesoros mundanos equivalentes a tres o cuatro objetos caros, unos cuantos Cyphers manifiestos útiles y un artefacto.

Intromisiones del DJ: El sacerdote maligno moribundo lanza una maldición que intenta arrastrar el alma del personaje a la otra vida con él, descendiéndole un grado en el registro de daño si falla una tirada de Defensa por Intelecto.

El sacerdote maligno ignora, evita o se recupera inmediatamente de un ataque que lo habría matado o dañado gravemente.

SÁTIRO 5 (15) [SATYR]

Estos humanoides musculosos lucen largos cuernos curvados y patas peludas con pezuñas. Son criaturas egocéntricas, codiciosas y sibaritas, dedicadas a la comida, la bebida y otros placeres. Roban y hurtan a los demás según les place, a menudo apoyándose en trucos y mentiras, o en la música seductora que tocan con sus flautas.

Motivación: Hacer jugarretas, reunir tesoros, satisfacer deseos.

Entorno: Bosques, colinas y llanuras

Salud: 15

Daño que inflige: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para tareas relacionadas con la persuasión y el engaño; nivel 7 para resistir ataques mentales

Combate: Los Sátiro suelen llevar lanzas que pueden utilizar en melé y contra enemigos a corta distancia. También pueden crear efectos mágicos tocando sus flautas como acción, lo que puede reforzar a los aliados o dañar a los enemigos:

- **Danza del ciervo saltarín:** Los enemigos a corta distancia que fallen una tarea de Defensa por Intelecto pierden su siguiente turno bailando y saltando. Los ataques realizados contra los objetivos afectados se alivian.

- **Obertura feral:** Un aliado a corta distancia se infunde con magia, y un ataque que realice en su siguiente turno se alivia; si impacta, infinge +3 de daño.

- **Tonada de la mente nublada:** Un enemigo a corta distancia que falle una tarea de Defensa por Intelecto pasa su siguiente turno atacando a uno de sus aliados.

Interacción: Los sátiro son mercenarios empedernidos. Trabajan con gusto a cambio de bebida fuerte y otros tesoros, y se alían con casi cualquier criatura capaz de satisfacer su precio. Un sátiro siempre está dispuesto a entablar negociaciones, pero es propenso a mentir y exagerar. Ofrecer libaciones, comida y otras recompensas en exceso es la única forma de asegurarse de que un sátiro siga siendo honesto, y sólo durante un breve periodo de tiempo.

Uso: Una extraña música de gaitas en el bosque atrae a los jóvenes de una comunidad cercana. Los ancianos de la comunidad dicen que un carismático líder de culto se ha instalado en el bosque y nubla las mentes de todos los que se acercan.

Botín: Es probable que un sátiro lleve uno o dos Cyphers.

Intromisiones del DJ: Un efecto mental hace que el personaje vea al sátiro como un buen amigo durante un minuto a menos que tenga éxito en una tarea de Defensa por Intelecto.

SEMIDIÓS 9 (27) [DEMIGOD]

Los dioses menores, los hijos divinos de los dioses y de los mortales y otros seres dotados de un poder parcialmente divino se denominan semidioses. Sus capacidades superan tan radicalmente las de las personas normales que han trascendido la humanidad. Los semidioses son tan poderosos física y mentalmente que les resulta difícil ocultar su apariencia semidivina a las criaturas mortales, aunque la mayoría no haría el esfuerzo.

Motivación: Inefable

Entorno: Cualquier lugar en el que existan (o hayan existido) otras entidades divinas.

Salud: 99

Daño que inflige: 12 puntos

Armadura: 5

Movimiento: Corto; largo cuando vuela

Combate: Los semidioses pueden atacar a sus enemigos hasta media milla (1 km) de distancia con rayos de energía divina (normalmente en forma de relámpago). Un semidiós puede aumentar el nivel de destrucción si lo desea, de modo que en lugar de afectar a un solo objetivo, un rayo infinge 9 puntos de daño a todos los objetivos que se encuentren a corta distancia del objetivo principal. Los objetivos atrapados en la conflagración que tengan éxito en una tirada de Defensa por Velocidad siguen sufriendo 5 puntos de daño.

Los semidioses son igual de temibles en el combate melé y pueden atacar a todos los objetivos dentro del alcance inmediato como acción. También pueden invocar una variedad de otras habilidades que parecen mágicas para los enemigos menores e imitan el efecto de cualquier Cypher de nivel 5 o inferior.

Un semidiós no necesita alterar la realidad para curarse, ya que recupera automáticamente 2 puntos de salud por ronda.

Interacción: A pesar de su poder, los semidioses comparten la mayoría de los rasgos y debilidades humanas. Esto significa que es posible negociar con uno, aunque las

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

consecuencias de enfadar a un semidiós en el proceso son nefastas.

Uso: Un semidiós fue expulsado del reino superior de su nacimiento por razones desconocidas. Ahora busca demostrar su valía emprendiendo una gran búsqueda en el mundo de los mortales, y busca reunir a un grupo de camaradas mortales (¿sicofantes?) que le ayuden.

Botín: Los semidioses pueden llevar un artefacto relacionado con algún aspecto de su dominio (como el viento, los mensajes o la muerte), si lo tienen, y 1d6 Cyphers.

Intromisiones del DJ: La naturaleza divina del semidiós le permite actuar fuera de su turno, tomar el control de un objeto (como un artefacto o un Cypher) que el PJ está a punto de usar contra él, y desactivar el objeto o volverlo contra el personaje.

SERPIENTE GIGANTE 4 (12) [GIANT SNAKE]

Los que están a punto de tropezar con la presencia de una serpiente gigante de al menos 15 m [50 pies] de largo son advertidos por la piel que desprende y por los huesos agrietados y resbaladizos de las víctimas digeridas.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Cualquier lugar donde pueda acechar una serpiente gigante, incluyendo selvas, alcantarillas, cuevas y tubos de acceso a naves espaciales.

Salud: 18

Daño que infinge: 5 puntos o más; ver Combate

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para percepción y sigilo; nivel 3 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Una serpiente gigante muerde a los enemigos, preferiblemente desde una emboscada, obstaculizando la Defensa por Velocidad del objetivo en dos grados. Si tiene éxito, el mordisco de la serpiente infinge 8 puntos de daño por ese ataque. Si se falla la tirada de Defensa por Vigor, el mordisco también infinge 3 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura). Una serpiente gigante puede enroscarse alrededor de una víctima dormida, aturdida o incapacitada. Las víctimas atrapadas reciben automáticamente 5 puntos de daño por aplastamiento cada ronda hasta que se liberan.

Las serpientes gigantes pierden sus ajustes de percepción y sigilo en climas fríos y cuando son atacadas con habilidades que reducen la temperatura. Así, las criaturas se retiran del frío.

Interacción: Una serpiente gigante es un depredador que considera a otras criaturas como alimento, aunque las ignora cuando está ocupada digiriendo una comida.

Uso: Los personajes notan algo raro cuando ven ojos centelleantes que se asoman desde la oscuridad,

mirando como si quisieran inmovilizar a las víctimas con frío terror.

Botín: Los excrementos o el gaznate de una serpiente gigante pueden contener algunos Cyphers y posiblemente un artefacto que la criatura no pudo digerir.

Intromisiones del DJ: El veneno de la serpiente afecta al personaje con más fuerza. En lugar de limitarse a infligir daño de Velocidad, también paraliza al personaje durante un minuto, aunque después de un par de rondas, la víctima puede hacer otra tirada de Defensa por Vigor para deshacerse de los efectos del veneno antes de tiempo.

SOLDADO MECÁNICO 4 (12) [MECHANICAL SOLDIER]

Autómatas de relojería accionados por vapor, estos hombres mecánicos patrullan y vigilan lugares importantes para sus creadores. Larguiruchos y torpes en sus movimientos, estos autómatas casi humanoides miden casi 2 m [8 pies] de altura. En sus manos de tres dedos empuñan diversas armas.

Algunas personas se han preguntado si un soldado accionado por engranajes podría llegar a sentir de verdad. La mayoría se burla de la sugerencia, pero ¿se trata de un brillo en la lente de cristal de su ojo?

Motivación: Incomprensible

Entorno: En cualquier lugar, normalmente en grupos de tres a ocho

Salud: 15

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para percepción; nivel 3 para saltos, carreras y equilibrio

Combate: Los soldados mecánicos atacan en grupos utilizando tácticas bien organizadas. Aunque pueden hablar, se transmiten información entre sí de forma silenciosa e instantánea en un radio de acción de 160 km [100 millas] mediante transmisiones de radio inalámbricas.

Los soldados mecánicos armados con armamento avanzado suelen llevar armas de fuego tipo rifle que pueden realizar varios disparos rápidos sin necesidad de recargar. Los soldados disparan a un máximo de tres objetivos (todos juntos) a la vez. Por cada objetivo después del primero, las tiradas de defensa se alivian.

Además, uno de cada cuatro soldados lleva un dispositivo montado en la espalda que lanza bombas a larga distancia con una precisión mortal. Explotan en el rango inmediato para 4 puntos de daño. Cada dispositivo contiene 1d6 bombas de este tipo.

Un soldado mecánico que ha perdido su armamento original rebusca en cualquier cosa disponible.

Ciertas frecuencias de sonido confunden a estos soldados mecánicos, obstaculizando todas sus acciones en dos grados, y otras frecuencias les impiden actuar en absoluto durante $1d6 + 1$ rondas.

Interacción: Por sí solos, los soldados mecánicos actúan siguiendo órdenes previas. Por lo demás, escuchan y obedecen a su creador, y sólo a su creador.

Uso: Un bandido emprendedor ha capturado y reutilizado varios soldados mecánicos, probablemente utilizando el sonido. Estos soldados no recuerdan nada de sus antiguos deberes y trabajan para su nuevo amo como bandidos y piratas de alta tecnología. El bandido no tiene ni idea de cómo repararlos si se dañan, y mucho menos de cómo hacer nuevos soldados.

Botín: Un científico decidido podría hurgar en el cuerpo de uno de estos autómatas para encontrar un Cypher.

Intromisiones del DJ: El soldado destruido explota en un chorro de llamas, humo negro y vapor, infligiendo 6 puntos de daño a todos los que estén dentro del alcance inmediato.

SOMBRA 1 (3) [SHADOW]

Las sombras son manchas de oscuridad semiinteligentes con la forma aproximada de la silueta de una criatura humanoide. Se arrastran por paredes, suelos y techos, mezclándose con las sombras reales, liberándose sólo cuando están listas para aferrarse a una víctima con sus frías garras.

Motivación: Alimentación (energía vital)

Entorno: Cualquier lugar donde haya sombras

Salud: 3

Daño que infinge: 2 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para sigilo

Combate: Las Sombras atacan con sus garras, que se sienten como una brisa fría y drenan 2 puntos de Vigor de su objetivo con cada impacto. Apenas pueden interactuar con objetos físicos, e incluso algo tan simple como mover un guijarro una distancia inmediata o derribar una vela requiere una intensa concentración.

Un grupo de cinco sombras puede actuar como un enjambre, concentrándose en un objetivo para realizar un ataque como una única criatura de nivel 3, infligiendo 4 puntos de daño. En una zona completamente oscura y sin iluminación, las sombras son impotentes: no pueden atacar y todas sus acciones se ven obstaculizadas. Si de repente se quedan sin luz, se escabullen amenazadora-mente durante unos minutos, pero pierden el interés si parece que su presa no va a restaurar la luz.

Las sombras son planas más que insustanciales, pero los ataques que dañan a criaturas en fase, fantasmales o similares son totalmente eficaces contra ellas. Pueden

atravesar fácilmente espacios estrechos, como el hueco bajo una puerta o entre los barrotes de una celda, pero no pueden moverse a través de objetos sólidos.

Interacción: Las sombras nunca hablan, pero pueden hacer ruidos como una cortina que se mueve suavemente. Si se las controla o se impide que ataquen, pueden comunicarse con pantomimas sencillas y parecen entender algunos fragmentos de lenguaje.

Uso: Las sombras parpadeantes de una hoguera se curvan de forma extraña y empiezan a acercarse sigilosamente a un personaje cercano. Una persona parece tener dos sombras justo antes de sentir una frialdad helada deslizándose por su piel.

Intromisiones del DJ: La sombra se adhiere a un personaje y comienza a tomar el control como su sombra, infligiendo daño automáticamente cada ronda hasta que el personaje utiliza una acción para arrancársela de encima.

TROL 6 (18) [TROLL]

Un trol es un horrible humanoide de al menos 3 m [10 pies] de altura que caza más por el olfato que por la vista. Son peligrosos, pero no especialmente inteligentes. Siempre voraces, los troles comen de todo y rara vez se toman la molestia de cocinar. Suelen distender la boca y la garganta y tragar enteras a las presas sometidas.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Casi en cualquier lugar, cazan solos o en parejas

Salud: 30

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a su tamaño; nivel 7 para Defensa por Vigor; nivel 4 para ver a través del engaño

Combate: El trol ataca con sus garras. Si acierta, agarra fuertemente a un enemigo, luego aprieta y muerde hasta que la víctima muere o la suelta para atacar a otra criatura. Cada ronda que una criatura agarrada no escapa, recibe 10 puntos de daño.

Los troles recuperan 3 puntos de salud por ronda. Si un trol sufre una herida especialmente atroz (10 o más puntos de daño en una ronda), en lugar de recuperar salud en esa ronda (y en lugar de realizar cualquier otra acción), el trol se divide en dos troles de nivel 4 de 1 m [3 pies] de altura. Los troles engendrados que sobreviven a la batalla y tienen acceso a comida crecen hasta convertirse en troles adultos en unas pocas semanas.

Interacción: Los troles hablan su propio idioma, pero algunos conocen un poco de la lengua humana local. La mayoría prefiere atacar y comerse a otras criaturas, pero se puede negociar con ellos tras una demostración de fuerza exitosa.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

(Trol engendrado: nivel 4, nivel 5 para Defensa por Vigor; salud 15; Armadura 1; las garras infligen 5 puntos de daño; la víctima agarrada sufre 5 puntos de daño cada ronda sostenida por el trol.)

Uso: Los troles pueden ser encuentros fortuitos en la naturaleza para viajeros desafortunados. A veces los troles capturados son utilizados por esclavistas, ejércitos y poderosos magos como guardias y guerreros.

Intromisiones del DJ: El trol golpeado se divide en dos troles separados que atacan inmediatamente al personaje en la misma acción.

TYRANNOSAURUS REX 7 (21)

[TYRANNOSAURUS REX]

Los cortos brazos de un tyrannosaurus han sido muy parodiados en los círculos de las redes sociales de la Tierra, pero los brazos no son realmente importantes cuando un tyrannosaurus cazador te persigue. Lo más importante es el rugido que hace temblar el alma, diseñado para congelar a la presa, y un cráneo y una boca tan enormes que toda la criatura se apoya en una enorme cola que puede utilizarse como una poderosa arma.

Por muy feroces que fueran los tyrannosaurus hace 66 millones de años, las versiones que siguen cazando hoy podrían ser aún más peligrosas. Esto se debe a que los que tienen gusto por los humanos han aprendido a adaptarse a las defensas humanas y a utilizar su rugido para aterrorizar a las presas mientras cazan.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Los tyrannosaurus cazan solos o en pareja; les atraen los ruidos fuertes y desconocidos (como los motores).

Salud: 50

Daño que infinge: 10 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para percepción; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: El tyrannosaurus ataca con su enorme mordisco. No sólo infinge daño, sino que el objetivo también debe hacer una tirada de Defensa por Vigor para liberarse o ser sacudido como una rata en la boca de un pit bull por 3 puntos adicionales de daño de Velocidad (ignora la Armadura). La sacudida se repite cada ronda posterior en la que el objetivo falle una tarea basada en el Vigor para liberarse.

Un tyrannosaurus también puede realizar un ataque de pisoteo si puede cargar desde fuera del alcance corto. Cuando lo hace, se desplaza 15 m [50 pies] en una ronda y ataca a todo lo que se ponga a su alcance. Incluso aquellos que realicen una tirada de Defensa por Velocidad con éxito reciben 2 puntos de daño.

Por último, un tyrannosaurus puede rugir. La primera vez que las criaturas a corto alcance oyen el rugido en un día cualquiera, deben tener éxito en una tirada de Defensa por Intelecto de dificultad 2 o quedarse congeladas de miedo durante una ronda. Los ataques contra ellos se reducen en dos grados a favor del atacante e infligen 2 puntos de daño adicional.

A pesar de su poder, los tyrannosaurus no están por encima de la autopreservación. Nunca luchan a muerte si son superados, y suelen separarse si reciben más de 30 puntos de daño en un conflicto.

Interacción: Los tyrannosaurus son animales, pero también son cazadores inteligentes. Cuando cazan en pareja, se esfuerzan por mantener la presa acorralada entre ellos.

Uso: Algo está matando a la caza mayor en un coto forestal. Al principio se sospecha de los cazadores furtivos, pero cuando también se encuentran muertos, está claro que la culpa es de otra cosa.

Intromisiones del DJ: La cola del tyrannosaurus se balancea y hace caer al personaje a corta distancia y posiblemente a un terreno peligroso.

VAMPIRO 6 (18) [VAMPIRE]

Los vampiros son criaturas no muertas que se levantan de la tumba para beber sangre. Su propia naturaleza y esencia son malvadas y contrarias a la vida, incluso cuando se deleitan en su propia existencia interminable. La mayoría de los vampiros son vanidosos, arrogantes, sádicos, lujuriosos y dominantes. Sus poderes les permiten manipular a los demás, y a menudo juegan con sus presas antes de alimentarse. Los vampiros sólo salen de noche, ya que los rayos del sol los destruirían.

La mordedura de un vampiro durante tres noches (en las que intercambia un poco de su propia sangre) asegura que la víctima resucitará como vampiro bajo el esclavitud del que la mató. Aunque los vampiros se cuidan de no crear demasiados de su clase (lo que equivale a una competencia), cada esclavo transmite un poco más de poder sobrenatural a un vampiro.

Motivación: Alimentación (sangre)

Entorno: Generalmente solitario, en los límites de la civilización

Salud: 24

Daño que infinge: 7 puntos

Movimiento: Largo

Ajustes: Nivel 8 para escalada, sigilo y percepción; nivel 7 para Defensa por Velocidad poe el movimiento rápido

Combate: Los vampiros son fuertes y rápidos. Tienen unos colmillos impresionantes, pero suelen utilizarlos para alimentarse, no para luchar. Suelen luchar con los puños o las manos (que básicamente se convierten en garras), pero a veces utilizan armas.

Un vampiro puede transformarse en murciélagos o en lobos. Esta transformación no cambia sus atributos o habilidades, excepto que, como murciélagos, puede volar. Los vampiros también pueden transformarse en sombra o niebla, y en estas formas no pueden ser dañados por nada (pero tampoco pueden afectar al mundo físico).

Los vampiros poseen un carisma impío y pueden hipnotizar a las víctimas que se encuentren a una distancia inmediata para que permanezcan inmóviles durante una ronda. En las rondas siguientes, la víctima no se resistirá por la fuerza al vampiro, y éste puede sugerirle acciones (incluso acciones que harán que la víctima se dañe a sí misma o a otros que le importen). Cada ronda, la víctima puede intentar una nueva tirada de Defensa por Intelecto para liberarse.

Los vampiros son notoriamente difíciles de herir. A menos que un arma sea muy especial (bendecida por un santo, con encantamientos mágicos específicos contra los vampiros, o algo parecido), ningún ataque físico daña a un vampiro. Simplemente no reciben el daño. Las excepciones son las siguientes:

- **El fuego:** Los vampiros se queman, aunque el daño no los mata. Sólo causa dolor, y un vampiro recupera toda la salud perdida por el daño del fuego en un día.
- **Agua corriente:** La inmersión completa infinge 10 puntos de daño por ronda. Si no es destruido, el vampiro puede usar una sola acción para recuperar toda la salud perdida de esta manera.
- **Agua bendita:** Infinge 4 puntos de daño y afecta al vampiro exactamente igual que el fuego.
- **Luz solar:** La exposición a la luz solar infinge 10 puntos de daño por ronda. Si no es destruido, el vampiro recupera toda la salud perdida por la exposición en un día.
- **Estaca de madera:** Esta arma infinge 25 puntos de daño, destruyendo efectivamente al vampiro de un solo golpe. Sin embargo, si el vampiro es consciente y puede moverse, este ataque se ve obstaculizado ya que el vampiro hace todo lo posible por evadirlo.
- Además, los vampiros tienen las siguientes debilidades especiales:
 - **Ajo:** Cantidades significativas de ajo a corta distancia obstaculizan las tareas de un vampiro.
 - **Cruz, símbolo sagrado o espejo:** Presentar cualquiera de estos objetos aturde con fuerza a un vampiro, haciéndole perder su siguiente acción. Mientras se blande el objeto y el vampiro se encuentra dentro de su alcance inmediato, sus tareas se ven obstaculizadas por dos grados.

Finalmente, un vampiro con una multitud bajo su mando se convierte en el nuevo señor de los vampiros. El señor de los vampiros es el vampiro más poderoso del mundo y suele ser (aunque no siempre) el más antiguo

de su especie. Tiene muchos vampiros bajo su control, e incluso los que no creó le rinden respeto y homenaje.

Interacción: La mayoría de los vampiros consideran a los humanos como ganado del que alimentarse. Rara vez tienen respeto por nada más que por otros vampiros, y suelen odiar a otras criaturas sobrenaturales a las que no pueden esclavizar.

Uso: Las extrañas historias de sombras en la noche, personas que desaparecen de sus camas y tumbas que pierden a sus antiguos ocupantes podrían presagiar la llegada de un vampiro a la región.

Intromisiones del DJ: El personaje golpeado por el vampiro queda atrapado rápidamente en su poderoso agarre. Si el personaje no escapa inmediatamente, el vampiro lo muerde automáticamente.

VAMPIRO TRANSITORIO 3 (9) [VAMPIRE, TRANSITIONAL]

Cuando los humanos son "visitados" (mordidos) por un vampiro, pueden ser asesinados, o pueden ser dejados vivos para comenzar una lenta transformación en una criatura de la noche. Si las víctimas son mordidas tres veces, se convierten en vampiros para siempre bajo el control del que les mordió. Desde el momento de la primera mordida hasta su completa transformación después de la tercera, son vampiros transitorios. Las formas de devolver a los vampiros transitorios a la normalidad incluyen el uso de rituales antiguos especiales o la destrucción del vampiro que los mordió en primer lugar.

Los vampiros transitorios suelen servir como guardianes, consortes o espías de sus amos.

Motivación: Alimentación (sangre)

Entorno: En cualquier lugar, generalmente solitario pero a veces en grupos de dos o tres

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para escalada y sigilo

Combate: Los vampiros transitorios pueden mantener una existencia humana durante el día sin ninguno de los poderes o debilidades de un vampiro. Sin embargo, sienten desprecio por el ajo y el sol. Por la noche adoptan todas las características de un vampiro, y si se enfrentan a cualquiera de las debilidades vampíricas tradicionales (una estaca de madera, una cruz, etc.), huyen a menos que su amo esté presente.

Interacción: Los vampiros transitorios son totalmente devotos de su amo.

Uso: Los vampiros transitorios se encuentran en la intersección de enemigo y víctima. Un ser querido o un compañero de confianza que ha sido convertido en un vampiro transitorio intentará traicionar, derrotar y matar a

los PJs, pero los personajes están motivados para salvarlos en lugar de destruirlos.

WARDROID 6 (18) [WARDROID]

Cuando las tropas estelares necesitan apoyo pesado, a veces traen a los wardroids. Estos temibles robots, de unos 2 metros de altura, son despiadados incluso para los estándares de las tropas y se sabe que matan a transeúntes inocentes con la misma frecuencia que a los enemigos. Se dice que cuando los wardroids se desatan, los soldados sabios retroceden y se ponen a cubierto.

Motivación: Mantener el control, aplastar, matar, destruir

Entorno: En cualquier lugar

Salud: 30

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 3

Movimiento: Corto; algunos modelos pueden volar una distancia corta cada ronda

Ajustes: Nivel 7 para atacar

Combate: El arma principal de un wardroid es un banco de pistolas láser que puede utilizar para atacar a un máximo de tres enemigos situados uno al lado del otro como una acción. Cuando es dañado, un wardroid recupera 1 punto de salud cada ronda. Además, cada wardroid tiene una capacidad adicional:

d6 Habilidad

- 1 Emite un gas venenoso que infinge 5 puntos de daño a los seres orgánicos en el rango inmediato
- 2 Proyecta granadas a larga distancia que detonan en un radio inmediato, infligiendo 5 puntos de daño
- 3 Dispara un rayo que aturde a un ser orgánico durante una ronda, durante la cual no puede realizar acciones
- 4 Emite un campo que perturba las máquinas; los dispositivos tecnológicos y las criaturas máquina en rango inmediato no pueden funcionar durante una ronda
- 5 Dispara un proyectil perforante hasta alcance largo que infinge 6 puntos de daño que ignora la armadura física (pero no necesariamente otra Armadura)
- 6 Rocía un corrosivo que infinge 5 puntos de daño a todo lo que tenga a su alcance inmediato

Interacción: La interacción es difícil para aquellos que no están autorizados a comunicarse con un wardroid.

Uso: Los wardroids suelen desplegarse en grupos de dos o tres para vigilar una cámara acorazada o la entrada de una nave espacial, o para rastrear a los intrusos a bordo de una estación espacial.

Botín: Los restos de un wardroid pueden dar uno o dos Cyphers a alguien experto en salvamento.

Intromisiones del DJ: Cuando es derrotado, el wardroid detona, infligiendo 8 puntos de daño a todas las criaturas dentro del alcance inmediato.

WYVERN 6 (18) [WYVERN]

Los wyverns son primos menores agresivos de los dragones. Su cuerpo es del tamaño de un caballo pesado, pero su envergadura les hace parecer mucho más grandes. Al carecer del aliento de fuego de los dragones u otras habilidades mágicas, los wyverns confían en su fuerte vuelo y su mortífero aguijón para atrapar y matar a sus presas, normalmente humanoides o animales grandes. Los wyverns tienen cuatro extremidades: dos patas que utilizan para caminar torpemente y dos brazos-ala que utilizan para volar y mantener el equilibrio.

Motivación: Alimentación (carne)

Entorno: Montañas, colinas y llanuras donde abundan las presas grandes.

Salud: 35

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto; largo al volar

Ajustes: Nivel 7 para percepción; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Los wyverns prefieren atacar desde el aire, desplazándose hasta una distancia corta y realizando tres ataques (mordisco, aguijón venenoso, garras) como acción. Si un wyvern tiene que luchar en el suelo, sólo puede atacar con su mordisco y su aguijón en su turno.

El aguijón inyecta veneno, infligiendo 5 puntos adicionales de daño por Velocidad (ignora Armadura) si el oponente falla una tirada de Defensa por Vigor. Como el wyvern caza principalmente por hambre, suele centrar sus ataques en una sola criatura, debilitando a la presa para que el wyvern pueda llevársela y comer en paz.

Interacción: Los wyverns carecen de la inteligencia de los verdaderos dragones. Son animales relativamente inteligentes (a la altura de grandes reptiles como los cocodrilos), pero pueden distraerse con presas fáciles. Permitir que uno atrape a un cerdo, pony o caballo de montar puede dar a los personajes tiempo suficiente para alejarse con seguridad.

Uso: Se sabe que los wyverns hambrientos se abalanzan y se llevan ganado y viajeros cerca de un camino o campo concreto. Una banda de astutos bandidos ha conseguido entrenar a un par de wyverns como monturas y utilizarlos como caballería voladora para sus tropas en tierra.

Botín: Los wyverns no coleccionan tesoros, pero en su nido puede haber algunos Cyphers de víctimas anteriores. Si se extrae con cuidado, una glándula de veneno intacta de un wyvern muerto puede usarse para envenenar un arma (si se vende, equivale a un objeto caro).

Intromisiones del DJ: Como parte de su ataque, el wyvern agarra al personaje y vuela a corta distancia. El personaje puede escapar con una tirada de Defensa por Vigor o Velocidad (lo que probablemente significa que cae al suelo y aterriza boca abajo). El wyvern utiliza un ala o su cola para golpear al personaje, que sale despedido a corta distancia y cae prono.

XENOPARÁSITO 6 (18) [XENOPARASITE]

Esta criatura alienígena sólo existe para comer y reproducirse. Al hacerlo, también destruye toda forma de vida que encuentra. Los xenoparásitos no son tecnológicos, sino que probablemente fueron creados por una especie con una superciencia biológica avanzada. Los xenoparásitos no viajan entre sistemas estelares por sí mismos; es de suponer que sus creadores los esparcieron por una zona del espacio para que sirvieran de arma biológica de amplio espectro. Se desconoce qué ha sido de la especie creadora original, pero dada la fecundidad y ferocidad de los xenoparásitos, es probable que hayan sido consumidos por su propia creación.

Los xenoparásitos utilizan ovipositores para depositar miles de huevos microscópicos en las víctimas. Los huevos implantados, como diminutos laboratorios biológicos, detectan la biología particular del nuevo huésped, se adaptan en consecuencia y la utilizan para fecundarse. En uno o dos días, las víctimas que aún no han sido consumidas por xenoparásitos adultos (del tamaño de un ser humano) dan a luz de forma explosiva a múltiples y viciosos juveniles (del tamaño de un gato). Estos xenoparásitos juveniles tienen ventaja frente a la especie de criatura de la que han nacido.

Motivación: Comer y reproducirse

Entorno: Caza en solitario o en pequeños grupos

Salud: 28

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto; largo cuando vuela

Ajustes: Nivel 8 para todas las acciones de sigilo

Combate: El xenoparásito muerde con sus mandíbulas y pica a una víctima con su ovipositor como acción única. La mordedura infinge 6 puntos de daño, y el ovipositor infinge 3 puntos de daño e inyecta miles de huevos microscópicos si la víctima falla una tirada de Defensa por Vigor.

Una vez cada dos rondas, un adulto puede volar al menos una corta distancia para adquirir una velocidad aterradora y luego realizar un ataque volador con sus mandíbulas, que infinge 12 puntos de daño. Las defensas contra este ataque se ven obstaculizadas.

Un portador de huevos requiere la atención de alguien experto en medicina (y una tirada exitosa basada en Intelecto de dificultad 7) para esterilizar todos los huevos

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

de su sangre antes de que eclosionen veinte o más horas después de haber sido depositados, lo que mata al portador y libera 1d6 xenoparásitos juveniles. Los juveniles son criaturas de nivel 2, pero atacan a la especie del huésped del que nacieron como si fueran de nivel 4. Tras unos pocos días de alimentación, crecen hasta alcanzar el tamaño adulto.

Los xenoparásitos pueden sobrevivir a presiones oceánicas y de gigantes gaseosos, también al vacío del espacio. Enquistarse en naves espaciales abandonadas y lunas desoladas durante milenios en prolongada hibernación, para despertar cuando las vibraciones los alertan de posibles nuevas fuentes de alimento.

Interacción: Estas criaturas están hechas para consumir, no para negociar.

Uso: Los xenoparásitos son alienígenas duros. Una colonia de ellos sería un reto incluso para los PJs normalmente acostumbrados a una dura oposición. Un solo xenoparásito introducido en una zona habitada podría convertir todo el lugar en una colmena infestada en una semana.

Intromisión del DJ (grupo): Un PNJ chilla, estalla y da a luz a 1d6 xenoparásitos juveniles.

ZOMBI 3 (9) [ZOMBIE]

Los seres humanos transformados en asesinos en serie agresivos y difíciles de matar, sin recuerdos de su existencia anterior, se denominan zombis. Dependiendo del origen de un zombi, la razón de su transformación varía. Un zombi puede surgir de una maldición no-muerta, una posesión psíquica, una sobreescritura del software de la IA, una infección vírica, una sobredosis de drogas o cualquier otra cosa. Independientemente de cómo se haya producido la transformación, el resultado es prácticamente el mismo: una criatura cuya humanidad se ha extinguido y ha sido sustituida por un hambre insaciable.

Los zombis no son inteligentes, pero un número suficiente de ellos juntos a veces muestra un comportamiento emergente, al igual que las hormigas pueden coordinar sus actividades en una colonia. Por lo tanto, los zombis solos o en pequeños grupos no son una amenaza abrumadora para alguien que tenga un bate de béisbol o pueda escapar. Pero nunca es prudente reírse de una horda de zombis.

Motivación: Alimentación (carne, líquido céfalo-raqüideo, ciertas hormonas humanas, etc.)

Entorno: Casi en cualquier lugar, en grupos de cinco a siete, o en hordas de decenas a cientos

Salud: 12

Daño que infinge: 3 puntos

Movimiento: Inmediato

Ajustes: Nivel 2 para Defensa por Velocidad

Combate: Los zombis nunca se apartan de un conflicto. Siguen luchando, sin importar las probabilidades, normalmente atacando a mordiscos, pero a veces desgarrando con manos convertidas en garras por la erosión de la piel sobre los huesos de los dedos.

Cuando los zombis atacan en grupos de cinco a siete individuos, pueden hacer una sola tirada de ataque contra un objetivo como una criatura de nivel 5, infligiendo 5 puntos de daño.

Los zombis son difíciles de rematar. Si un ataque reduce la salud de un zombi a 0, sólo lo hace si el número obtenido en el ataque es un número par; en caso contrario, el zombi se reduce a 1 punto de salud. Esto puede dar como resultado un zombi desmembrado y horriblemente dañado que aún se mueve. Los zombis pueden ver en la oscuridad a corta distancia.

Los zombis "frescos" son vulnerables a la electricidad. La primera vez que un zombi recibe 5 o más puntos de daño de un ataque eléctrico, cae inerte e inmóvil. Suponiendo que nada interfiera en el proceso, el zombi se levanta minutos u horas después sin la vulnerabilidad.

Algunos zombis son infecciosos. Sus mordeduras propagan una enfermedad de nivel 8 que hace que la víctima baje un grado en el Registro de Daño cada día que se falle una tirada de Defensa por Vigor. Las víctimas muertas por la enfermedad se transforman después en zombis.

Interacción: Los zombis gemen cuando ven algo que parece apetecible. No razonan, no pueden hablar y nunca dejan de perseguir algo que han identificado como una comida potencial, a menos que se acerque otra cosa comestible.

Uso: A los personajes se les pide que limpien un espacio que en su día sirvió de antiguo depósito militar. La aparición de zombis sellados en la zona supone una desgradable sorpresa.

Intromisiones del DJ: Cuando el personaje falla en matar a un zombi al sacar un número impar en un ataque que de otra manera habría tenido éxito, además del efecto normal, el brazo del zombi se libera y se anima como un zombi de nivel 2 independiente.

SUPERVILLANOS

Las personas con habilidades sorprendentes que las utilizan para el mal se ganan la etiqueta de supervillano. Esta sección presenta cinco ejemplos de supervillanos. Estos supervillanos utilizan el mismo formato que el capítulo de [Criaturas](#).

ANATHEMA 7 (21)

El supervillano llamado Anathema es grande, de color rojo brillante, y más fuerte que nadie en este planeta o en cualquier otro (o eso es lo que afirma). Los superhé-

roes que se enfrentan a él aprenden que puede resistir casi cualquier golpe y que siempre devuelve el doble de lo que recibe. Puede derribar edificios de un puñetazo y lanzar semirremolques a través de las fronteras estatales.

Antes de ser Anathema, era Sameer Stokes, un programador amargado y rencoroso que trabajaba en una gran empresa de software. Tras fracasar en sus relaciones, ascensos y en mantener amistades, Sameer se retiró a vivir online y aprendió que tenía poder cuando hostigaba a la gente. Se deleitaba en causar angustia emocional a los demás en foros y redes sociales. En efecto, era un trol. Cuando se produjo la metamorfosis, se convirtió en un trol de verdad. (Sameer no recuerda la metamorfosis ni los días anteriores e inmediatamente posteriores a su cambio, a pesar de haber recurrido a la terapia y a las drogas en un intento de recuperar esos recuerdos). (Asume que Anathema tiene tres Mejoras de poder en fuerza y dos en resistencia. Estos cambios ya están incluidos en sus ajustes y otras atributos).

Motivación: Acumular riqueza, vivir al límite

Entorno: Cualquier lugar en el que se pueda robar una gran riqueza

Salud: 70

Daño que infinge: 12 puntos

Movimiento: Corto; unos 5 km [3 millas] cuando salta

Ajustes: Nivel 10 para tareas de fuerza; nivel 9 para Defensa por Vigor; nivel 5 para Defensa por Velocidad debido al tamaño

Combate: Anathema golpea a sus enemigos con una fuerza que conmociona los huesos. Puede lanzar automóviles y objetos grandes a objetivos a distancia larga, lo que infinge daño a todas las criaturas que estén en el radio de acción inmediato de su objetivo.

Anathema tiene un factor de curación que hace que sea difícil hacerle daño de forma significativa. Recupera 10 puntos de salud por ronda. En cualquier ronda en la que recupere salud, sus ataques infligen 3 puntos de daño adicional (15 en total), y parece hincharse visiblemente de músculos.

Interacción: Cuando Anathema se enfurece durante una pelea, es difícil razonar con él. Sin embargo, está dispuesto a negociar si alguien le ofrece riqueza o le convence de que tiene valiosos secretos para romper los bloqueos mentales. Anathema no sabe cómo llegó a ser como es, y quiere recuperar sus recuerdos perdidos.

Uso: El terremoto que asola a la ciudad es en realidad Anathema luchando contra un grupo de superhéroes novatos que no se han dado cuenta de que enfrentarse a la montaña roja probablemente causará más muertes que dejarle solo. (La primera regla para luchar contra Anathema es conducirlo o trasladarlo a algún lugar con baja densidad de población).

Botín: Anathema no suele llevar riquezas ni otros objetos de valor. En su guarida, suele tener de tres a cinco objetos caros, 1d6 Cyphers y tal vez un artefacto.

Intromisiones del DJ: El ataque de Anathema envía al personaje volando una larga distancia y potencialmente a un terreno peligroso.

DOCTOR DREAD 7 (21)

Doctor Dread es grandiosa debido a su mente brillante, su conocimiento de los medios de comunicación y la armadura robótica que utiliza para mejorar sus habilidades, que de otro modo serían normales. De hecho se ha convertido en la terrorista más temida del planeta. Utiliza sus habilidades para extorsionar dinero, influencia y tecnología de ricos y poderosos, ya sean sus víctimas individuos, gobiernos, corporaciones o superhéroes.

Alicia Coleridge es la identidad secreta de Doctor Dread. Nacida en relativa oscuridad, recibió una beca completa en el Instituto Tecnológico Russell, donde estudió los efectos de las sustancias radiactivas en los tejidos vivos. En un extraño accidente de laboratorio, el prometido de Alicia murió, y Alicia quedó desfigurada y ligeramente loca, hasta el punto de construir la armadura de Doctor Dread. Invierte la enorme riqueza que acumula gracias al terrorismo para la investigar sobre el rejuvenecimiento de la carne muerta. Espera poder recuperar algún día a su amor muerto, cuyo cuerpo mantiene en animación suspendida.

(Doctor Dread suele ir acompañada de un puñado de secuaces robóticos).

Súbdito robot de Dread: nivel 3; Armadura 1; láser de largo alcance infinge 4 puntos de daño

(Asume que Doctor Dread tiene tres Mejoras de poder en inteligencia y dos en resiliencia. Estos cambios ya están incluidos en sus ajustes y otras atributos).

Motivación: Acumular riqueza; reanimar carne muerta

Entorno: Donde haya dinero pueda ser extorsionado

Salud: 40

Daño que infinge: 7 puntos

Armadura: 4

Movimiento: Corto; largo cuando vuela

Ajustes: Nivel 8 para resistir ataques mentales y engaño; nivel 10 para entender, reparar y fabricar tecnología avanzada

Combate: La armadura de Doctor Dread le permite existir sin aire exterior (o presión de aire), comida o agua hasta diez días seguidos. Puede recurrir a su armadura robótica para llevar a cabo diversas tareas, como las siguientes:

- **Barricada:** Establece un campo bidimensional inmóvil de fuerza transparente de 3 m por 3 m [10 pies por 10 pies] durante diez minutos

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

- **Capa de energía:** Crea un campo de energía que le da +5 a la Armadura contra el calor, el frío o el magnetismo (uno a la vez, elegido cuando usa el poder) durante diez minutos

- **Desaparecer:** Se vuelve invisible durante un minuto, o hasta que realice un ataque

- **Ráfaga de plasma:** Ráfaga de calor y electricidad de largo alcance que infinge 7 puntos de daño

Interacción: Doctor Dread está un poco loca, pero normalmente lo disimula con su asombrosa brillantez. Es una ególatra, pero negociará a cambio de una promesa de riqueza o de conocimientos biomédicos que aún no conozca.

Uso: Los PJs son llamados para manejar una situación de rehenes en una fiesta en la que muchos de la élite rica de la ciudad están siendo cautivos de Doctor Dread. Ella promete dejarlos ir una vez que se pague suficiente dinero en sus cuentas en el extranjero.

Botín: La mayor parte de la considerable riqueza de Doctor Dread está atada a cuentas en línea, dos o tres fortalezas secretas y equipos de investigación biológica de vanguardia.

Intromisiones del DJ: Doctor Dread utiliza una función integrada en su armadura robótica que es la solución perfecta para su situación actual: curarse a sí misma, teletransportarse, desintegrar una barrera o lo que sea necesario.

MAGNETAR 8 (24)

No se sabe mucho sobre Magnetar, aparte de su poderosa capacidad para generar y controlar campos magnéticos. Diversos grupos de investigación teorizan que Magnetar es un alienígena, un robot pensante capaz de mejorarse a sí mismo, o alguna manifestación de alguna fuerza fundamental. Dada la forma vagamente humanoide de Magnetar, algunas personas incluso creen que el villano es en realidad un hombre con una habilidad mutante tan poderosa que quemó todos los recuerdos de su antiguo yo.

En realidad, Magnetar es el núcleo animado, pensante y autorregulado de una estrella de neutrones que es capaz de frenar su inmensa firma electromagnética. Uno de los dos seres de este tipo que una especie alienígena avanzada creó a partir de un único magnetar (un tipo de estrella de neutrones con un campo magnético extremadamente potente), Magnetar fue enviado en misión de exploración. Después de milenios, se estrelló en la Tierra y quedó dañado. Al haber perdido la mayor parte de los datos de su memoria, Magnetar sabe que le han quitado algo (su gemelo), pero no recuerda qué. Ha decidido culpar a los humanos.

(Asume que Magnetar tiene tres Mejoras de poder en su poder magnético y dos en su resistencia. Estos cambios ya están incluidos en sus ajustes y otras atributos).

Motivación: Venganza; recuperar la memoria

Entorno: Casi en cualquier lugar, buscando lo que ha perdido

Salud: 50

Daño que infinge: 12 puntos

Armadura: 8

Movimiento: Corto; largo cuando levita magnéticamente

Ajustes: Nivel 5 para Defensa por Velocidad debido a la masa; nivel 11 para tareas relacionadas con el control y conformación del metal mediante manipulación electromagnética

Combate: El puño de Magnetar es muy potente, ya que puede añadir masa al golpe de forma selectiva. Sin embargo, su habilidad más potente es su control de nivel 11 sobre todo el metal a muy largo alcance, que utiliza para crear cualquier cosa que pueda imaginar, incluyendo muros, ataques, pinzas y mucho más. Magnetar puede levantar puentes, vehículos y estructuras con barras de refuerzo metálico que pueda ver dentro de su área de influencia. Cuando usa objetos tan grandes como parte de su ataque, el objetivo y todo lo que esté a corta distancia del mismo recibe 10 puntos de daño. Su

La única debilidad de Magnetar son los ataques psíquicos, lo cual es una suerte, ya que reducirlo a 0 de salud mediante una paliza a la vieja usanza podría liberar un trozo de estrella de neutrones incontrolada sobre la superficie de la Tierra.

Interacción: Taciturno y malhumorado, Magnetar prefiere estar solo, pero algunas veces lanza un ataque desenfrenado con la esperanza de que su exhibiciónatraiga a quien o lo que sea que lo haya hecho ser como es. Magnetar siente constantemente el lastre de la pérdida emocional, pero no sabe por qué (no sabe que el sentimiento proviene de la pérdida de su gemelo).

Uso: Doctor Dread ofrece una recompensa por la cabeza de Magnetar porque quiere estudiar la avanzada tecnología que se teje en su cuerpo. El monto de la recompensa es escandaloso, pero igual lo es Magnetar.

Intromisiones del DJ: Con una tirada fallida de Defensa por Vigor, todos los objetos metálicos sueltos del personaje (incluidas las armas) se desprenden de él y quedan pegados a un contrafuerte metálico cercano.

MISTER GENOCIDE 5 (15)

De nombre real Alfred Webster, Mister Genocide tiene la desafortunada habilidad de sintetizar veneno mortal de su piel. Su tacto puede matar, pero si lo desea, también puede hacerlo su saliva o incluso su aliento.

Cualquiera que pase demasiado tiempo en presencia de Mister Genocide se pone enfermo, incluso si el villano

no está usando activamente su poder. Por ello, sus secuaces suelen llevar máscaras de gas y ropa protectora. Mister Genocide se ha ascendido a sí mismo a jefe de la mafia de la ciudad en la que reside y siempre busca ampliar sus operaciones, a veces a costa de otros criminales.

Cuando las víctimas mueren por el veneno de Mister Genocide, su piel y el blanco de sus ojos adquieren un tono verde brillante, lo que aumenta el terror que la gente normal siente hacia él. Incluso los superhéroes han sido abatidos por sus toxinas.

Mister Genocide a veces forma equipo con Anathema, porque la montaña roja es el único villano que puede resistir el veneno que emite constantemente Genocide. (Asume que Mister Genocide tiene dos Mejoras de poder en su poder de veneno, una en inteligencia y dos en resistencia. Estos cambios ya están incluidos en sus ajustes y otros atributos).

Motivación: Acumular poder

Entorno: Cualquier lugar donde se reúnan los señores del crimen

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos; ver Combate

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para ataque de aliento venenoso y Defensa por Vigor; nivel 6 para Defensa por Intelecto y genio maligno

Combate: Los objetivos tocados por Mister Genocide deben realizar una tirada de Defensa por Vigor de dificultad 7 o recibirán 5 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura) por el veneno transmitido. Y lo que es peor, el veneno sigue infligiendo 2 puntos de daño de Velocidad cada ronda hasta que la víctima tenga éxito en una tirada de Defensa por Vigor.

Cada dos rondas, Mister Genocide puede realizar un ataque de veneno de nivel 7 que puede afectar a hasta diez víctimas a corto alcance como única acción. Los que fallan una tirada de Defensa por Vigor reciben 7 puntos de daño de Velocidad (ignora la Armadura) y pasan una ronda indefensos mientras tosen y tienen arcadas. El veneno inhalado no sigue infligiendo daño cada ronda.

Mister Genocide es inmune a la mayoría de las toxinas y venenos.

Interacción: Loco de atar, a Mister Genocide le gusta matar gente. Puede negociar durante un tiempo, pero si no hay suficiente ganancia, puede que mate a todos con un soplo sólo por la diversión de verlos asfixiarse y ponerse verdes.

Uso: Una guerra de bandas entre dos organizaciones criminales está llenando de tiroteos el centro de la ciudad, y muchos transeúntes inocentes atrapados en el fuego

cruzado acaban acribillados o envenenados (con la piel verde). Alguien tiene que poner fin a Mister Genocide.

Botín: El supervillano lleva dinero equivalente a 1d6 objetos caros, uno o dos Cyphers, y una variedad de cuchillos, agujas y viales envenenados.

Intromisiones del DJ: Un personaje afectado por el veneno debe hacer una segunda tirada de Defensa por Vigor o caer inconsciente por el shock. La inconsciencia dura hasta un minuto, o hasta que la víctima se despierte.

WRATH 6 (18)

Jefa de un grupo de asesinos de élite, Wrath quiere salvar el mundo matando a todos los que impidan su visión de la perfección, que resulta ser la mayoría de la humanidad. Además de ser una de las artistas marciales más consumadas que han pisado la tierra (gracias a su conexión con una entidad mística llamada el Demon), Wrath es también una mente criminal cuyos asesinos son sólo una capa de la organización que controla.

Nacida hace más de doscientos cincuenta años en China con un nombre perdido en la historia, Wrath fue acogida en un monasterio y entrenada en los caminos del puño y la espada. Todo cambió cuando unos asaltantes atacaron y mataron a todos los miembros de su monasterio, dejándola como única superviviente. Jurando vengarse de los asaltantes y del mundo que permitía la existencia de animales como ellos, adquirió un amuleto mágico que contiene al Demon. Éste, a su vez, le legó una velocidad, fuerza y longevidad extraordinarias.

Wrath se contenta con dejar que sus asesinos (y los mafiosos, abogados y políticos) logren muchos de sus objetivos, aunque disfruta estando presente cuando se derriba a adversarios especialmente importantes.

(Asesino de la ira: nivel 4, nivel 7 para sigilo)

(Asume que Wrath tiene dos Mejoras de poder en destreza, dos en precisión y una en resistencia. Estos cambios ya están incluidos en sus ajustes y otras atributos).

Motivación: Salvar el mundo

Entorno: Dondequiera que los errores (a la manera de pensar de Wrath) deben ser corregidos

Salud: 36

Daño que infinge: 8 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para sigilo, ataques y Defensa por Velocidad

Combate: Wrath prefiere una espada, aunque es igualmente hábil con una ballesta o, en raras ocasiones, con armas modernas. En el combate melé puede atacar a dos enemigos como una sola acción en cada ronda.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Gracias a la influencia del Demon, Wrath recupera 3 puntos de salud cada ronda, incluso si se reduce a 0 de salud. La única forma de matarla permanentemente es reducirla a 0 de salud y mantenerla así el tiempo suficiente para quemar el tatuaje del Demon que lleva grabado en la espalda.

Interacción: Wrath es arrogante y segura de sí misma, aunque no tanto como para dejarse engañar fácilmente por los halagos. Suele estar dispuesta a negociar, ya que puede anticiparse a los planes de los demás y suele ganar mucho más para ella al final. Sin embargo, no es de las que traicionan su palabra.

Uso: Wrath está intentando formar un grupo de supervillanos -todos ellos responderán ante ella, por supuesto-

y parece que las conversaciones iniciales van bien. El único que se resiste es Mister Genocide, que se siente amenazado por la organización más grande de Wrath, y esta tensión ha provocado una guerra continua en las calles mientras los asesinos luchan contra los mafiosos.

Botín: Además de armas y armaduras, Wrath probablemente posee el equivalente a cinco objetos exorbitantes, 1d6 Cyphers y posiblemente uno o dos artefactos.

Intromisiones del DJ: Justo cuando las cosas parecen más sombrías para ella, Wrath convoca a un grupo de asesinos que esperan entre bastidores para rodear a los PJs y exigir su rendición.

PNJS

Los PNJs de este capítulo son ejemplos genéricos de personajes no jugadores que pueden utilizarse en muchos géneros.

Reskinning de los PNJs: Los DJs descubrirán que con unos pocos ajustes, un guardia puede ser un policía moderno, un guardia de caravana de fantasía, o un soldado dron de ciencia ficción. Esto es lo que se conoce como “reskinning”, es decir, hacer ligeros cambios en las atributos existentes para personalizar el PNJ para tu propio juego.

Salud, no Reservas: Recuerda que los PNJs no tienen Reservas de atributo. En su lugar, tienen una característica llamada salud. Cuando un PNJ recibe algún tipo de daño, la cantidad se resta de su salud. A menos que se describa lo contrario, la salud de un PNJ es siempre igual a su número objetivo. Algunos PNJs pueden tener reacciones especiales o defensas contra ataques que normalmente causarían daño de Velocidad o de Intelecto, pero a menos que la descripción del PNJ lo explique específicamente, asume que todo el daño se resta de la salud del PNJ.

Armas apropiadas: Los PNJs usan armas apropiadas a su situación, que pueden ser espadas y ballestas, cuchillos y escopetas, armas psíquicas maléficas, blasters y granadas, etc.

OTROS PNJS

Muchos PNJs son lo suficientemente simples y comprensibles como para ser encapsulados sólo por su nivel y algunas otras atributos relevantes.

Caníbal: nivel 3, nivel 6 para engaño y otras tareas de interacción; salud 12

Hacker: nivel 2; nivel 7 para programación, infiltración digital y reparación de ordenadores

Científico loco: nivel 4, nivel 6 para la mayoría de acciones debido a los artilugios, sueros, artefactos, etc.

Merodeador: nivel 4, nivel 7 para iniciativa e intimidación; salud 28; Armadura 1

Maestro detective: nivel 5; nivel 9 para percepción, intuición, iniciativa y detección de la falsedad

Político: nivel 2, nivel 6 para todas las tareas de interacción

Sacerdote: nivel 2, nivel 6 para conocimientos religiosos y todas las tareas de interacción

Profesor: nivel 2, nivel 6 para conocimiento de la ciencia y todas las tareas de interacción

Soldado: nivel 3, nivel 4 para percepción; salud 12; Armadura 1; los ataques infligen 5 puntos de daño

AGENTE SECRETO 5 (15) [SECRET AGENT]

Los agentes secretos son profesionales entrenados que anteponen su misión a su propio bienestar, independientemente de la agencia gubernamental, la corporación, el gremio o el reino que los emplee. Un agente opera bajo una tapadera falsa, quizás como enviado, inspector, técnico, actor, turista o tonto.

Motivación: Cumplir con los objetivos del empleador mientras se mantiene la cobertura

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas relacionadas con el disfraz y el engaño

Combate: Un agente secreto siempre tiene un arma de apoyo encubierta e inesperada que puede utilizar para realizar un ataque sorpresa, como un anillo o guante con una aguja envenenada oculta (que infinge 5 puntos de daño de Velocidad que ignora la Armadura), un diente falso lleno de gas venenoso para soplar en la cara de la víctima (induciendo el sueño durante diez minutos), o un anillo con una pistola en miniatura.

Interacción: Los agentes secretos son seguros de sí mismos, dominantes y siempre dan la impresión de ir un paso por delante, incluso cuando se les coge desprevenidos.

Uso: Como aliado, un agente secreto puede guiar a los PJs a su próxima misión, llenar sus lagunas de conocimiento y advertirles de los peligros. Si los personajes se encuentran con un agente poco amistoso, es probable que el PNJ se haga pasar por un amigo.

Botín: Los agentes suelen tener una moneda equivalente a un objeto caro, un par de Cyphers, herramientas para espiar y mantener su cobertura, y posiblemente un artefacto.

Intromisiones del DJ: El agente secreto produce un Cypher que, durante el resto del día, alivia todas las tareas en dos grados.

ASESINO 6 (18) [ASSASSIN]

Un asesino mata con veneno, con balas de alta velocidad desde la distancia, o preparando un desafortunado accidente. Los asesinos aceptan contratos de gobiernos, corporaciones, jefes del crimen y antiguos socios agravados, aunque algunos asesinos se pagan a sí mismos rastreando a los criminales en cualquier lugar para cobrar las recompensas "vivo o muerto".

Motivación: Asesinato (normalmente por encargo)

Salud: 18

Daño que infinge: 6 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Ajustes: Nivel 8 para tareas de sigilo y engaño; nivel 7 para al atacar desde el escondite, ataques melé y a distancia

Combate: Un surtido de armas pequeñas se esconde alrededor del cuerpo de un asesino. También pueden recubrir sus armas o munición con un veneno de nivel 6 que hace descender a las víctimas que fallan una tirada de Defensa por Vigor un grado en el Registro de Daño.

Interacción: Algunos asesinos tienen una especie de integridad en su trabajo y no pueden ser disuadidos de completar sus contratos con sobornos.

Uso: Un asesino es muy temido por cualquiera que tenga enemigos poderosos y ricos.

Botín: Aparte de sus armas y venenos, la mayoría de los asesinos tienen moneda equivalente a un objeto muy caro y quizás uno o dos Cyphers.

Intromisiones del DJ: El personaje pierde su siguiente turno, aturdido, tras reconocer que el asesino es el mismo que mató a alguien importante para él en el pasado.

BARDO 3 (9) [BARD]

Un bardo utiliza el poder de las palabras y la música para crear magia que inspira e influye en los demás. Un bardo típico toca un instrumento musical y teje canciones-hechizos que rivalizan con la magia de magos y sacerdotes, pero algunos utilizan sus voces, creando fascinantes cuentos y dramáticos discursos.

Motivación: Entretenimiento, interacción y experiencias novedosas.

Salud: 10

Daño que infinge: 3 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para música, oratoria, persuasión, sigilo y Defensa por Velocidad

Combate: Los bardos prefieren armas que dependan de la velocidad y la agilidad, como dagas, estoques y arcos pequeños. Cada dos rondas, un bardo puede crear una ráfaga de sonido puro que infinge 3 puntos de daño (ignora Armadura) a un objetivo a corta distancia.

Un bardo conoce varios hechizos, como añadir +1 a las tiradas de recuperación de criaturas cercanas, hacer amistosa a una criatura indiferente (o indiferente a una hostil) durante unos minutos, ensordecer a un oponente durante horas, aliviar una tarea física en dos grados, volverse invisible durante un minuto o negar el sonido durante un minuto.

Interacción: Los bardos son agradables y es fácil hablar con ellos, pero tienen un ingenio agudo y una lengua más afilada cuando se trata de críticos y tiranos. Un bardo prefiere escapar de una situación peligrosa que luchar hasta la muerte.

Uso: Un bardo aliado suele tener información útil sobre la situación actual, extraída de canciones y cuentos populares. En caso de apuro, puede actuar como explorador o espía, especialmente en un entorno urbano. Un bardo hostil se burla de los personajes y vuelve la voluntad de la multitud contra ellos.

Botín: Además de un instrumento musical y un bonito atuendo para actuar, los bardos suelen tener moneda equivalente a un objeto de precio moderado y uno o dos Cyphers.

BERSERKER 3 (9) [BERSERKER]

Un berserker es un guerrero feroz que puede entrar en furia, aumentando enormemente su fuerza y dureza. Muchos de ellos eligen un animal como el oso, el lobo o el jabalí como su familia espiritual, vistiendose la piel de ese animal y luchando como bestias salvajes.

Motivación: La gloria en la batalla

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1 (o 3 cuando está berserk)

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para trepar, saltar, correr y Defensa por Velocidad

Combate: Los berserkers prefieren armas grandes y pesadas como hachas, martillos y grandes espadas, pero pueden usar arcos si no pueden acercarse fácilmente a sus enemigos.

Un berserker puede entrar en estado de furia como parte de su acción. Cuando están furiosos, ganan +1 a la Armadura (incluso contra el fuego), sus ataques melé infligen 2 puntos de daño adicionales y sus ataques, Defensa por Vigor y acciones que dependen de la fuerza (como trepar y saltar) se alivian en dos grados. Sin embargo, su Defensa por Velocidad es obstaculizada. Un berserker furioso lucha sólo con armas melé y no se retira de la batalla.

Interacción: Los berserkers son la élite de algunas culturas guerreras y disfrutan con competiciones físicas como la lucha libre, el lanzamiento de objetos pesados y los festines. No les gusta la gente débil y cobarde, y no toleran los insultos a su fuerza u honor.

Uso: Un grupo de guerreros es liderado por un poderoso berserker en busca de un combate desafiante. Un grupo de berserkers entra en la ciudad y se pelea con los matones locales.

Botín: Además de sus armas y armadura ligera, un berserker tiene uno o dos objetos de precio moderado. El líder de un grupo puede tener un Cypher que mejora la fuerza o la resistencia.

DETECTIVE 3 (9) [DETECTIVE]

Los detectives suelen ser veteranos de su organización (como la policía, la guardia urbana, los alguaciles, el comando espacial, etc.) con una amplia experiencia. Algunos detectives son detectives autónomos cuya asombrosa habilidad para ver la verdad proviene de un entrenamiento personal combinado con un talento subyacente para notar pistas que otros pasan por alto.

Motivación: Resolver el crimen

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 6 para tareas relacionadas con percepción, intuición, iniciativa y detectar falsedades

Combate: Los detectives prefieren burlar a sus enemigos en lugar de enfrentarse directamente a ellos. Incluso así, la mayoría de los conflictos ocurren en un lugar y momento a elección del detective, preferiblemente en presencia de sus aliados. Un detective puede deducir las debilidades de sus enemigos (si las hay) y explotarlas en el combate.

Interacción: Algunos detectives son unos insufribles sabelotodo. Otros han aprendido que la humildad es también una herramienta útil para obtener respuestas de la gente.

Uso: Para los PJs, los detectives pueden ser obstáculos (un detective les sigue la pista), aliados (un detective les ayuda a reunir pistas), o ambas cosas, pero los detectives rara vez son una forma de que los personajes se desprendan de la responsabilidad de realizar una tarea difícil.

Botín: Aparte de sus armas, la mayoría de los detectives tienen moneda equivalente a un objeto muy caro y un Cypher.

Intromisiones del DJ: El detective intuye el próximo ataque del personaje y se mueve perfectamente para que un aliado del personaje reciba el ataque en su lugar.

DRUIDA 4 (12) [DRUID]

Un druida es un servidor de una deidad de la naturaleza o de la naturaleza en su totalidad. Algunos tienen intereses específicos, como los animales, las plantas o las tormentas, con mayores poderes relacionados con esa devoción. Los druidas son líderes y consejeros en algunas culturas, ermitaños que odian la sociedad en otras.

Motivación: Proteger la naturaleza

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para conocimiento de la naturaleza, percepción y sigilo

Combate: Los druidas utilizan armas sencillas fabricadas con materiales naturales, como lanzas, hondas y arcos, así como herramientas rituales como dagas y hoces.

Un druida conoce varios hechizos, como un ataque a corta distancia que utiliza electricidad o fuego, curar a una criatura tocada con 4 puntos de salud, calmar y entablar amistad con animales, viajar rápidamente, controlar el clima a larga distancia, transformarse en un animal o planta y manipular los elementos naturales. Un druida suele tener un compañero animal leal, como un oso negro, un halcón, una víbora o un lobo.

Interacción: Los druidas son cautelosos cuando tratan con la gente de la ciudad, y actúan rápidamente para detener el uso imprudente del fuego o la explotación de la naturaleza. Suelen tener buenas relaciones con los animales locales y las criaturas mágicas de la naturaleza (hadas, árboles sabios, sátiros, etc.).

Uso: Un druida ermitaño acude en ayuda de personajes heridos o perdidos en las tierras salvajes. Un druida ataca a leñadores y cazadores que se alejan demasiado de la civilización.

Botín: Además de armas, armadura ligera y algunos objetos rituales de precio moderado, un druida puede tener un par de Cyphers o quizás un artefacto.

ELFO 4 (12) [ELF]

Un elfo tiene una vida muy larga y tiende a aprender y abandonar muchas habilidades e intereses, incluidos el combate y la magia. Es probable que los elfos vaguen en busca de algo nuevo e interesante, como encontrar el árbol más alto del bosque, la puesta de sol más hermosa o la canción de amor perfecta.

Motivación: Curiosidad

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para percepción, Defensa por Velocidad y dos habilidades no de combate cualesquiera

Combate: Los elfos suelen luchar con espadas cortas o medias y arcos delicados pero mortales. Debido a su sutil habilidad y rápidas reacciones, su primer ataque en cualquier combate infinge 2 puntos de daño adicionales.

Un elfo típico puede conocer algunos hechizos menores, como calentar o enfriar comida, crear un poco de luz de luna y limpiar o reparar ropa.

Interacción: Los elfos aprecian la belleza, la gracia y la habilidad, y no responden bien a la grosería o la bravuconería, especialmente de personas décadas o siglos más jóvenes que ellos. Son sutiles en sus insultos, pero tienen sentido del humor.

Uso: Un grupo de jóvenes elfos llega a una ciudad, queriendo ver de primera mano cómo hacen las cosas los

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

efímeros humanos. Se dice que un elfo ha vivido en el bosque durante mil años, escuchando los secretos susurrados por los árboles.

Botín: Además de sus armas y armadura ligera, un elfo lleva unas cuantas curiosidades y recuerdos de precio moderado (pero extremadamente bien hechos), y normalmente un Cypher.

ENANO 4 (12) [DWARF]

Un enano típico que se encuentra fuera de su tierra natal es un explorador, guerrero y comerciante de cierta habilidad. Los enanos viajan para encontrar trabajo como mercenarios, vender los bienes que crean o encontrar materiales inusuales para utilizar en sus creaciones.

Motivación: Defensa, lealtad, honor

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para fabricación (metal o piedra), defensa en Intelecto y defensa en Vigor

Combate: Los enanos utilizan tradicionalmente armas como hachas, martillos y ballestas. Están acostumbrados a trabajar juntos para defender sus salas; tres o más enanos atacando al mismo objetivo actúan como una criatura de nivel 6 que infinge 8 puntos de daño.

Los líderes enanos suelen ser oficiales o sacerdotes.

Oficial enano: nivel 5; salud 16; daño que infinge 7 puntos

Sacerdote enano: nivel 5; salud 16; puede curar a una criatura 10 puntos o a todas las que estén a su alcance inmediato 5 puntos.

Interacción: Los enanos son orgullosos y trabajadores, pero tienden a ser testarudos, bruscos e implacables con las ofensas a ellos o a su clan. Cuesta tiempo ganarse su confianza, pero respetan un trato justo, una negociación dura, un hacha afilada y un martillo resistente.

Uso: Un enano viejo y estoico busca una misión más antes de retirarse. Un clan de enanos busca un acuerdo comercial con el líder de una ciudad humana, o reparar un antiguo insulto.

Botín: Además de sus armas y armadura ligera o media, un enano probablemente tenga varios objetos de precio moderado (como herramientas o equipo de exploración) y quizás una o dos Cyphers.

GUARDIA 2 (6) [GUARD]

Los guardias mantienen la paz pero no suelen mostrar mucha iniciativa. En última instancia, hacen lo que les ordenan sus superiores, independientemente de la legalidad. Un guardia puede ser un soldado estrella vestido con una armadura intimidatoria, un guardia de seguridad

de un centro comercial, un policía de ronda o un matón de la mafia.

(Cuando son atacados, los guardias siempre piden la ayuda de otros guardias, si es posible).

Motivación: Mantener la paz; seguir órdenes

Salud: 8

Daño que infinge: 3 puntos

Armadura: 1 o 2

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 3 para percepción

Combate: Los guardias no suelen ser astutos, pero entienden la fuerza en número. Si dos o más guardias atacan al mismo objetivo con al menos un ataque melé en la misma ronda, la tirada de Defensa por Velocidad del objetivo contra esos ataques se ve obstaculizada.

Interacción: Interactuar con un guardia normalmente implica una cuestión: ¿quiere el PJ hacer algo que el guardia le ha dicho que impida? Si es así, el PJ podría tener un momento difícil.

Uso: Para los PJs, los guardias pueden ser aliados, obstáculos o ambos. Los guardias que sirven al bien público tienen sus propias obligaciones y no están interesados en hacer el trabajo de los personajes por ellos.

Botín: Un guardia tiene una moneda equivalente a un objeto barato además de armas, armaduras y equipo básico.

Intromisiones del DJ: 1d6 ciudadanos locales intervienen en nombre de la guardia, pidiendo más guardias o incluso luchando contra los enemigos de la guardia.

JEFE DEL CRIMEN 3 (9) [CRIME BOSS]

Un jefe del crimen no suele ser físicamente poderoso, sino que ejerce el poder mediante la mentira, el soborno y el control. Rara vez se encuentran solos, sino que dependen de guardias, matones y otras medidas para proporcionar seguridad física. Un jefe del crimen puede ser un noble de poca monta, un rey de la mafia o el capitán de un barco pirata que surca los mares o se desliza por las rutas espaciales.

Motivación: Dinero y poder

Salud: 12

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 7 para engaño, persuasión, intimidación y tareas relacionadas con la interacción amistosa

Combate: Los guardias, matones y otros seguidores infligen 1 punto de daño adicional cuando el jefe del crimen puede verlos y darles órdenes. Si es posible, los jefes del crimen luchan montados o en un vehículo, dirigiendo a sus seguidores desde la retaguardia de cualquier conflicto, concentrándose primero en dar órdenes.

Interacción: Los jefes del crimen están comprometidos con sus planes, sean cuales sean. La mayoría de los jefes dependen de un lugarteniente o matón de confianza para interactuar con la gente en su lugar.

Uso: Un jefe del crimen y sus seguidores ejecutan un atraco en un lugar seguro y toman rehenes cuando las cosas se tuercen. Alguien debe entrar y hablar con el jefe del crimen para calmar la situación.

Botín: Un jefe del crimen tiene una moneda equivalente a un objeto muy caro, además de armas, armaduras medianas y equipo diverso.

Intromisiones del DJ: El jefe del crimen utiliza un ingenioso truco o Cypher para bloquear todos los ataques entrantes en una determinada ronda de combate.

LADRÓN 4 (12) [THIEF]

Un ladrón se lleva cosas que no le pertenecen, preferiblemente sin que su víctima sea consciente del delito hasta que el ladrón esté a salvo. Los rateros y carteristas son los más comunes, pero los ladrones ambiciosos son conocidos por planear elaborados atracos para robar objetos valiosos de objetivos importantes.

Motivación: Codicia, curiosidad, riesgo

Salud: 12

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para equilibrio, trepar, percepción, hurto y sigilo

Combate: Los ladrones prefieren las armas pequeñas que puedan ocultar -cuchillos, porras, etc., de modo que puedan hacerse pasar rápidamente por un transeúnte inocente. Su objetivo es escapar, no matar, por lo que a menudo recurren a trucos como abrojos, aceite derramado y bolitas de humo para distraer o retrasar a sus enemigos y tener la oportunidad de escapar. No ven mal usar veneno, normalmente un veneno somnífero que deja inconsciente al enemigo durante diez minutos si falla la Defensa por Vigor.

Interacción: Los ladrones tienen un amplio abanico de personalidades: nerviosos, arrogantes, confiados, sarcásticos y mucho más. Les gusta conocer los riesgos y las recompensas de lo que van a hacer, y no les gustan las sorpresas.

Uso: Un ladrón engreído roba un objeto a un personaje y se lo devuelve para demostrar que sus habilidades están a la altura. Una banda de carteristas tiene como objetivo las joyas o los Cyphers de un personaje.

Botín: Los ladrones suelen llevar herramientas ligeras, algunas armas pequeñas, equipo diverso para crear una distracción y un Cypher que planean usar o vender.

MAGO PODEROZO 8 (24) [WIZARD, MIGHTY]

Algunos magos aprenden tantos hechizos y acumulan tanta sabiduría que se vuelven increíblemente poderosos. Algunos trabajan por un objetivo superior, mientras que otros sólo se preocupan por sí mismos.

Motivación: Buscar fuentes poderosas de magia (para colecciónar o mantener a salvo)

Salud: 40

Daño que infinge: 8 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 9 para todas las tareas relacionadas con el conocimiento de la sabiduría arcana

Combate: Cuando un mago realiza un ataque a distancia con su báculo o golpea a alguien con él, la energía arcana daña al objetivo y, si lo desea, a todas las criaturas que el mago seleccione dentro del alcance inmediato del objetivo. Los objetivos que están dentro del alcance inmediato del mago cuando reciben el daño son lanzados fuera del alcance inmediato.

Un mago poderoso conoce muchos hechizos, incluyendo hechizos que conceden +5 a la Armadura durante una hora, hechizos de teletransporte, hechizos de encontrar, etc. Un mago también suele llevar varios Cyphers útiles en el combate.

Interacción: Hay que tener cuidado al negociar con los magos porque son sútiles y se enfadan rápidamente. Incluso cuando las negociaciones tienen éxito, las sugerencias de un mago suelen ser críticas y están abiertas a la interpretación. Se puede convencer a un poderoso mago para que enseñe a un personaje a lanzar un hechizo.

Uso: Un mago está reuniendo un equipo para desafiar a un gran enemigo, y los PJs encajan en el proyecto.

Botín: Un mago poderoso tiene 1d6 Cyphers.

Intromisiones del DJ: El mago lanza dos hechizos como una sola acción en lugar de uno solo.

MATÓN 3 (9) [THUG]

Los matones suelen ser individuos rudos, toscos y duros que se aprovechan de los que siguen las reglas. Un matón puede ser un traficante de drogas callejero, un bandido que persigue a viajeros solitarios en las zonas salvajes, un guerrero salvaje hábil con las armas a distancia o un ciberacosador entre los pacifistas. La mayoría de los matones trabajan para sí mismos, pero pueden emplear bandas de guardias que les ayuden a llevar a cabo sus negocios.

Motivación: Tomar lo que quieren

Salud: 9

Daño que infinge: 4 puntos

Armadura: 1

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Movimiento: Corto

Combate: Los matones prefieren las emboscadas, realizando ataques a distancia desde su escondite si es posible. A veces estropean la emboscada para lanzar un ultimátum antes de atacar: danos tus objetos de valor o lo lamentarás.

Interacción: A los matones les interesa el dinero y el poder, por lo que casi siempre aceptan sobornos. Si se enfrentan a una amenaza real, los matones suelen retirarse.

Uso: Los matones están por todas partes, a veces acompañados por guardias igualmente maliciosos pero no tan poderosos.

Botín: Un matón tiene una moneda equivalente a un objeto barato, además de armas, escudos y armadura ligera. Un matón de un grupo puede tener un Cypher.

Intromisiones del DJ: Otro matón, escondido hasta el momento justo, aparece y hace un disparo con un arma a distancia antes de unirse a la refriega.

MEDIANO 3 (9) [HALFLING]

A un mediano le gustan las comodidades del hogar, pero las aventuras y la exploración son la materia prima de grandes historias contadas durante el té o la cena, o en una charla junto al fuego. Rápidos, ingeniosos y fáciles de tratar, los medianos encajan a la perfección con los grandes valientes como exploradores, ladrones y leales compañeros.

Motivación: Defensa, comodidad

Salud: 9

Daño que infinge: 3 puntos

Armadura: 0 o 1

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 4 para defensa en intelecto, interacciones sociales agradables y sigilo

Combate: Los medianos son muy hábiles con cuchillos, garrotes, hondas y arcos pequeños. Prefieren no luchar de frente contra criaturas más grandes; en su lugar, se mantienen a distancia, planean emboscadas para abrumar rápidamente a sus oponentes o forman equipo con un aliado más grande para poder atacar la espalda y las piernas de un enemigo.

Interacción: Los medianos disfrutan de la compañía de gente más grande siempre que no se burlen de ellos por su tamaño. Son valientes y decididos cuando lo necesitan, aunque algunos pueden quejarse de querer volver a casa.

Uso: Un joven mediano quiere vivir algunas aventuras antes de establecerse. Se dice que el gremio local de ladrones emplea a medianos como vigías y rateros, a veces disfrazados de niños humanos.

Botín: Además de sus armas (y tal vez alguna armadura ligera) y comida, un mediano puede tener una o dos

Cyphers interesantes. La mayoría lleva varios objetos útiles de precio moderado, o un objeto caro como una caja de rapé heredada o una bonita bolsa de herramientas.

OCULTISTA 5 (15) [OCCULTIST]

Los investigadores de lo paranormal, los cultistas, los practicantes secretos de magia blanca y los miembros de aquelarres pueden ser ocultistas. Gracias a su estudio de la metafísica, los ocultistas aprenden varios trucos mágicos, incluida la capacidad de invocar o desterrar a los muertos.

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 8 para Conocimiento de temas y rituales ocultos; nivel 2 para capacidad de detectar mentiras y trucos

Combate: Un ocultista tiene un amuleto o dispositivo para invocar un espíritu o demonio de nivel 5 que cumplirá sus órdenes durante diez minutos. Algunos también tienen (o en su lugar tienen) un hechizo, objeto o dispositivo que infinge 5 puntos de daño a las criaturas normales a largo alcance, y 10 puntos de daño a un demonio o espíritu (o, en lugar de infiligrar daño extra, el efecto confina al demonio o espíritu de alguna manera).

Interacción: Los ocultistas están profundamente preocupados por los asuntos espirituales o demoníacos y ven esas influencias en todas las cosas, existan o no esas influencias. Esto los hace susceptibles de ser persuadidos y engañados, si se les hace pasar por el lenguaje de la influencia espiritual.

Uso: Para encontrar una respuesta necesaria, hay que interrogar al espíritu de una persona muerta. O bien, hay que desterrar una presencia inquietante. En cualquier caso, la tarea requiere un ocultista.

Botín: Además de sus ropas y armas mundanas, los ocultistas tienen una moneda equivalente a un objeto barato, un Cypher y posiblemente un artefacto relacionado con su poder sobre los espíritus o demonios.

Intromisiones del DJ: Una mano huesuda surge del suelo a los pies del personaje. Si se falla la tirada de Defensa por Velocidad, el personaje queda retenido en su sitio hasta que tenga éxito en una tarea basada en el Vigor para escapar. Cada ronda en la que el personaje falle en su intento de escapar, la mano aprieta para causar 3 puntos de daño.

PALADÍN 4 (12) [PALADIN]

Los paladines son héroes que hacen un juramento sagrado para derrotar al mal. Su poder y rectitud son un don y una pesada carga, y la mayoría de ellos esperan morir en batalla contra un enemigo maligno.

Motivación: Proteger a los inocentes, destruir el mal

Salud: 15

Daño que infinge: 5 puntos

Armadura: 2 o 3

Movimiento: Corto

Ajustes: Nivel 5 para ataques y Defensa por Vigor

Combate: A los paladines les gustan las armas llamativas y las armaduras relucientes, que les ayudan a mostrar su devoción a los ideales del bien y a llamar la atención de los enemigos malvados. Muchos eligen un arma a dos manos, pero algunos prefieren usar un escudo en su mano libre (los paladines orientados a la defensa como éstos infligen sólo 4 puntos de daño con sus ataques, pero ganan un recurso en Defensa por Velocidad).

Bendecidos por los poderes del bien, los paladines pueden recurrir a la magia sagrada innata para varios propósitos, como detectar la presencia del mal sobrenatural (demonios, dragones malignos, no muertos, etc.).

restaurar 4 puntos de vida para sí mismos o para una criatura tocada, golpear a un enemigo maligno para infi- gírle 4 puntos de daño adicionales o liberarse del control mental.

Interacción: Los paladines tienen una gran personalidad y creen firmemente en su propósito y objetivos. No toleran los actos malvados y no están dispuestos a mirar hacia otro lado cuando sus aliados quieren saltarse las reglas o aprovecharse de una "zona gris". Sin embargo, no son tontos y no desperdiciarán sus vidas por nada.

Uso: Un paladín reclama a un enemigo que los personajes buscan o han capturado. Un viejo paladín busca un último villano al que herir.

Botín: Además de sus armas y armadura, los paladines pueden tener uno o dos Cyphers. Los más experimentados pueden tener la suerte de poseer un artefacto (normalmente un arma o una armadura).

CYPHERS

Los Cyphers son habilidades de un solo uso que los personajes obtienen a lo largo del juego. Tienen poderes geniales que pueden curar, realizar ataques, aliviar u obstaculizar las tiradas de tareas o (en un ejemplo más sobrenatural y extremo) producir efectos como anular la gravedad o volver algo invisible.

La mayoría de los Cyphers no son objetos físicos, sino algo útil que ocurre justo cuando lo necesitas. Pueden ser una ráfaga de perspicacia que permite a un personaje realizar un ataque perfectamente ejecutado, una suposición afortunada al utilizar un terminal de ordenador, una distracción casual que te da la delantera contra un PNJ, o una entidad sobrenatural que hace que las cosas funcionen a tu favor. En algunos juegos, los Cyphers se presentan en forma de objetos, como pociones mágicas o trozos de tecnología alienígena.

Los Cyphers que no tienen forma física se llaman Cyphers.

Los Cyphers que tienen una forma física se llaman Cyphers manifiestos.

Independientemente de su tipo, los Cyphers son efectos de un solo uso y siempre se consumen cuando se utilizan. A menos que la descripción de un Cypher diga lo contrario, sólo funciona para el personaje que lo activa. Por ejemplo, un PJ no puede usar un Cypher de escudo perdurable en un amigo.

Los Cyphers son una mecánica de juego diseñada para su descubrimiento y uso frecuente. Los PJs sólo pueden tener un pequeño número de Cyphers en un momento dado, y como siempre están encontrando más, se les anima a utilizarlos a un ritmo constante.

En teoría, los Cyphers obtenidos por los PJs se determinan al azar. Sin embargo, el DJ puede permitir que los PJs los adquieran o encuentren intencionadamente también. Los Cyphers se ganan con tal regularidad que los PJs deben sentir que pueden usarlos libremente. Siempre habrá más, y tendrán diferentes beneficios. Esto significa que en el juego, los Cyphers son menos como un equipo o un tesoro y más como habilidades del personaje que los jugadores no eligen. Esto da lugar a divertidos momentos de juego en los que un jugador puede decir "Bueno, tengo una X que podría ayudar en esta situación", y X siempre es diferente. X puede ser un conocimiento intuitivo de la red informática local, un favor de la Corte Feérica, un dispositivo explosivo, un teletransportador de corto alcance o un campo de fuerza. Puede ser un poderoso imán o una oración que cure una enfermedad. Puede ser cualquier cosa. Los Cyphers mantienen el juego fresco e interesante. Con el tiempo, los personajes pueden aprender a llevar de

forma segura más y más Cyphers al mismo tiempo, por lo que los Cyphers parecen más habilidades y menos equipo.

("Llevar" en este sentido se refiere tanto a los Cyphers sutiles como a los manifiestos, aunque un PJ puede no llevar nada que represente físicamente el Cypher. Un personaje arrojado a la prisión sin su equipo podría seguir teniendo Cyphers sutiles).

Los Cyphers no tienen que ser utilizadas para dejar espacio a otras nuevas. Para los Cyphers sutiles, un personaje puede usar una acción para "perder" el Cypher, liberando espacio para "encontrar" una más tarde (una vez que un Cypher sutil es descartada de esta manera, se ha ido y no puede ser recuperada). En el caso de los Cyphers manifiestos, es perfectamente aceptable que los PJs guarden una en otro lugar para usarla más tarde; por supuesto, eso no significa que siga estando ahí cuando vuelvan.

¿POR QUÉ LOS CYPHERS?

Los Cyphers son (como no es de extrañar, basándose en el nombre) el corazón del sistema de Cyphers. Esto se debe a que los personajes de este juego tienen algunas habilidades que rara vez o nunca cambian y con las que siempre se puede contar -más o menos como en todos los juegos- y tienen algunas habilidades que siempre cambian e inyectan una gran variabilidad en el juego. Son la razón principal por la que ninguna sesión de juego del Sistema Cypher debería ser aburrida o sentirse igual que la última sesión. Esta semana tu personaje puede resolver el problema atravesando paredes, pero la última vez fue porque podías crear una explosión que podía arrasar una manzana.

El sistema de Cypher, por lo tanto, es uno en el que las habilidades del PJ son fluidas, y tanto el DJ como los jugadores tienen un papel en su elección, su asignación y su uso. Aunque muchas cosas separan al sistema de juego de otros, este aspecto lo hace único, porque los Cyphers reconocen la importancia y el valor de dos cosas:

1. "Tesoro", porque las habilidades de los personajes hacen que el juego sea divertido y emocionante. De hecho, en los primeros tiempos de los juegos de rol, el tesoro (normalmente en forma de objetos mágicos encontrados en las mazmorras) era realmente la única personalización de los personajes que existía. Una de las motivaciones para salir a vivir aventuras es poder descubrir cosas nuevas y geniales que te ayuden a la hora de vivir más aventuras. Esto es cierto en muchos RPGs, pero en el Sistema Cypher, está incorporado en el núcleo del juego.

2. Dejar que el DJ intervenga en la determinación de las habilidades de los PJs hace que el juego se desarrolle con mayor fluidez. Algunos DJs prefieren lanzar Cyphers al azar, pero otros no. Por ejemplo, dar a los PJs un Cyphers que les permita teletransportarse lejos podría ser una semilla secreta de aventura colocada por un DJ previsor. Como el DJ tiene una idea de hacia dónde va la historia, puede usar los Cyphers para ayudar a guiar el camino. Alternativamente, si el DJ está abierto a ello, puede dar Cyphers que permitan a los personajes tomar un papel más proactivo (como teletransportarse a donde quieran). Quizá lo más importante sea que pueden hacer estas cosas sin preocuparse por las ramificaciones a largo plazo de la habilidad. Un dispositivo que te permite teletransportarte varias veces podría estropear el juego a largo plazo. ¿Pero una vez? Eso sí que es divertido.

LÍMITES DE CYPHERS

Todos los personajes tienen un número máximo de Cyphers que pueden tener en un momento dado, determinado por su tipo. Si un personaje intenta llevar más, los Cyphers aleatorios desaparecen instantáneamente hasta que el PJ tenga un número de Cyphers igual a su máximo (dependiendo del género de la campaña, los Cyphers sutiles pueden ser más o menos propensos a desaparecer de esta manera). Estos Cyphers desaparecidos no son recuperables.

CYPHERS SUTILES

Los Cyphers sutiles (no físicos) son una forma de introducir Cyphers en un juego sin "cosas con poder" evidentes: sin pociones, cristales alienígenas ni nada por el estilo. Son más útiles, quizás, en una ambientación moderna o de horror sin elementos de fantasía obvios. Los Cyphers sutiles son más bien como las habilidades inherentes que tienen los PJs, añadiendo potenciadores a las Ventajas, recuperando puntos de las Reservas, aportando ideas, etc. En general, se trata de efectos comunes, no sobrenaturales: un Cypher sutil no crearía un rayo láser ni permitiría a un personaje atravesar una pared. No rompen la frágil burbuja de la credibilidad en géneros en los que los poderes y habilidades llamativas no tienen mucho sentido.

Los Cyphers sutiles son especialmente agradables en un género en el que se supone que los PJs son personas normales. Los Cyphers pueden ser simplemente una expresión de capacidades innatas en los personajes que no siempre son fiables. Y en muchos sentidos, eso es probablemente más realista que una habilidad con la que se pueda contar con certeza, porque en la vida real, algunos días puedes saltar una valla y otros no.

Los conceptos de Cypher sutil incluyen lo siguiente:

Buena suerte: Algunas veces las cosas salen como quieres. Estás en el lugar y momento preciso.

Inspiración: A veces uno se inspira y hace algo que nunca ha hecho antes y quizás no pueda volver a hacer. Llámalo adrenalina junto a la motivación adecuada, o tal vez hacer lo correcto en el lugar y el momento justo. ¿Quién podría saberlo? La vida es así de divertida.

Conceptos alienígenas: Memes complejos y totalmente inhumanos entran en nuestro mundo y se abren paso dentro y fuera de la conciencia humana. Cuando esto ocurre, pueden causar angustia mental y desorientación. También pueden conceder habilidades y ventajas imposibles.

Bendiciones: En un mundo de fantasía, hay nueve dioses. Cada mañana, todos los habitantes inteligentes le rezan a uno de los dioses, y algunos de los fieles obtienen una bendición divina. Algunas personas creen que rezar a diferentes dioses da diferentes bendiciones.

Los gusanos de oídos: ¿Sabes que hay canciones que se te meten en la cabeza y no se van? Esas canciones tienen un poder, y la gente adecuada sabe cómo aprovecharlo. Haz que las canciones sean perturbadoras o que recuerden a cánticos malignos, y tendrás un concepto perfecto para una campaña de horror.

Transmisiones misteriosas: ¿Qué es ese zumbido? ¿Ese chirrido mecánico? ¿Esos números que se repiten una y otra vez? ¿Y por qué sólo algunos lo oyen? Los pocos conscientes de los sonidos han aprendido a aprovecharlos.

Poderes sobrenaturales: Las energías mentales o místicas cambian constantemente, fluyen y reflujo. Pero has descubierto cómo sintonizar tu mente con ellas. No se requieren acciones físicas ni parafernalia, sólo un conducto interior hacia lo numinoso.

DESCUBRIR CYPHERS SUTILES

Dado que los Cyphers sutiles no son objetos físicos, los DJs tendrán que averiguar cuándo dar a los PJs nuevos para reemplazar los que han usado. Los Cyphers probablemente no deberían estar ligados con acciones totalmente bajo el control de los personajes, es decir, no deberían venir como resultado de la meditación o algo de esa naturaleza. En su lugar, el DJ debería elegir puntos significativos de la historia en los que los nuevos Cyphers puedan llegar a los PJs de forma espontánea. Desde un punto de vista más amplio, esto no es diferente a Cyphers manifiestos colocados como tesoro en la guarida de una criatura, un escondite secreto, o en algún otro lugar para que los personajes los encuentren. De cualquier manera, el DJ está eligiendo lugares apropiados para "recargar" habilidades potencialmente usadas basadas en Cyphers.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Los Cyphers sutiles suelen encontrarse en grupos de uno a seis (el DJ puede tirar 1d6 para determinar el número). El DJ puede asignar al azar los Cyphers a cada PJ que tenga espacio para más, o presentar una selección de Cyphers al grupo y permitir a los jugadores elegir los que quieren para sus personajes. Los personajes deben saber inmediatamente lo que hacen sus Cyphers sutiles. Si un PJ activa un Cypher sutil de curación cuando cree que es algo que ayuda a abrir una cerradura, eso es un desperdicio de una habilidad útil del personaje.

Los PJs podrían obtener Cyphers sutiles de los PNJs o en circunstancias inusuales como regalos, bendiciones, o incluso pidiendo un tipo particular de Cyphers sutiles, como curación, protección o habilidad. Por ejemplo, los PJs que hagan una donación en un templo de una diosa de la curación podrían pedir recibir una bendición (Cypher sutil) que les permita pronunciar una oración de curación que restaure puntos a uno de sus Reservas. Un mago PNJ que le deba un favor a los PJs podría lanzarles un hechizo que desvíe un arma si dicen una palabra mágica. Un pilón alienígena podría conceder el conocimiento de un extraño código mental que permite a una persona ver en la oscuridad durante unas horas.

Un PJ también puede adquirir un Cypher sutil gastando 1 PX en una de las siguientes intromisiones de PJ:

Cypher general: Le pides al DJ un Cypher sutil general, como "curación", "movimiento", "defensa" o quizás algo tan específico como "vuelo". El DJ te da un Cypher que se ajuste a esa descripción y determina al azar su nivel. Si no tienes espacio para este Cypher, pierdes al instante uno de tus Cyphers actuales (a tu elección) y el nuevo Cypher ocupa su lugar.

Cypher específico: Pides al DJ un Cypher sutil específico (como un curativo o un estímulo) de un nivel específico. Haz una tirada de Intelecto con una dificultad igual al nivel del Cypher más 1. Si has tenido este Cypher antes, la tarea es aliviada. Si fallas la tirada, no obtienes el Cypher. Si tienes éxito, el DJ te da ese Cypher sutil a ese nivel. Si no tienes espacio para este nuevo Cypher, pierdes inmediatamente uno de tus Cyphers actuales (a tu elección) y el nuevo Cypher ocupa su lugar. Tanto si tienes éxito en la tirada como si no, la 1 PX se gasta.

CYPHERS DE FANTASÍA

Los objetos mágicos son un elemento básico de las historias y juegos de fantasía. En el Sistema Cypher, estos objetos mágicos son, por supuesto, Cyphers. El Sistema Cypher asume que los Cyphers sutiles son los predeterminados, pero en un juego de fantasía la suposición suele ser la contraria - los Cyphers son objetos físicos (Cyphers manifiestos) con poderes mágicos, que los héroes encuentran como tesoros, regalos o recompensas por sus aventuras y hazañas.

MEZCLAR CYPHERS SUTILES Y MANIFIESTOS

No hay ninguna razón por la que una campaña de fantasía no pueda utilizar Cyphers manifiestos y Cyphers sutiles. En esta configuración, los Cyphers manifiestos son los objetos tangibles que se encuentran en los tesoros, y los Cyphers sutiles representan la buena fortuna, las bendiciones de los dioses y otras coincidencias que benefician a los personajes.

FORMAS DE LOS CYPHERS

La forma que adopte un Cypher manifiesto, como una poción o un pergamo, no afecta en absoluto a sus capacidades. Una poción que facilita la siguiente tarea del usuario en tres grados es funcionalmente idéntica a un pergamo mágico que hace lo mismo.

Para determinar aleatoriamente la forma de un Cypher manifiesto, tira en la siguiente tabla.

d100	Forma del Cypher
01-02	Placa rúnica de hueso
03-04	Página de libro
05-07	Botella de polvos
08-09	Marca
10-12	Ladrillo
13-15	Hueso tallado
16-18	Palo tallado
19-20	Diente tallado
21-23	Poción calcárea
24-26	Talismán
27-29	Poción con grumos
30-33	Placa rúnica de arcilla
34-37	Cristal
38-39	Cicatriz elaborada
40-42	Sobre de polvos
43-44	Poción humeante
45-47	Vidrio
48-50	Hoja de planta
51-54	Pergamino de cuero
55-57	Placa rúnica de metal
58-60	Poción aceitosa
61-62	Pergamino de papel
63-66	Pergamino de papiro
67-71	Pergamino de piel
72-74	Bolsa de polvos
75-76	Dibujo de piel
77-80	Piedra
81-82	Tatuaje
83-85	Poción espesa
86-88	Tubo de polvos
89-92	Pergamino de vitela
93-96	Poción acuosa
97-00	Placa rúnica de madera

EJEMPLO DE CYPHERS FANTÁSTICOS

Los Cyphers de este tabla son maníestos y fantásticos.

TABLA DE CYPHERS FANTÁSTICOS

01-05	Resistencia al ácido
06-11	Controlar animal
12-18	Forma de bestia
19-27	Resistencia al frío
28-34	Protección contra demonios
35-39	Protección contra dragones
40-44	Resistencia a la electricidad
45-48	Conjuración elemental
49-57	Resistencia al fuego
58-61	Tamaño gigante
62-65	Barco instantáneo
66-68	Torre instantánea
69-72	Protección contra licántropos
73-76	Penúltima llave
77-82	Resistencia al veneno
83-86	Aura restauradora
87-89	Escuchar pensamientos
90-93	Tamaño diminuto
94-98	Protección contra no muertos
99-00	Cadáver andante

AURA RESTAURADORA

Nivel: 1d6

Efecto: Crea un área inmediata llena de humo aromático, sonidos tranquilizadores, luz suave u otras sensaciones placenteras que duran una hora. Las criaturas que descansen dentro del área ganan +2 a sus tiradas de recuperación (o +4 para Cyphers de nivel 5 o superior). En cambio, los PNJs recuperan 2 puntos de salud si pasan al menos diez minutos dentro del área (o 4 puntos de salud para nivel de Cypher 5 o superior). Para que una criatura obtenga este beneficio, todo su descanso debe producirse mientras el Cypher está activa.

BARCO INSTANTÁNEO

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea o se transforma en un pequeño velero que puede transportar hasta ocho personas. El usuario u otros personajes deben remar, dirigir y navegar el barco de forma normal. A nivel de Cypher 5 y superior, el barco concede un recurso en todas las tareas relacionadas con su movimiento, y a nivel de Cypher 7 y superior, el barco puede moverse una corta distancia cada ronda por su propia fuerza. El barco dura un día, tras el cual desaparece.

CADÁVER ANDANTE

Nivel: 1d6

Efecto: Anima un cadáver como un esqueleto o zombi no muerto de nivel 1 (o nivel 2 para el nivel 5 de Cypher y superiores), dependiendo del estado del cuerpo. El cadáver no puede ser más grande que un humano normal. El cadáver animado no tiene la inteligencia, los recuerdos ni las habilidades especiales que tenía en vida. La criatura sigue las órdenes verbales del usuario durante una hora, tras la cual se convierte en un cadáver inerte. A menos que la criatura muera por daño, el usuario puede reanimarla de nuevo cuando expire su tiempo, pero cualquier daño que tuviera cuando quedó inerte se aplica a su nuevo estado reanimado.

CONJURACIÓN ELEMENTAL

Nivel: 1d6

Efecto: Invoca una criatura elemental (aire, tierra, fuego o agua) que puede entender las órdenes verbales del usuario. Una vez invocado el elemental, darle órdenes no es una acción. Puede atacar o realizar las acciones que se le ordenen en la medida de sus posibilidades, pero no puede hablar. El elemental nunca se aleja más que a larga distancia del usuario

El elemental no es especialmente inteligente ni capaz de iniciar una acción. Responde si es atacado, pero por lo demás sólo hace lo que se le ordena.

El elemental permanece durante una hora por nivel de Cypher o hasta que se destruye su forma física, tras lo cual desaparece y retorna a su reino natal.

CONTROLAR ANIMAL

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Para activar el Cypher, el usuario debe tener éxito en un ataque de Intelecto contra una bestia cuyo nivel no supere el nivel de el Cypher. Si tiene éxito, la bestia se calma inmediatamente. La bestia espera las órdenes del usuario y las cumple lo mejor que puede. El objetivo permanece esclavizado durante un número de horas igual al nivel de el Cypher menos el nivel del objetivo. (Si el resultado es 0 , el objetivo es esclavizado por sólo un minuto). La bestia puede atacar o defenderse, un perro puede seguir un rastro o recuperar un objeto, un tejón puede cavar un hoyo, etc.

El Cypher no otorga al usuario ninguna habilidad especial para entender al objetivo o percibir a través de sus sentidos. Por ejemplo, el usuario puede ordenar a un águila que vuele por encima de un grupo de enemigos, pero el águila no puede describir lo que ve y el usuario no puede mirar a través de sus ojos.

"Bestia" en este sentido se refiere a criaturas de inteligencia de nivel animal y puede incluir criaturas mágicas no inteligentes como basiliscos, pегasos, etc.

ESCUCHAR PENSAMIENTOS

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: El usuario puede leer los pensamientos superficiales de una criatura a corta distancia que pueda ver, incluso si el objetivo no lo desea. Una vez que el usuario ha establecido contacto, puede leer los pensamientos del objetivo durante un minuto por nivel de Cypher.

FORMA DE BESTIA

Nivel: 1d6

Efecto: El usuario se transforma en un tipo específico de animal, como un oso, un halcón, un caballo o un lobo (el tipo de animal lo determina el creador de el Cypher). El usuario obtiene el tipo de movimiento del animal (nadar para un pez, volar para un pájaro, etc.) y dos recursos en las tareas para fingir ser ese animal. El usuario también gana una recurso en una habilidad apropiada a su forma animal (o dos habilidades para el Cypher de nivel 5 o superior). Ver [Capacidades menores de forma animal](#). La magia encoge o agranda al usuario a un tamaño más adecuado para su forma animal, pero generalmente no puede hacerlo más de un 50% más pequeño o más grande, por lo que el usuario puede convertirse en un pájaro inusualmente grande o en un oso pequeño. Esto no afecta a las habilidades del animal. El usuario puede seguir utilizando todas sus habilidades que no dependan específicamente de su forma normal. Por ejemplo, un Adepto en forma de lobo no puede blandir una daga porque los lobos no tienen manos, pero puede utilizar un poder curativo o una habilidad de explosión mental. Después de una hora, el usuario vuelve a su forma normal.

Dependiendo de el Cypher, el usuario puede seguir hablando en un idioma humanoide, hablar en un "idioma" de ruidos animales que otras personas transformadas pueden entender perfectamente, hablar con animales del mismo tipo, o ninguna de las anteriores.

PENÚLTIMA LLAVE

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Cierra o abre una puerta, portal, cofre u otro objeto con cerradura del nivel del Cypher o inferior. El objeto debe tener una cerradura para que el Cypher funcione.

Leyendas hablan de la Llave Definitiva, que puede abrir cualquier cerradura, incluso las selladas por un dios.

PROTECCIÓN CONTRA DEMONIOS

Nivel: 1d6

Efecto: Durante una hora, el usuario obtiene una Armadura igual al nivel del Cypher contra el daño de demonios, diablos y criaturas malévolas similares.

En una campaña típica de fantasía, un demonio es un ser sobrenatural de otra dimensión o plano de existencia.

PROTECCIÓN CONTRA DRAGONES

Nivel: 1d6

Efecto: Durante una hora, el usuario obtiene Armadura igual al nivel de el Cypher contra el daño de dragones, wyverns y criaturas reptiles mágicas similares.

PROTECCIÓN CONTRA LICÁNTROPOS

Nivel: 1d6

Efecto: Durante una hora, el usuario obtiene una Armadura igual al nivel del Cypher contra el daño de hombres lobo y otros licántropos.

(Licántropo: Formalmente, un humano que puede transformarse en lobo. Informalmente, un humano que puede transformarse en un animal, como un oso, una rata, un tigre o un lobo.)

PROTECCIÓN CONTRA NO MUERTOS

Nivel: 1d6

Efecto: Durante una hora, el usuario obtiene Armadura igual al nivel de el Cypher contra el daño de esqueletos, zombis, fantasmas, vampiros y otras criaturas no muertas.

RESISTENCIA AL ÁCIDO

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario obtiene Armadura contra el daño de ácido igual al nivel del Cypher durante una hora.

RESISTENCIA AL FUEGO

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario gana Armadura contra daño de fuego igual al nivel del Cypher durante una hora.

RESISTENCIA AL FRÍO

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario gana Armadura contra daño por frío igual al nivel del Cypher durante una hora.

RESISTENCIA A LA ELECTRICIDAD

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario gana Armadura contra el daño de electricidad igual al nivel del Cypher durante una hora.

RESISTENCIA AL VENENO

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario gana Armadura contra el daño de veneno igual al nivel del Cypher durante una hora.

TAMAÑO DIMINUTO

Nivel: 1d6

Efecto: El usuario se reduce a una décima parte de su tamaño normal. Mientras está en este tamaño más pequeño, añade 4 puntos a su Reserva de Velocidad y +2 a su Ventaja de Velocidad, pero todas sus acciones de Vigor se ven obstaculizadas en dos grados. Vuelve a su tamaño normal al cabo de un minuto. Cuando el efecto

termina, su Ventaja de Velocidad vuelve a ser normal, pierde la penalización a las acciones de Vigor, y resta 4 puntos de su Reserva de Velocidad (si esto lleva la Reserva a 0, resta el exceso primero de su Reserva de Intelecto y luego, si es necesario, de su Reserva de Vigor).

Si el usuario es un PNJ, el Cypher alivia sus tareas basadas en la Velocidad y dificulta sus tareas basadas en Vigor. Cuando el efecto termina, pierde todas las ventajas y penalizaciones de el Cypher.

TAMAÑO GIGANTE

Nivel: 1d6

Efecto: El usuario crece aproximadamente una vez y media su tamaño normal. Mientras tiene este tamaño, añade 4 puntos a su Reserva de Vigor y +2 a su Ventaja de Vigor, pero sus tiradas de Defensa por Velocidad se ven obstaculizadas.

Vuelve a su tamaño normal al cabo de un minuto. Cuando el efecto termina, su Ventaja de Vigor vuelve a ser normal, pierde la penalización a la Defensa por Velocidad, y resta 4 puntos de su Reserva de Vigor (si esto lleva la Reserva a 0, restan el exceso primero de su Reserva de Velocidad y luego, si es necesario, de su Reserva de Intelecto).

Si el usuario es un PNJ, El Cypher aumenta su salud en 4, alivia sus tareas basadas en Vigor, y dificulta su Defensa por Velocidad. Cuando el efecto termina, pierde 4 puntos de salud y todas las ventajas y penalizaciones del Cypher.

TORRE INSTANTÁNEA

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Crea una sencilla torre de piedra achaparrada con una puerta, tres saeteras y una escotilla en el techo que conduce al tejado. La torre mide 3 m [10 pies] cuadrados y 4 m [12 pies] de altura. Si el nivel de Cypher es 7 o superior, la torre también tiene un segundo piso (con cuatro saeteras), lo que aumenta su altura total a 6 m [20 pies]. Si no hay espacio suficiente para que la torre alcance su tamaño completo, ocupa el espacio disponible, pero su aparición y crecimiento no aplica ninguna fuerza o presión contra las superficies de confinamiento. Una vez creada, la torre es permanente e inmóvil.

CYPHERS MANIFIESTOS

Dado que los Cyphers manifiestos son objetos físicos, y la gente está familiarizada con la idea de encontrar "tesoros" como parte del juego de rol, este tipo de Cyphers son fáciles de conseguir en las manos de los PJs. A menudo se encuentran en grupos de uno a seis (el DJ puede tirar 1d6 para determinar el número), normalmente porque los PJs los están buscando. Pueden estar

en las posesiones de un enemigo caído, escondidas en una habitación secreta, o espaciadas entre los restos de una nave estrellada. El DJ puede preparar de antemano una lista de lo que encuentran los buscadores con éxito. A veces esta lista es aleatoria, y a veces hay una lógica detrás de ella. Por ejemplo, el laboratorio de un brujo puede contener cuatro pociones mágicas diferentes que los PJs pueden encontrar.

Si los PJs buscan Cyphers, el DJ establece la dificultad de la tarea. Suele ser de 3 o 4, y la búsqueda puede durar entre quince minutos y una hora. La búsqueda de tesoros no es la única forma de obtener Cyphers manifiestos. También se pueden regalar, comerciar con mercaderes o, a veces, comprar en una tienda. A diferencia de los Cyphers sutiles, los personajes no saben automáticamente lo que hacen los Cyphers manifiestos. Una vez que los PJs encuentran un Cypher manifiesto, identificarlo es una tarea separada, basada en Intelecto y modificada por el conocimiento del tema en cuestión. En una ambientación de fantasía, ese conocimiento sería probablemente la magia, pero en una ambientación de ciencia ficción, podría ser la tecnología. El DJ establece la dificultad de la tarea, pero normalmente es 1 o 2. Por lo tanto, incluso la cantidad más pequeña de conocimiento significa que la identificación del Cypher es automática. El proceso dura de uno a diez minutos. Si los PJs no pueden identificar un Cypher, pueden llevarla a un experto para que la identifique y quizás la intercambie, si lo desea.

CYPHERS MANIFIESTOS QUE DUPLICAN A CYPHERS SUTILES

Existe un gran solapamiento entre lo que pueden hacer los Cyphers sutiles y los manifiestos. Casi todo lo que puede explicarse como un Cypher sutil puede ser fácilmente un objeto mágico, un dispositivo científico u otro objeto manifiesto. Un poco de suerte que te ayuda a escabullirte (un Cypher sutil) y una poción que te ayuda a escabullirte (un Cypher manifiesto) hacen exactamente lo mismo para un personaje. Una de las ventajas de los Cyphers manifiestos es que los personajes pueden intercambiarlas fácilmente entre sí o venderlas a los PNJs. Por otro lado, los Cyphers manifiestos se pueden dejar caer o ser robados, mientras que los Cyphers sutiles no.

Está bien si el DJ decide incluir ambos tipos de Cyphers en la misma partida. Una partida de horror podría comenzar con los PJs como personas normales con Cyphers sutiles, pero a medida que pasa el tiempo, encuentran hechizos de un solo uso en tomos ocultos, pociones extrañas y polvo de hueso que tiene poderes extraños.

USAR CYPHERS

La acción para usar un Cypher se basa en el Intelecto a menos que se describa de otra manera o la lógica sugiera lo contrario. Por ejemplo, lanzar un explosivo podría basarse en la Velocidad porque el dispositivo es físico y no realmente técnico, pero usar un emisor de rayos se basa en el Intelecto.

Dado que los Cyphers son objetos de un solo uso, los Cyphers que se utilizan para realizar ataques nunca pueden usarse con las capacidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#) que pueden tener algunos personajes. Nunca se tratan como armas de disparo rápido.

Los Cyphers manifiestos identificados pueden utilizarse automáticamente. Una vez que se activa un Cypher manifiesto, si tiene un efecto en curso, ese efecto se aplica sólo al personaje que activó el Cypher. Un PJ no puede activar un Cypher y luego dársela a otro personaje para que obtenga los beneficios.

Un personaje puede intentar usar un Cypher manifiesto que no ha sido identificada; esto es normalmente una tarea de Intelecto usando el nivel del Cypher. El fracaso puede significar que el PJ no puede averiguar cómo usar el Cypher o que la usa incorrectamente (a discreción del DJ). Por supuesto, incluso si el PJ activa el Cypher no identificada, no tiene idea de cuál será su efecto.

(Los Cyphers están pensados para ser utilizados regularmente y con frecuencia. Si los PJs acumulan o guardan sus Cyphers, no dudes en darles una razón para ponerlos en juego).

NIVELES Y EFECTOS DE LOS CYPHERS

Todos los Cyphers tienen un nivel y un efecto. El nivel a veces determina un aspecto del poder del Cypher (cuánto daño infinge, por ejemplo), pero por lo demás sólo determina la eficacia general, de la forma en que el nivel funciona con cualquier objeto. La entrada de nivel para un Cypher es normalmente una tirada, a veces con un modificador, como 1d6 o 1d6 + 4. El DJ puede tirar para determinar el nivel del Cypher, o puede permitir que el jugador tire cuando reciba el Cypher.

EFFECTOS NORMALES Y FANTÁSTICOS

Los efectos de los Cyphers se dividen en dos categorías: normales y fantásticos. Los efectos normales son cosas que pueden ocurrir o explicarse razonablemente en el mundo físico normal con el que estamos familiarizados. Los efectos fantásticos son cosas que no pueden. Una persona normal podría acertar a un objetivo a 73 m [240 pies] de distancia con un balón de fútbol, superar rápidamente un resfriado, correr por la cuerda floja o multiplicar dos números de dos cifras en su cabeza. Estas tareas

son difíciles, pero posibles. Una persona normal no puede lanzar un automóvil blindado, regenerar un brazo amputado, crear un robot de la nada o controlar la gravedad con la mente. Estas tareas son imposibles según el mundo que conocemos. Los efectos de los Cyphers son normales (posibles) o fantásticos (imposibles según el mundo que conocemos).

Los Cypher con efectos normales deberían estar disponibles para los PJs independientemente del género de su juego. Es perfectamente razonable que un PJ moderno, de fantasía, de horror, de ciencia ficción o de superhéroes tenga un Cypher que le dé una bonificación de un solo uso en una tarea de ataque o de habilidad, que le permita tomarse un respiro rápido para recuperar algunos puntos en una Reserva, o que le ayude a concentrar su voluntad para evitar distracciones o fatiga.

Los Cyphers con efectos fantásticos deberían limitarse a los juegos en los que la magia, la tecnología u otros factores amplían la definición de "imposible". "Un código que convierta un cadáver en un zombi está fuera de lugar en un juego moderno no fantástico, pero es perfectamente razonable para un juego de fantasía, ciencia ficción o superhéroes, o incluso un juego de horror en el que existan zombis, siempre y cuando el DJ decida que hay una explicación apropiada para la historia. El Cypher zombi puede ser un hechizo nigromántico en un juego de fantasía o de superhéroes, un código que activa un enjambre de nanobots en un juego de ciencia ficción, o un virus en un juego de horror. Las reglas clasifican algunos efectos de Cypher como fantásticos para ayudar al DJ a decidir si excluye los Cyphers que no encajan en el juego que está dirigiendo. Por ejemplo, es apropiado que un DJ que dirija una partida de supervivencia de horror con zombis ambientada en la Georgia de los años 90 permita el Cypher de creación de zombis pero no el Cypher de teletransporte, porque crear un zombi es un efecto fantástico que encaja en la ambientación y el teletransporte no lo es.

Los Cyphers fantásticos pueden ser sutiles o manifiestos.

REGLA OPCIONAL: CYPHERS NORMALES QUE DUPLICAN EFECTOS FANTÁSTICOS

Si el DJ y los jugadores están dispuestos a estirar un poco su imaginación, es posible incluir algunos efectos fantásticos de Cypher en un juego en el que sólo deberían existir efectos de Cypher normales, incluso si los PJs sólo utilizan Cyphers sutiles. El jugador que utiliza el Cypher sólo tiene que dar una explicación práctica y realista de cómo se produjo el resultado fantástico (quizás con un efecto mucho más corto o reducido que el descrito en el texto del Cypher).

Por ejemplo, un PJ con un [conmutador de fase](#) que está atrapado en una celda de la prisión podría decir que en lugar de atravesar físicamente la pared, el uso del Cypher significa que encuentra una puerta secreta olvidada hace tiempo conectada a un estrecho pasillo que conduce a la seguridad. Un PJ con un [detonación de fuego](#) podría decir que nota una lata de diluyente de pintura en la habitación, la patea y lanza una lámpara de mesa en el derrame, creando una chispa y un estallido momentáneo de llamas dañinas. Un PJ con una [monofil](#) podría decir que detecta defectos estructurales en la armadura de un oponente, permitiéndole atacar durante el resto de ese combate de tal manera que la Armadura del enemigo no cuenta.

Estas interpretaciones de Cyphers fantásticos en una ambientación no fantástica requieren el ingenio del jugador y la voluntad del DJ de aceptar soluciones creativas (de forma similar a los jugadores que utilizan las intromisiones del jugador para realizar un cambio en el mundo del juego). El DJ siempre tiene el derecho de vetar la explicación del efecto fantástico, permitiendo al jugador elegir una acción diferente en lugar de utilizar el Cypher fantástico.

FORMA FÍSICA DE LOS CYPHERS MANIFIESTOS

Ninguno de los Cyphers manifiestos de este capítulo tiene una forma física declarada. Las entradas no dicen si algo es una poción, una píldora o un dispositivo que se sostiene en las manos, porque ese tipo de detalles varía mucho de un género a otro. ¿Son mágicos? ¿Son tecnología? ¿Son criaturas simbióticas con ADN programado? Eso depende del DJ. Es la estética, no la mecánica. Es tan importante o no como el estilo del pelo de un PNJ o el color del automóvil que conducen los malos. En otras palabras, es el tipo de cosa que es importante en un juego de rol, pero que al mismo tiempo no cambia nada (y los juegos de rol tienen muchas cosas así, si lo piensas).

La forma física de un Cypher manifiesto puede ser cualquier cosa, pero hay algunas opciones obvias basadas en el género. El DJ puede diseñar una ambientación que utilice sólo un tipo -por ejemplo, un mundo mágico donde todos los Cyphers son pociones hechas por hadas. O puede utilizar muchos tipos, quizás mezclándolos de diferentes géneros. Algunas sugerencias son las siguientes.

OPCIONES DE FORMA FÍSICA DE LOS CYPHERS MANIFIESTOS

Fantasía/Cuento de hadas

- Pociones
- Pergaminos
- Placas de rodadura
- Tatuajes
- Encantos
- Polvos
- Cristales
- Libros con palabras de poder

Moderno/Romántico

- Drogas (inyecciones, pastillas, inhaladores)
- Virus
- Aplicaciones para teléfonos inteligentes

Ciencia Ficción/Post-Apocalíptica

- Drogas (inyecciones, pastillas, inhaladores)
- Programas informáticos
- Cristales
- Artilugios
- Virus
- Implantes biológicos
- Implantes mecánicos
- Inyecciones nanotecnológicas

Horror

- Gusanos o insectos de madriguera
- Páginas de libros prohibidos
- Imágenes horribles

Superhéroe

- Formas de todos los demás géneros

LISTADO DE CYPHERS POR CATEGORÍA

Si quieras elegir un Cypher de una categoría en particular, puedes tirar en una de estas tablas:

- [Tabla de Cyphers manifiestos](#)
- [Tabla de Cyphers fantásticos](#)
- [Tabla de Cyphers sutiles](#)

TABLA DE CYPHERS MANIFIESTOS

01-03	Adhesión
04-05	Antiveneno
06-09	Refuerzo de armadura
10-11	Atractor
12-13	Censura
14-15	Elixir
16-17	Portador de maldiciones
18-19	Portador de muerte
20-22	Densidad

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

23-26	Detonación	25	Muro gélido
27-29	Detonación (destello)	26-27	Anulador de gravedad
30-31	Detonación (masiva)	28	Aplicación antigravedad
32-34	Detonación (presión)	29-30	Ataque calorífico
35-36	Detonación (sónica)	31	Proyector de imágenes
37-38	Detonación (proliferante)	32	Muro infernal
39-41	Detonación (red)	33-34	Sirviente instantáneo
42-44	Almacén de equipo	35	Refugio instantáneo
45-46	Ignifugación	36	Muro de relámpagos
47-49	Reductor de fricción	37-38	Control de máquina
50-52	Bomba de gas	39	Taladro magnético de ataque
53-55	Cazador/busrador	40	Controlador magnético
56-57	Infiltrador	41	Escudo magnético
58-60	Sensor de información	42	Rayo manipulador
61-63	Muerte al metal	43	Rayo de transferencia de materia
64-65	Rayo de anulación	44	Interruptor de memoria
66-68	Veneno (emoción)	45	Interferidor mental
69-70	Veneno (disrupción mental)	46	Fusión mental
71-73	Agujón radiactivo	47	Muro de restricción mental
74-76	Visor remoto	48-49	Monofilo
77-79	Sacudidor	50	Monocuerno
80-82	Somnífero	51	Campo nulo
83-85	Módulo francotirador	52-53	Campo de ambiente personal
86-88	Solvente	54-55	Comutador de fase
89-90	Espía	56	Disruptor de fase
91-92	Trazador	57	Veneno (explosivo)
93-94	Fuente de energía ininterrumpida	58	Veneno (control mental)
95-96	Calor	59	Comunicado psíquico
97-98	Adaptador acuático	60	Emisor de rayos
99-00	Visor de rayos X	61	Emisor de rayos (orden)

TABLA DE CYPHERS FANTÁSTICOS

01	Anti-edad	62	Emisor de rayos (miedo)
02	Desplazar	63	Emisor de rayos (mata-aliados)
03-04	Parpadeo	64	Emisor de rayos (disrupción mental)
05	Planta química	65	Emisor de rayos (entumecedor)
06	Comprensión	66	Emisor de rayos (parálisis)
07-08	Removedor de condición	67	Anclaje de realidad
09	Parpadeo controlado	68	Unidad de reparación
10	Detonación (criatura)	69	Repetidor
11	Detonación (desecante)	70-71	Represalia
12	Detonación (gravedad)	72	Lustre
13	Detonación (inversión de gravedad)	73-74	Ataque eléctrico
14	Detonación (alteración de materia)	75	Esclavizador
15	Detonación (singularidad)	76	Agujero sónico
16	Módulo de disfraz	77-78	Amortiguador sónico
17	Disrupción	79	Deformación espacial
18	Vistalejos	80	Contenedor de estasis
19	Pared ignífuga	81	Campo de sumisión
20	Cubo de fuerza	82-83	Telepatía
21-22	Campo de fuerza	84	Teletransportador (salto)
23	Proyector de barrera de fuerza	85	Teletransportador (interestelar)
24	Proyector de escudo de fuerza	86	Teletransportador (planetario)
		87	Teletransportador (viajero)
		88	Visor temporal

89	Dilatación temporal (defensiva)
90	Dilatación temporal (ofensiva)
91	Integrador de trucos
92	Desvanecedor
93-94	Alterador de aspecto
95	Dispositivo de desplazamiento visual
96	Traductor vocal
97-98	Mejora de arma
99	Alas
00	Campo de punto cero

TABLA DE CYPHERS SUTILES

01-04	Analéptico
05-07	Mejor herramienta
08-10	Ráfaga de velocidad
11-13	Activador de contingencia
14-17	Curativo
18-20	Vista en oscuridad
21-23	Desarmar
24-26	Ojo de águila
27-29	Resistencia a efecto
30-32	Potenciador de esfuerzo (combate)
33-35	Potenciador de esfuerzo (no combate)
36-39	Escudo duradero
40-42	Reforzador de intelecto
43-45	Mejora de inteligencia
46-48	Mejora de conocimientos
49-51	Ayuda a la meditación
52-54	Estabilizador mental
55-57	Sensor de movimiento
58-60	Nutrición e hidratación
61-63	Memoria perfecta
64-66	Perfección
67-69	Potenciador de reflejos
70-73	Rejuvenecedor
74-76	Recordar
77-79	Repele
80-82	Secreto
83-85	Reforzador de habilidad
86-88	Reforzador de velocidad
89-91	Estimulante
92-94	Reforzador de fuerza
95-97	Potenciador de fuerza
98-00	Regeneración de tejido

LISTADO DE VARIOS CYPHERS

Todos los Cyphers de esta sección pueden ser Cyphers manifiestos. Queda a discreción del DJ si un Cypher en particular puede ser un Cypher sutil, y esa decisión normalmente depende de la ambientación. (Las tablas que indican Cyphers [sutiles](#), [manifiestos](#) y [fantásticos](#) son sólo sugerencias para una ambientación típica de campaña).

ACTIVADOR DE CONTINGENCIA [CONTINGENT ACTIVATOR]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Si el dispositivo se activa en conjunto con otro Cypher, el usuario puede especificar una condición bajo la cual el Cypher vinculado se activará. El Cypher vinculado conserva el comando contingente hasta que se utilice (ya sea de forma normal o contingente). Por ejemplo, cuando este Cypher está vinculada a un Cypher que proporciona una forma de curación o protección, el usuario podría especificar que el Cypher vinculado se activará si se daña en cierto grado o está sujeto a una circunstancia peligrosa particular. Hasta que el Cypher vinculado sea utilizado, este Cypher sigue contando para el número máximo de Cyphers que un PJ puede llevar.

ADAPTADOR ACUÁTICO [WATER ADAPTER]

Nivel: 1d6

Efecto: El usuario puede respirar bajo el agua y operar a cualquier profundidad (sin enfrentarse a las consecuencias debilitantes del cambio de presión) durante cuatro horas por nivel del Cypher. Este Cypher también se puede utilizar en la atmósfera normal, permitiendo al usuario ignorar los efectos nocivos de una presión atmosférica muy baja o muy alta. El Cypher no protege contra el vacío.

ADHESIÓN [ADHESION]

Nivel: 1d6

Efecto: Permite escalar automáticamente cualquier superficie, incluso las horizontales. Dura diez minutos por nivel del Cypher.

AGUIJÓN RADIATIVO [RADIATION SPIKE]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Emite una poderosa ráfaga de radiación que daña el tejido de cualquier criatura que toque, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher.

AGUJERO SÓNICO [SONIC HOLE]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Atrae todo el sonido en largo alcance hacia el dispositivo durante una ronda por nivel del Cypher. Dentro de la zona afectada, no se puede oír ningún sonido. (Los agujeros sónicos son muy apreciados por los ladrones de todo el mundo, pero también pueden utilizarse para fines menos nefastos, como cazar presas y pasar a hurtadillas entre los enemigos).

ALAS [WINGS]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: El usuario puede volar a su velocidad normal de carrera durante diez minutos por nivel del Cypher.

ALMACÉN DE EQUIPO [EQUIPMENT CACHE]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: El usuario puede hurgar en los alrededores y producir a partir del Cypher una pieza de equipo deseada (no un artefacto) cuyo nivel no supere el nivel del Cypher. La pieza de equipo persiste hasta por un día, a menos que su naturaleza fundamental sólo permita un único uso (como con una granada).

ALTERADOR DE ASPECTO [VISAGE CHANGER]

Nivel: 1d6

Efecto: Cambia la apariencia de una criatura de tamaño humano, lo que proporciona un recurso a las tareas de disfraz (aliviándolas en dos grados si el Cypher es de nivel 5 o superior). El cambio tarda diez minutos en aplicarse y dura veinticuatro horas.

AMORTIGUADOR SÓNICO [SOUND DAMPENER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Amortigua todo el sonido dentro del alcance inmediato durante un minuto por nivel del Cypher, proporcionando un recurso en las acciones de sigilo de todas las criaturas del área.

ANALÉPTICO [ANALEPTIC]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Restaura un número de puntos igual al nivel del Cypher a la Reserva de Velocidad del usuario.

ANCLAJE DE REALIDAD [REALITY SPIKE]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Una vez activado, el Cypher no se mueve nunca, incluso si se activa en el aire. Una acción de Vigor la desplaza, pero entonces se estropea.

ANTI-EDAD [AGE TAKER]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Inicia un proceso de rejuvenecimiento que quita años a la edad fisiológica del portador. En el transcurso de los siete días siguientes, el portador pierde un número de años igual a tres veces el nivel del Cypher. El Cypher no retrocede en edad fisiológica más allá de los veintitrés años.

ANTIVENENO [ANTIVENOM]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Hace que el usuario sea inmune a los venenos de su nivel o inferiores durante una hora por nivel del Cypher (y acaba con los efectos en curso, si los hay, que ya estén en el sistema del usuario).

ANULADOR DE GRAVEDAD [GRAVITY NULLIFIER]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Durante una hora, el usuario puede flotar en el aire, moviéndose verticalmente hasta una corta distancia por ronda (pero no horizontalmente sin realizar alguna otra acción, como empujarse por el techo). El usuario debe pesar menos de 23 kg [50 libras] por nivel del Cypher.

APLICACIÓN ANTIGRAVEDAD [GRAVITY-NULLIFYING APPLICATION]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Si un objeto no viviente no más grande que un humano (dos humanos si el nivel del Cypher es 6 o superior) es recubierto por este Cypher, flota 1d20 x 30 cm [x 1 pie] en el aire de forma permanente y ya no tiene peso si se transporta (aunque necesita ser atado).

ATAQUE CALORÍFICO [HEAT ATTACK]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el siguiente día, cada vez que el usuario golpea a una criatura u objeto sólido, el ataque genera una ráfaga de calor que infinge 2 puntos de daño adicional.

ATAQUE ELÉCTRICO [SHOCK ATTACK]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, cada vez que el usuario golpea a una criatura u objeto sólido, el ataque genera una ráfaga de electricidad que infinge 1 punto de daño adicional (2 puntos si el Cypher es de nivel 4 o superior, 3 puntos si es de nivel 6 o superior).

ATRACTOR [ATTRACTOR]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Un objeto no anclado del tamaño del usuario o más pequeño a largo alcance (muy largo alcance si el nivel del Cypher es 8 o superior) es atraído inmediatamente hacia él. Esto dura una ronda. El objeto no tiene impulso cuando llega.

AYUDA A LA MEDITACIÓN [MEDITATION AID]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Restaura un número de puntos igual al nivel del Cypher a la Reserva de Intelecto del usuario.

BOMBA DE GAS [GAS BOMB]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Lanzada a corta distancia, estalla en una nube venenosa dentro de un área inmediata. La nube permanece durante 1d6 rondas a menos que las condiciones dicten lo contrario. Tira un d100 para determinar el efecto.

- 01-10 **Humo espeso:** ocluye la vista mientras dura la nube.
- 11-20 **Gas asfixiante:** las criaturas vivas que respiran pierden sus acciones por asfixia y los durante un número de rondas igual al nivel del Cypher.
- 21-50 **Gas venenoso:** las criaturas vivas que respiran sufren un daño igual al nivel del Cypher.
- 51-60 **Gas corrosivo:** todo sufre un daño igual al nivel del Cypher.
- 61-65 **Gas alucinógeno:** las criaturas vivas que lo respiran pierden sus acciones por alucinaciones y visiones durante un número de rondas igual al nivel del Cypher.
- 66-70 **Gas nervioso:** las criaturas vivas que respiran sufren un daño de Velocidad igual al nivel del Cypher.
- 71-80 **Gas adormecedor:** las criaturas vivas que respiran sufren un daño de Intelecto igual al nivel del Cypher.
- 81-83 **Gas del miedo:** las criaturas vivas que respiran y piensan huyen despavoridas en una dirección aleatoria (o quedan paralizadas por el miedo) durante un número de rondas igual al nivel del Cypher.
- 84-86 **Gas amnésico:** los seres vivos que respiran y piensan pierden permanentemente toda la memoria del último minuto.
- 87-96 **Gas somnífero:** los seres vivos que respiran se quedan dormidos durante un número de rondas igual al nivel del Cypher o hasta que se despierten por una acción violenta o un ruido extremadamente fuerte.
- 97-00 **Gas de rabia:** las criaturas vivas que respiran y piensan realizan un ataque melé contra la criatura más cercana y continúan haciéndolo durante un número de rondas igual al nivel del Cypher.

CALOR [WARMTH]

Nivel: 1d6

Efecto: Mantiene al usuario caliente y cómodo, incluso en temperaturas muy frías, durante veinticuatro horas. Durante este tiempo, el usuario tiene Armadura igual al nivel del Cypher que le protege contra el daño por frío.

CAMPO DE AMBIENTE PERSONAL [PERSONAL ENVIRONMENT FIELD]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea un aura de temperatura y atmósfera que mantendrá a un humano con seguridad durante un día. El aura se extiende hasta 30 cm [1 pie] alrededor del usuario (el doble de ese radio si el Cypher es de nivel 7 o superior). No protege contra los cambios bruscos de temperatura (como los de un rayo de calor). Un pequeño número de estos Cyphers (1%) se adaptan al entorno preferido de una criatura no humana, no terrestre.

CAMPO DE FUERZA [FORCE FIELD]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, el usuario está rodeado por un poderoso campo de fuerza, lo que le otorga +1 a la Armadura (+2 a la Armadura si el nivel del Cypher es 5 o superior).

(Algunos muros, escudos y cubos de fuerza son transparentes. Otros son translúcidos. Unos pocos son opacos).

CAMPO DE PUNTO CERO [ZERO POINT FIELD]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Hace que un objeto inanimado quede fuera de los efectos de la mayoría de la energía durante un minuto. Esto significa que el objeto no puede ser dañado, movido o manipulado de ninguna manera. Permanece en su sitio (incluso en el aire).

CAMPO DE SUMISIÓN [SUBDUAL FIELD]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Dos rondas después de ser activado, el dispositivo crea un campo invisible que cubre un área especificada (como un cubo de una distancia corta de ancho) dentro de un largo alcance. El campo dura un minuto. Afecta a las mentes de los seres pensantes dentro del campo, impidiéndoles realizar acciones hostiles. El efecto dura mientras permanezcan en el campo y durante 1d6 rondas después, aunque se permite una tirada de Defensa por Intelecto cada ronda para actuar normalmente (tanto en el campo como después de salir de él).

CAMPO NULO [NULL FIELD]**Nivel:** 1d6 + 3

Efecto: El usuario y todas las criaturas dentro de su alcance inmediato ganan +3 a la Armadura (+5 si el Cypher es de nivel 8 o superior) contra el daño de un tipo específico durante una hora. Tira un d100 para determinar el efecto.

01-12	Fuego
13-27	Frío
28-39	Ácido
40-52	Psíquico
53-65	Sónico
66-72	Eléctrico
73-84	Veneno
85-95	Fuerza bruta
96-00	Cortante y punzante

CAZADOR/BUSCADOR [HUNTER/SEEKER]**Nivel:** 1d6

Efecto: Con un movimiento de alcance largo, este misil inteligente rastrea y ataca a un objetivo específico (el cual debe estar a la vista cuando se selecciona). Si falla, sigue atacando una vez más por nivel del Cypher hasta que acierte. Por ejemplo, un Cazador/buscador de nivel 4 atacará un máximo de cinco veces. Tira un d100 para determinar el tipo de ataque.

01-50	Infinge 8 puntos de daño.
51-80	Lleva una aguja envenenada que infinge 3 puntos de daño más veneno.
81-90	Explota, infligiendo 6 puntos de daño a todos los que estén dentro del alcance inmediato.
91-95	Da una descarga de 4 puntos de daño eléctrico y aturde durante una ronda por nivel del Cypher.
96-00	Cubre al objetivo con una sustancia pegajosa que se endurece de inmediato, manteniéndolo sujeto hasta que se libere con una acción de Vigor (dificultad igual al nivel del Cypher + 2).

CENSURA [BLACKOUT]**Nivel:** 1d6 + 2

Efecto: Un área dentro del alcance inmediato del usuario se vuelve segura contra cualquier efecto fuera del área que vea, oiga o perciba lo que ocurre dentro. Para los observadores externos, el área está "borrosa" para cualquier sentido empleado. Escuchas telefónicas, sensores de escaneo y otros métodos de vigilancia directa tampoco funcionan en el área durante un día.

COMPRENSIÓN [COMPREHENSION]**Nivel:** 1d6 + 1

Efecto: En un lapso de cinco minutos, el usuario puede entender las palabras de un idioma específico indicado en Cypher (dos idiomas si el Cypher es de nivel 5 o superior). Esto se aplica incluso a las criaturas que normalmente no tienen un idioma. Si el usuario ya puede entender el idioma, el Cypher no tiene ningún efecto. Una vez que el Cypher se utiliza, el efecto es permanente, y el Cypher ya no cuenta contra el número de Cyphers que un PJ puede llevar.

COMUNICADO PSÍQUICO [PSYCHIC COMMUNIQUE]**Nivel:** 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un mensaje telepático unidireccional de hasta diez palabras por nivel del Cypher, con un alcance ilimitado, a cualquier persona que conozca.

COMUTADOR DE FASE [PHASE CHANGER]**Nivel:** 1d6 + 1

Efecto: Deja al usuario fuera de fase durante un minuto (dos minutos si el Cypher es de nivel 6 o superior). Durante este tiempo, pueden atravesar objetos sólidos como si fueran totalmente insustanciales, como un fantasma. No puede realizar ataques físicos ni ser atacado físicamente.

CONTENEDOR DE ESTASIS [STASIS KEEPER]**Nivel:** 1d6

Efecto: Pone a un sujeto en estasis durante un número de días igual al nivel del Cypher, o hasta que sea violentamente perturbado. Un objeto en estasis no envejece y sale del estasis vivo y en las mismas condiciones en las que entró, sin recordar el periodo de inactividad.

CONTROL DE MÁQUINA [MACHINE CONTROL]**Nivel:** 1d6 + 2

Efecto: Se divide en dos piezas; una se fija a un dispositivo y la otra a un personaje. El personaje puede entonces utilizar su mente para controlar el dispositivo a larga distancia, ordenándole que haga cualquier cosa que pueda hacer normalmente. Así, se puede activar o desactivar un dispositivo y pilotar un vehículo. El control dura diez minutos por nivel del Cypher, y una vez elegido el dispositivo, no se puede cambiar.

CONTROLADOR MAGNÉTICO [MAGNETIC MASTER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Establece una conexión con un objeto metálico a corto alcance que un humano podría sostener en una mano. El usuario puede entonces mover o manipular el objeto en cualquier lugar dentro de un corto alcance (cada movimiento o manipulación es una acción). Por ejemplo, podría blandir un arma o arrastrar un yelmo fijado a la cabeza de un enemigo de un lado a otro. La conexión dura diez rondas por nivel del Cypher.

CUBO DE FUERZA [FORCE CUBE]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Crea un cubo inmóvil compuesto por seis planos de fuerza sólida, cada uno de 9 m [30 pies] por lado, durante una hora. Los planos se ajustan al espacio disponible. (Aunque las paredes de un cubo de fuerza no son permeables a los gases, es probable que haya suficiente aire dentro para que las criaturas atrapadas puedan respirar durante la hora que dura).

CURATIVO [CURATIVE]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Restaura un número de puntos igual al nivel del Cypher a la Reserva de Vigor del usuario.

DEFORMACIÓN ESPACIAL [SPATIAL WARP]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Cuando se coloca en un dispositivo que afecta a un solo objetivo a distancia, su alcance se incrementa a 1,6 km [1 milla] sin penalizaciones. El espacio se deforma temporalmente en términos de ver y alcanzar el objetivo. Si la línea de visión directa es importante para el efecto del dispositivo, sigue siendo importante. La deformación espacial dura 10 minutos por nivel del Cypher.

DENSIDAD [DENSITY]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, cada vez que el usuario golpea a una criatura u objeto sólido con un arma, ésta aumenta repentinamente su peso de forma espectacular, haciendo que el golpe inflija 2 puntos de daño adicional.

DESARMAR [DISARM]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Un PNJ dentro del alcance inmediato cuyo nivel es inferior al nivel del Cypher deja caer lo que tiene en sus manos.

DESPLAZAR [BANISHING]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, cada vez que el usuario golpea a una criatura u objeto sólido, genera una ráfaga de energía que teletransporta a la criatura u objeto una distancia inmediata en una dirección aleatoria (no hacia arriba ni hacia abajo). Las acciones de la criatura teletransportada (incluida la defensa) se ven obstaculizadas en su siguiente turno (obstaculizadas en dos grados si el nivel del Cypher es 5 o superior).

DESVANEcedor [VANISHER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: El usuario se vuelve invisible durante cinco minutos por nivel del Cypher, tiempo durante el cual es especialista en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Este efecto termina si hace algo que revele su presencia o posición: atacar, usar una habilidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puede recuperar el efecto de invisibilidad restante realizando una acción para concentrarse en ocultar su posición.

DETONACIÓN [DETINATION]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher. Tira un d100 para determinar el tipo de daño.

(Todas las detonaciones dañinas infligen un mínimo de 2 puntos de daño a los que están en el radio, independientemente de las tiradas de ataque o defensa).

01-10	Disrupción celular (sólo daña la carne)
11-30	Corrosivo
31-40	Descarga eléctrica
41-50	Drenaje de calor (frío)
51-75	Fuego
76-00	Metralla

DETONACIÓN (ALTERACIÓN DE MATERIA)

[DETINATION (MATTER DISRUPTION)]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, liberando nanitos que reorganizan la materia de forma aleatoria. Infinge un daño igual al nivel del Cypher.

DETONACIÓN (CRIATURA) [DETINATION (CREATURE)]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota y crea una puerta de teletransporte momentánea. Una criatura aleatoria cuyo nivel es igual o menor que el del Cypher aparece a través

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

de la puerta y ataca al objetivo más cercano. Al cabo de un minuto, la criatura se desvanece.

DETONACIÓN (DESECANTE) [DETTONATION (DESSICATING)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, drenando la humedad de todo lo que se encuentra en su interior. Las criaturas vivas reciben un daño igual al nivel del Cypher. El agua de la zona se vaporiza.

DETONACIÓN (DESTELLO) [DETTONATION (FLASH)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, cegando a todos los que se encuentran dentro de él durante un minuto (diez minutos si el Cypher es de nivel 4 o superior).

DETONACIÓN (GRAVEDAD) [DETTONATION (GRAVITY)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher al aumentar enormemente la gravedad durante un segundo. Todas las criaturas de la zona quedan aplastadas contra el suelo durante una ronda y no pueden realizar acciones físicas.

DETONACIÓN (INVERSIÓN DE GRAVEDAD) [DETTONATION (GRAVITY INVERSION)]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota, y durante una hora la gravedad se invierte dentro del alcance largo de la explosión.

DETONACIÓN (MASIVA) [DETTONATION (MASSIVE)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio de alcance corto, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher. Tira un d100 para determinar el tipo de daño.

01-10 Disrupción celular (sólo daña la carne)

11-30 Corrosivo

31-40 Descarga eléctrica

41-50 Drenaje de calor (frío)

51-75 Fuego

76-00 Metralla

DETONACIÓN (PRESIÓN) [DETTONATION (PRESSURE)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, infligiendo un daño por impacto igual al nivel del Cypher. También desplaza los objetos desatendidos fuera de la zona si pesan menos de 9 kg [20 libras] por nivel del Cypher.

DETONACIÓN (PROLIFERANTE) [DETTONATION (SPAWN)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato, cegando a todos los que se encuentran en él durante un minuto e infligiendo un daño igual al nivel del Cypher. El estallido genera 1d6 detonaciones adicionales; en la siguiente ronda, cada detonación adicional vuela a un punto aleatorio a corta distancia y explota en un radio inmediato. Tira un d100 para determinar el tipo de daño causado por todas las detonaciones:

01-10 Disrupción celular (sólo daña la carne)

11-30 Corrosivo

31-40 Descarga eléctrica

41-50 Drenaje de calor (frío)

51-75 Fuego

76-00 Metralla

DETONACIÓN (RED) [DETTONATION (WEB)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota en un radio inmediato y crea hilos pegajosos de sustancia viscosa. Los PJs atrapados en el área deben usar una acción basada en Vigor para salir, con la dificultad determinada por el nivel del Cypher. Los PNJs se liberan si su nivel es superior al nivel del Cypher.

(En lugar de hebras de sustancia pegajosa, algunas detonaciones de red llenan la zona con una masa de espuma de endurecimiento rápido que tiene el mismo resultado).

DETONACIÓN (SINGULARIDAD) [DETTONATION (SINGULARITY)]

Nivel: 10

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que explota y crea una singularidad momentánea que desgarra el tejido del universo. Infinge 20 puntos de daño a todos los que se encuentran a corta distancia, atrayéndolos (o a sus restos) a un alcance inmediato (si es posible). Los PJs que estén dentro del

radio y fallen una tirada de Defensa por Vigor descendan un grado en el Registro de Daño.

(La detonación de la singularidad es un artefacto muy temido, buscado por los interesados en la destrucción verdaderamente horrorosa).

DETONACIÓN (SÓNICA) [DETINATION (SONIC)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Proyecta un pequeño explosivo físico hasta una larga distancia que estalla con un sonido aterrador, ensordeciendo a todos en un radio inmediato durante diez minutos por nivel del Cypher.

DILATACIÓN TEMPORAL (DEFENSIVA) [TIME DILATION (DEFENSIVE)]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante las siguientes veinticuatro horas, cuando el usuario es atacado, se mueve a saltos rápidos y aparentemente aleatorios, unos pocos centímetros hacia un lado u otro. Se trata de un recurso que modifica las tiradas de defensa del usuario en dos grados (tres grados si el Cypher es de nivel 6 o superior).

DILATACIÓN TEMPORAL (OFENSIVA) [TIME DILATION (OFFENSIVE)]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante las siguientes 24 horas, cuando el usuario realiza un ataque melé, se mueve a una velocidad casi instantánea, aliviando sus ataques en dos grados (tres grados si el Cypher es de nivel 6 o superior).

DISPOSITIVO DE DESPLAZAMIENTO VISUAL [VISUAL DISPLACEMENT DEVICE]

Nivel: 1d6

Efecto: Proyecta imágenes del usuario para confundir a los atacantes. Éstas aparecen alrededor del usuario, dándole un recurso a las acciones de Defensa por Velocidad durante diez minutos por nivel del Cypher.

DISRUPCIÓN [DISRUPTING]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, cada vez que el usuario golpea a una criatura u objeto sólido, el ataque genera una ráfaga de nanocitos que atacan directamente sus células orgánicas. El objetivo recibe 1 punto de daño adicional. Si el nivel del objetivo es menor que el nivel del Cypher, pierde su siguiente acción; en caso contrario, su siguiente acción se ve obstaculizada.

DISRUPTOR DE FASE [PHASE DISRUPTOR]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Pone una parte de una estructura física (como una pared o un suelo) fuera de fase durante una hora. Afecta a un área igual a un cubo de 1,5 m [5 pies] por nivel del Cypher. Mientras el área está fuera de fase, las criaturas y los objetos pueden atravesarla como si no estuviera allí, aunque no se puede ver a través de ella y bloquea la luz.

ELIXIR [CATHOLICON]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Cura cualquier enfermedad del nivel Cypher o inferior.

EMISOR DE RAYOS [RAY EMITTER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo de energía destructiva hasta muy largo alcance que infinge un daño igual al nivel del Cypher. Tira un d100 para determinar el tipo de energía.

(Emisores de rayos aún más extraños:

- * Gira el objetivo al revés
- * Infinge daño y vuelve la carne azul
- * Hace que el objetivo se silencie
- * Sólo daña las plantas
- * Sólo daña la materia inorgánica
- * Convierte la carne en materia muerta, como piedra)

01-50 Calor o luz concentrados

51-60 Radiación de disruptión celular

61-80 Fuerza

81-87 Ondas magnéticas

88-93 Disrupción de enlaces moleculares

94-00 Frío concentrado

EMISOR DE RAYOS (DISRUPCIÓN MENTAL) [RAY EMITTER (MIND DISRUPTING)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo de energía destructiva hasta muy largo alcance que infinge un daño de Intelecto igual al nivel del Cypher. Además, la víctima no puede realizar acciones durante un número de rondas igual al nivel del Cypher.

EMISOR DE RAYOS (ENTUMECEDOR) [RAY EMITTER (NUMBING)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo de energía hasta largo alcance (muy largo alcance si el Cypher es de nivel 6 o superior) que entumece una extremidad del objetivo, dejándolo inútil durante un minuto. Un pequeño número de estos dispositivos (5%) induce un entumecimiento que dura una hora.

EMISOR DE RAYOS (MATA-ALIADOS) [RAY EMITTER (FRIEND SLAYING)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo hasta largo alcance (muy largo alcance si el Cypher es de nivel 6 o superior) que hace que el objetivo ataque a su aliado más cercano durante una ronda.

EMISOR DE RAYOS (MIEDO) [RAY EMITTER (FEAR)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo hasta largo alcance (muy largo alcance si el Cypher es de nivel 6 o superior) que hace que el objetivo huya despavorido durante un minuto.

EMISOR DE RAYOS (ORDEN) [RAY EMITTER (COMMAND)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo hasta largo alcance (muy largo alcance si el Cypher es de nivel 6 o superior) que obliga a un objetivo a obedecer la siguiente orden verbal dada (si se entiende) durante una ronda por nivel del Cypher.

EMISOR DE RAYOS (PARÁLISIS) [RAY EMITTER (PARALYSIS)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Permite al usuario proyectar un rayo de energía hasta muy largo alcance que paraliza al objetivo durante un minuto. Un pequeño número de estos dispositivos (5%) induce una parálisis que dura una hora.

ESCLAVIZADOR [SLAVE MAKER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Para activar el Cypher, el usuario debe tener éxito en un ataque melé contra una criatura del tamaño del usuario y cuyo nivel no supere el nivel del Cypher. El Cypher se une al objetivo, que inmediatamente se calma. El objetivo espera las órdenes del usuario y cumple todas las órdenes lo mejor que puede. El objetivo permanece esclavizado durante un número de horas igual al nivel del Cypher menos el nivel del objetivo. (Si el resultado es 0, el objetivo queda esclavizado durante sólo un minuto).

ESCUDO DURADERO [ENDURING SHIELD]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Durante el día siguiente, el usuario tiene un recurso para las tiradas de Defensa por Velocidad.

ESCUDO MAGNÉTICO [MAGNETIC SHIELD]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Durante diez minutos por nivel del Cypher, los objetos metálicos no pueden acercarse al usuario. Los objetos metálicos que ya están en la zona cuando se activa el Cypher son empujados lentamente hacia fuera.

ESPÍA [SPY]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Produce un pequeño objeto espía que resiste la detección como una criatura de nivel 8. El objeto se mueve a gran velocidad, mapeando y escaneando un área desconocida. Se mueve 150 m [500 pies] por nivel, escaneando un área de hasta 15 m [50 pies] de distancia de él. Identifica el trazado básico, las criaturas y las principales fuentes de energía. Su movimiento es bloqueado por cualquier barrera física o energética. Al final de su recorrido de mapeo, regresa al usuario y le informa. Si descubre un objetivo predefinido durante su recorrido (como "una criatura de nivel 5 o superior", "una puerta cerrada", "una fuente de energía importante", etc.), detona en su lugar, causando un daño igual al nivel del Cypher (la mitad de daño eléctrico, la mitad de daño de metralla) a todas las criaturas y objetos que estén a corto alcance.

ESTABILIZADOR MENTAL [MIND STABILIZER]

Nivel: 1d6

Efecto: Gana +5 a la Armadura contra daño de Intelecto.

ESTIMULANTE [STIM]

Nivel: 1d6

Efecto: Alivia la siguiente acción en tres grados.

FUENTE DE ENERGÍA ININTERRUMPIDA [UNINTERRUPTIBLE POWER SOURCE]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Proporciona energía a otro dispositivo durante un día. El dispositivo a alimentar puede ser tan simple como una fuente de luz o tan complejo como una pequeña nave estelar, siempre que el nivel del Cypher cubra los requisitos de energía del objeto. Una lámpara de escritorio es un requisito de energía de nivel 1, el motor de un automóvil es un requisito de energía de nivel 5 y una nave estelar es un requisito de energía de nivel 10.

FUSIÓN MENTAL [MIND MELD]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Permite al usuario hablar telepáticamente con las criaturas que puede ver a corta distancia durante un máximo de una hora. El usuario no puede leer los pensamientos de un objetivo, excepto los que se "transmiten" específicamente.

(En algunos juegos, la telepatía trasciende las barreras lingüísticas normales (si el objetivo tiene una mente que permite la comunicación telepática). En otros, puede que sólo capte emociones o conceptos generales de pensamientos en otro idioma. También puede variar en función de la habilidad utilizada).

IGNIFUGACIÓN [FIREPROOFING]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Un objeto no vivo tratado por este Cypher tiene Armadura contra el daño por fuego igual al nivel del Cypher durante un día.

INFILTRADOR [INFILTRATOR]

Nivel: 1d6

Efecto: Pequeña cápsula que se lanza y se desplaza a gran velocidad, cartografiando y escaneando una zona desconocida. Se desplaza 150 m [500 pies] por nivel, escaneando una zona hasta 15 m [50 pies] por nivel alrededor de él. Identifica el trazado básico, las criaturas y las principales fuentes de energía y transmite esta información al usuario (quizás mediante telepatía o una señal electrónica) o vuelve al usuario para mostrarle lo que ha visto. Su movimiento es bloqueado por cualquier barrera física o energética.

INTEGRADOR DE TRUCOS [TRICK EMBEDDER]

Nivel: 1d6

Efecto: Un animal no inteligente aprende inmediatamente y a la perfección un truco (dos trucos si el Cypher es de nivel 4 o superior) que es capaz de realizar físicamente (rodar, escorarse, girar, sacudirse, ir a un lugar indicado a larga distancia, etc.). El truco debe ser designado cuando el Cypher es activado.

INTERFERIDOR MENTAL [MENTAL SCRAMBLER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Dos rondas después de ser activado, el dispositivo crea un campo invisible que llena un área dentro de un corto alcance y dura un minuto. El campo interfiere los procesos mentales de todas las criaturas pensantes. El efecto dura mientras permanecen en el campo y durante 1d6 rondas después, aunque se permite una tirada de Defensa por Intelecto cada ronda para actuar normalmente (tanto en el campo como después de salir de él). Cada interferidor mental tiene un efecto específico.

01-30 Las víctimas no pueden actuar.

31-40 Las víctimas no pueden hablar.

41-50 Las víctimas se mueven lentamente (alcance inmediato) y con torpeza.

- | | |
|-------|--|
| 51-60 | Las víctimas no pueden ver ni oír. |
| 61-70 | Las víctimas pierden todo el sentido de la dirección, la profundidad y la proporción. |
| 71-80 | Las víctimas no reconocen a nadie conocido. |
| 81-88 | Las víctimas sufren amnesia parcial. |
| 89-94 | Las víctimas sufren amnesia total. |
| 95-98 | Las víctimas pierden todas las inhibiciones, revelando secretos y realizando acciones sorprendentes. |
| 99-00 | La ética de las víctimas se invierte. |

INTERRUPTOR DE MEMORIA [MEMORY SWITCH]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: El usuario selecciona un punto a largo alcance, y las mentes de todas las criaturas pensantes dentro del alcance inmediato a ese punto son atacadas. Las víctimas quedan aturdidas y no realizan ninguna acción durante una ronda, y no recuerdan la hora anterior.

LUSTRE [SHEEN]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante una semana, las células del usuario se recubren con una capa protectora que resiste el daño (+1 a la Armadura, o +2 a la Armadura si el Cypher es de nivel 5 o superior) y alivia las tiradas de Defensa por Vigor en dos grados. Sin embargo, la curación es más difícil durante este tiempo; todas las Tiradas de Recuperación son reducidas en -1.

MEJOR HERRAMIENTA [BEST TOOL]

Nivel: 1d6

Efecto: Proporciona un recurso adicional para cualquier tarea que utilice una herramienta, incluso si eso significa superar el límite normal de dos recursos.

MEJORA DE ARMA [WEAPON ENHANCEMENT]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Modifica el ataque de un arma de una manera particular durante diez minutos por nivel del Cypher. Tira un d100 para la modificación.

- | | |
|-------|---|
| 01-10 | Alivia el ataque en un grado |
| 11-20 | Infinge una bonificación de daño eléctrico igual al nivel del Cypher |
| 21-30 | Infinge una bonificación de daño por frío igual al nivel del Cypher |
| 31-40 | Infinge una bonificación de daño por veneno igual al nivel del Cypher |
| 41-50 | Infinge una bonificación de daño por ácido igual al nivel del Cypher |

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

51-60	Inflige una bonificación de daño por fuego igual al nivel del Cypher
61-70	Inflige una bonificación de daño sónico igual al nivel del Cypher
71-80	Inflige un daño psíquico adicional igual al nivel del Cypher
81-90	Repeler (con 18-20 en la tirada de ataque exitosa, el objetivo retrocede 9 m [30 pies])
91-95	Sujeción (con 18-20 en la tirada de ataque exitosa, el objetivo no puede actuar en su siguiente turno)
96-97	Alivia el ataque en dos grados
98	Destierro (con 18-20 en la tirada de ataque exitosa, el objetivo es enviado a una ubicación aleatoria a un mínimo de 160 km [100 millas] de distancia)
99	Explota, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher a todos los que se encuentren dentro del alcance inmediato
00	Buscacorazón (con 18-20 en la tirada de ataque exitosa, el objetivo muere)

MEJORA DE CONOCIMIENTOS [KNOWLEDGE ENHANCEMENT]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, el personaje tiene competencia en una habilidad predeterminada (o dos habilidades si el Cypher es de nivel 5 o superior). La habilidad puede ser cualquier cosa (incluyendo algo específico para el funcionamiento de un dispositivo en particular), o tira un d100 para elegir una habilidad común. (Es fácil hacerse adicto al estímulo rápido por competencia que producen los Cyphers de mejora del conocimiento. Los personajes que dependen de ellos con demasiada frecuencia pueden encontrarse en desventaja cuando el efecto se agota, lo que supone una gran oportunidad para una intromisión del DJ).

01-10	Ataques melé
11-20	Ataques a distancia
21-40	Un tipo de conocimiento académico o esotérico (biología, historia, magia, etc.)
41-50	Reparación (a veces específica para un dispositivo)
51-60	Fabricación (normalmente específica para una cosa)
61-70	Persuasión
71-75	Curación
76-80	Defensa por Velocidad
81-85	Defensa por Intelecto
86-90	Nadar
91-95	Montar
96-00	Escabullirse

MEJORA DE INTELIGENCIA [INTELLIGENCE ENHANCEMENT]

Nivel: 1d6

Efecto: Todas las tareas del usuario que impliquen una deducción inteligente -como jugar al ajedrez, deducir una conexión entre pistas, resolver un problema matemático, encontrar un error en el código informático, etc.- se ven aliviadas en dos grados durante una hora. En la hora siguiente, la tensión obstaculiza las mismas tareas en dos grados.

MEMORIA PERFECTA [PERFECT MEMORY]

Nivel: 1d6

Efecto: Permite al usuario grabar mentalmente todo lo que ve durante treinta segundos por nivel del Cypher y almacenar la grabación permanentemente en su memoria a largo plazo. Este Cypher es útil para ver a alguien forzar una cerradura específica, introducir un código complejo o hacer cualquier otra cosa que ocurra rápidamente.

MÓDULO DE DISFRAZ [DISGUISE MODULE]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Durante los siguientes diez minutos por nivel del Cypher, los rasgos del usuario se vuelven casi idénticos a los de una persona designada con la que haya interactuado previamente, lo que alivia en dos grados los intentos de disfrazar al usuario como esa persona. Una vez designado, el usuario no puede cambiar el efecto para parecerse a otra persona, aunque puede eliminar el módulo para volver a parecerse a sí mismo antes de que finalice la duración.

MÓDULO FRANCOTIRADOR [SNIPER MODULE]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante la siguiente hora por nivel del Cypher, el alcance efectivo del arma a distancia del usuario aumenta en una categoría (de inmediato a corto, de corto a largo, de largo a muy largo, de muy largo a 300 m [1000 pies]). Un arma con un alcance superior a muy largo tiene su alcance duplicado.

MONOCUERNO [MONOHORN]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario obtiene un cuerno en el centro de su frente. El cuerno es mortalmente afilado y fuerte, y desciende en espiral hasta una base sólida donde se fusiona con su carne y sus huesos. El usuario es especialista en realizar ataques melé con el cuerno, que se considera un arma media. El cuerno dura un número de horas igual al nivel del Cypher.

(A veces, un Cypher monocuerno cubre al usuario con un fino brillo de material negro similar a la piel, que disfraza su identidad pero no interfiere con sus sentidos).

MONOFILO [MONOBLADE]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Produce una hoja de 15 cm [6 pulgadas] que tiene el mismo nivel que el Cypher. La hoja corta cualquier material de nivel inferior al suyo. Si se usa como arma, es un arma ligera que ignora la Armadura de nivel inferior al suyo. La hoja dura diez minutos.

MUERTE AL METAL [METAL DEATH]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Produce un chorro de espuma que cubre un área de aproximadamente 1 metro por 1 metro [3 pies por 3 pies], transformando cualquier metal que toque en una sustancia tan frágil como el vidrio fino. La espuma afecta al metal hasta una profundidad de unos 15 cm [6 pulgadas].

MURO DE RELÁMPAGOS [LIGHTNING WALL]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea un muro de rayos eléctricos de hasta 9 m por 9 m por 30 cm [30 pies por 30 pies por 1 pie] que infinge un daño igual al nivel del Cypher a todo lo que lo atraviesa. El muro se ajusta al espacio disponible. Dura diez minutos.

MURO DE RESTRICCIÓN MENTAL [MIND-RESTRICTING WALL]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea un plano inmóvil de energía permeable de hasta 6 m por 6 m [20 pies por 20 pies] durante una hora. El plano se ajusta al espacio disponible. Las criaturas inteligentes que atraviesan el plano caen inconscientes durante un máximo de una hora, o hasta que sean despertadas o dañadas.

MURO GÉLIDO [FRIGID WALL]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea un muro de aire superenfriado de hasta 9 m por 9 m por 30 cm [30 pies por 30 pies por 1 pie] que infinge un daño igual al nivel del Cypher a todo lo que lo atraviesa. El muro se ajusta al espacio disponible. Dura diez minutos.

MURO INFERNAL [INFERNO WALL]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Crea un muro de calor extremo de hasta 9 m por 9 m por 30 cm [30 pies por 30 pies por 1 pie] que infinge un daño igual al nivel del Cypher a todo lo que lo atra-

viese. El muro se adapta al espacio disponible. Dura diez minutos.

NUTRICIÓN E HIDRATACIÓN [NUTRITION AND HYDRATION]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: El usuario puede estar sin comida ni agua durante un número de días igual al nivel del Cypher sin sufrir ningún efecto.

OJO DE ÁGUILA [EAGLESEYE]

Nivel: 1d6

Efecto: Otorga la capacidad de ver diez veces más lejos de lo normal durante una hora por nivel del Cypher. (Para un juego más realista, el Cypher de ojo de águila podría dar al usuario dos recursos en tareas que implican ver a larga distancia).

PARED IGNÍFUGA [FLAME-RETARDANT WALL]

Nivel: 1d6

Efecto: Crea un plano inmóvil de energía permeable de hasta 6 m por 6 m [20 pies por 20 pies] durante una hora por nivel del Cypher. El plano se ajusta al espacio disponible. Las llamas que atraviesan el plano se extinguen.

PARPADEO [BLINKING]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, cada vez que el usuario es golpeado como para recibir daño (pero no más de una vez por ronda), se teletransporta una distancia inmediata en una dirección aleatoria (no hacia arriba ni hacia abajo). Dado que el usuario está preparado para este efecto y su enemigo no, las defensas del usuario se alivian durante una ronda después de teletransportarse.

PARPADEO CONTROLADO [CONTROLLED BLINKING]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Durante el día siguiente, cada vez que el usuario recibe un golpe lo suficientemente fuerte como para infiligr daño (pero no más de una vez por ronda), se teletransporta a un punto que desee dentro del alcance inmediato. Como está preparado para este efecto y su enemigo no, las defensas del usuario se reducen durante una ronda después de teletransportarse.

PERFECCIÓN [PERFECTION]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: El usuario trata su siguiente acción como si hubiera sacado un 20 natural.

PLANTA QUÍMICA [CHEMICAL FACTORY]

Nivel: 1d6

Efecto: Despues de una hora, el sudor del usuario produce 1d6 dosis de un valioso líquido (estas dosis no se consideran Cyphers). Deben utilizarse en el plazo de una semana. Tira un d100 para determinar el efecto.

01-04	Eufórico durante 1d6 horas
05-08	Alucinógeno durante 1d6 horas
09-12	Estimulante durante 1d6 horas
13-16	Depresor durante 1d6 horas
17-20	Suplemento nutricional
21-25	Antiveneno
26-30	Cura enfermedades
31-35	Ver en la oscuridad durante una hora
36-45	Restaura un número de puntos de la Reserva de Vigor igual al nivel del Cypher
46-55	Restaura un número de puntos de la Reserva de Velocidad igual al nivel del Cypher
56-65	Restaura un número de puntos de la Reserva de Intelecto igual al nivel del Cypher
66-75	Aumenta en 1 la Ventaja de Vigor durante una hora
76-85	Aumenta en 1 la Ventaja de Velocidad durante una hora
86-95	Aumenta en 1 la Ventaja de Intelecto durante una hora
96-00	Restablece todas las Reservas al máximo

PORTADOR DE MALDICIONES [CURSE BRINGER]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: El Cypher puede activarse cuando se entrega a un individuo que no se da cuenta de su importancia. La próxima vez que la víctima intente realizar una tarea importante cuando el Cypher esté en su poder, la tarea se verá obstaculizada en tres grados.

PORTADOR DE MUERTE [DEATH BRINGER]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el siguiente minuto, cuando el usuario golpea a un PNJ o criatura del nivel del Cypher o inferior, puede elegir hacer una segunda tirada de ataque. Si la segunda tirada de ataque tiene éxito, el objetivo muere. Si el objetivo es un PJ, el personaje desciende un grado en el Registro de Daño.

POTENCIADOR DE ESFUERZO (COMBATE) [EFFORT ENHANCER (COMBAT)]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Durante la siguiente hora, el usuario puede aplicar un nivel gratuito de Esfuerzo a cualquier tarea (incluyendo una tarea de combate) sin gastar puntos de una Reserva. El nivel de Esfuerzo gratuito proporcionado por

este Cypher no cuenta para la cantidad máxima de Esfuerzo que un personaje puede aplicar normalmente a una tarea. Una vez que este nivel de Esfuerzo gratuito se utiliza, el efecto del Cypher termina.

POTENCIADOR DE ESFUERZO (NO COMBATE) [EFFORT ENHANCER (NONCOMBAT)]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante la siguiente hora, el usuario puede aplicar un nivel gratuito de Esfuerzo a una tarea que no sea de combate sin gastar puntos de una Reserva. El nivel de Esfuerzo proporcionado por este Cypher no cuenta para la cantidad máxima de Esfuerzo que un personaje puede aplicar normalmente a una tarea. Una vez utilizado este nivel de Esfuerzo gratuito, el efecto del Cypher termina.

POTENCIADOR DE FUERZA [STRENGTH ENHANCER]

Nivel: 1d6

Efecto: Todas las tareas que no sean de combate y que impliquen fuerza bruta -como derribar una puerta, levantar una roca pesada, forzar la apertura de las puertas de un ascensor, competir en una competición de halterofilia, etc.- se alivian en dos grados durante una hora.

POTENCIADOR DE REFLEJOS [REFLEX ENHANCER]

Nivel: 1d6

Efecto: Todas las tareas que impliquen destreza manual - como robar carteras, abrir cerraduras, hacer malabares, operar a un paciente, desactivar una bomba, etc.- se alivian en dos grados durante una hora.

PROYECTOR DE BARRERA DE FUERZA [FORCE SCREEN PROJECTOR]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Crea un plano inmóvil de fuerza sólida de hasta 6 m por 6 m [20 pies por 20 pies] durante una hora. El plano se ajusta al espacio disponible.

PROYECTOR DE ESCUDO DE FUERZA [FORCE SHIELD PROJECTOR]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Crea un escudo de energía brillante alrededor del usuario durante una hora, durante la cual gana +3 a la Armadura (o +4 a la Armadura si el Cypher es de nivel 5 o superior).

PROYECTOR DE IMÁGENES [IMAGE PROJECTOR]

Nivel: 1d6

Efecto: Proyecta una de las siguientes imágenes inmóviles en la zona descrita durante una hora. La imagen aparece hasta una distancia cercana al usuario (larga distancia si el nivel del Cypher es 4 o superior, muy larga distancia si el nivel del Cypher es 6 o superior). Las escenas incluyen movimiento, sonido y olor. Tira un d100 para determinar la imagen.

- | | |
|-------|--|
| 01-20 | Criatura aterradora de una especie desconocida, que quizás ya no esté viva en el mundo (cubo de 3 m [10 pies]) |
| 21-40 | Enorme máquina que oscurece la vista (cubo de 9 m [30 pies]) |
| 41-50 | Hermosa escena pastoral (cubo de 15 m [50 pies]) |
| 51-60 | Comida que parece deliciosa pero que puede no ser familiar (cubo de 3 m [10 pies]) |
| 61-80 | Color sólido que oscurece la visión (cubo de 15 m [50 pies]) |
| 81-00 | Escena incomprendible que es desorientadora y extraña (cubo de 6 m [20 pies]) |

RÁFAGA DE VELOCIDAD [BURST OF SPEED]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante un minuto, un usuario que normalmente puede moverse una distancia corta como acción puede moverse una distancia larga.

RAYO DE ANULACIÓN [NULLIFICATION RAY]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario puede terminar inmediatamente un efecto en curso dentro del largo alcance que sea producido por un artefacto, un Cypher o una capacidad especial.

RAYO DE TRANSFERENCIA DE MATERIA [MATTER TRANSFERENCE RAY]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: El usuario puede apuntar a un objeto no vivo dentro de un alcance largo que sea de su tamaño o más pequeño que el nivel del Cypher o inferior. El objeto se transfiere directamente a un lugar al azar a una distancia de al menos 160 km [100 millas]. Si el DJ lo considera adecuado a las circunstancias, sólo se transfiere una porción del objeto (una porción cuyo volumen no sea mayor que el del usuario).

RAYO MANIPULADOR [MANIPULATION BEAM]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: En el transcurso de un día, el usuario puede activar el Cypher un número total de veces igual a su nivel. Cada vez, puede afectar a un objeto que pueda ver a larga distancia y que no sea demasiado pesado para afectarlo físicamente. El efecto debe producirse en el transcurso de una ronda y puede incluir el cierre o la apertura de una puerta, la introducción de un número en un teclado, el traslado de un objeto a una distancia corta, la sustracción de un objeto de las garras de otra criatura (con una tirada exitosa basada en el Vigor) o el empuje de una criatura a una distancia inmediata. (Un rayo de manipulación podría utilizarse para hacer funcionar un ordenador a distancia, lo que facilitaría algunos trabajos de infiltración y piratería).

RECORDAR [REMEMBERING]

Nivel: 1d6

Efecto: Permite al usuario recordar cualquier experiencia que haya tenido. La experiencia no puede durar más de un minuto por nivel del Cypher, pero el recuerdo es perfecto, así que (por ejemplo) si vió a alguien marcar un teléfono, recordará el número.

REDUCTOR DE FRICCIÓN [FRICTION REDUCER]

Nivel: 1d6

Efecto: Extendido por un área de hasta 3 m [10 pies] cuadrados, hace que las cosas sean extremadamente resbaladizas. Durante una hora por nivel del Cypher, las tareas de movimiento en la zona se ven obstaculizadas en tres grados.

REFORZADOR DE FUERZA [STRENGTH BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Añade 1 al Ventaja de Vigor durante una hora (o 2 si el Cypher es de nivel 5 o superior).

REFORZADOR DE HABILIDAD [SKILL BOOST]

Nivel: 1d6

Efecto: Altera dramáticamente pero temporalmente la mente y el cuerpo del usuario para que pueda aliviar un tipo específico de acción física en tres grados. Una vez activado, este impulso puede ser utilizado un número de veces igual al nivel del Cypher, pero sólo dentro de un período de veinticuatro horas. El aumento tiene efecto cada vez que se realiza la acción. Por ejemplo, un Cypher de nivel 3 potencia la acción las tres primeras veces que se intente. Tira un d100 para determinar la acción.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

01-15	Ataque melé
16-30	Ataque a distancia
31-40	Defensa por Velocidad
41-50	Defensa por Vigor
51-60	Defensa por Intelecto
61-68	Saltar
69-76	Escalar
77-84	Correr
85-92	Nadar
93-94	Escabullirse
95-96	Equilibrio
97-98	Percepción
99	Levantar cargas
00	Escapismo

REFORZADOR DE INTELECTO [INTELLECT BOOSTER]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Añade 1 al Ventaja de Intelecto del usuario durante una hora (o 2 si el Cypher es de nivel 5 o superior).

REFORZADOR DE VELOCIDAD [SPEED BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Añade 1 al Ventaja de Velocidad del usuario durante una hora (añade 2 si el Cypher es de nivel 5 o superior).

REFUERZO DE ARMADURA [ARMOR REINFORCER]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: La Armadura del usuario obtiene una mejora durante veinticuatro horas. Tira un d6 para determinar el resultado.

1	+1 a la Armadura
2	+2 a la Armadura
3	+3 a la Armadura
4	+2 a la Armadura, +5 contra daño por fuego
5	+2 a la Armadura, +5 contra daño por frío
6	+2 a la Armadura, +5 contra daño por ácido

REFUGIO INSTANTÁNEO [INFORMATION SENSOR]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Con la adición de agua y aire, este Cypher se expande en una simple estructura de una habitación con una puerta y una ventana transparente (dos habitaciones con una puerta interior si el nivel del Cypher es 7 o superior). La estructura mide 3 m por 3 m por 6 m [10 pies por 10 pies por 20 pies]. Está hecha de un material duradero y no inflamable, similar a la piedra arenisca, y es permanente e inmóvil una vez creada.

REGENERACIÓN DE TEJIDO [TISSUE REGENERATION]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Durante la siguiente hora, el usuario recupera 1 punto de daño por ronda, hasta un número total de puntos igual al doble del nivel del Cypher. Para cada punto que se recupera se elige a qué Reserva se añade. Si todas las Reservas están al máximo, la regeneración se detiene hasta que recibas más daño, momento en el que comienza de nuevo (si queda algo de tiempo en la hora) hasta que la duración expire. (Un Cypher de regeneración de tejido puede usarse para regenerar un apéndice perdido (brazo, pie, pierna, etc.) o para reparar tejido cicatrizado de quemaduras y otras desfiguraciones relacionadas con los tejidos. Si se usa de este modo, sólo restaura 1d6 puntos en la hora de duración).

REJUVENECEDOR [REJUVENATOR]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Restaura un número de puntos igual al nivel del Cypher a una Reserva de atributo al azar.

01-50	Reserva de Vigor
51-75	Reserva de Velocidad
76-00	Reserva de Intelecto

REMOVEDOR DE CONDICIÓN [CONDITION REMOVER]

Nivel: 1d6 + 3

Efecto: Cura una ocurrencia de una condición de salud específica del nivel del Cypher o inferior. No previene la posibilidad de que se produzcan futuros casos de la misma condición. Tira un d20 para determinar qué cura.

1	Adicción a una sustancia
2	Enfermedad autoinmune
3	Infección bacteriana
4	Mal aliento
5	Ampollas
6	Hinchazón
7	Cáncer
8	Labios agrietados
9	Flato
10	Resaca
11	Acidez estomacal
12	Hipo
13	Vellos encarnados
14	Insomnio
15	Problema articular
16	Calambre muscular
17	Espinillas
18	Psicosis
19	Cuello rígido
20	Infección vírica

REPELE [REPEL]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Un PNJ dentro del alcance inmediato que sea de un nivel inferior al del Cypher decide marcharse, utilizando sus próximas cinco rondas para alejarse rápidamente.

REPETIDOR [REPEATER]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Durante el siguiente minuto, el arma a distancia del usuario dispara una vez más con la munición fabricada por el Cypher. El portador del arma puede apuntar el disparo gratuito al mismo objetivo, o a un objetivo diferente junto al primero.

REPRESALIA [RETALIATION]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante el día siguiente, cualquier persona que golpee al usuario recibe una pequeña ráfaga de electricidad que le infinge 1 punto de daño (2 puntos si el Cypher es de nivel 4 o superior, 3 puntos si es de nivel 6 o superior). No se requiere ninguna acción o tirada por parte del usuario.

RESISTENCIA A EFECTO [EFFECT RESISTANCE]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Proporciona una posibilidad de resistencia adicional a los efectos dañinos directos de todo tipo, como el fuego, el rayo y similares, durante un día. (No proporciona resistencia a los ataques de fuerza contundente, cortantes o perforantes). Si el nivel del efecto es del nivel del Cypher o inferior, el usuario obtiene una tirada de defensa adicional para evitarlo. Si la tirada de defensa tiene éxito, trata el ataque como si el usuario hubiera tenido éxito en su tirada de defensa normal. (Si el usuario es un PNJ, un PJ que lo ataque con este tipo de efecto debe tener éxito en dos tiradas de ataque para dañarlo).

SACUDIDOR [SHOCKER]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Lanza una poderosa ráfaga de electricidad que hace temblar a cualquier criatura que toque, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher.

SECRETO [SECRET]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: El usuario puede hacer una pregunta al DJ y obtener una respuesta general. El DJ asigna un nivel a la pregunta, por lo que cuanto más oscura sea la respuesta, más difícil será la tarea. Generalmente, el conocimiento que un PJ podría encontrar buscando en otro lugar que no sea su ubicación actual es de nivel 1, y el conocimiento oscuro del pasado es de nivel 7. Obtener conoci-

miento del futuro es de nivel 10, y dicho conocimiento está siempre abierto a la interpretación. El Cypher no puede proporcionar una respuesta a una pregunta por encima de su nivel.

SENSOR DE INFORMACIÓN [INFORMATION SENSOR]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: En el transcurso de un día, el usuario puede activar el Cypher un número total de veces igual a su nivel. Cada vez, puede seleccionar una criatura viva a largo alcance y aprender lo siguiente sobre ella: nivel, origen, especie, nombre y posiblemente otros datos (como la puntuación de crédito de un individuo, la dirección de su casa, el número de teléfono e información relacionada).

SENSOR DE MOVIMIENTO [MOTION SENSOR]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Durante una hora por nivel del Cypher, el usuario sabe cuándo se produce cualquier movimiento a corto alcance, y cuándo se mueven criaturas u objetos grandes a largo alcance (el Cypher distingue entre ambos). También indica el número y el tamaño de las criaturas u objetos en movimiento.

SIRVIENTE INSTANTÁNEO [INSTANT SERVANT]

Nivel: 1d6

Efecto: El pequeño dispositivo se expande en un autómata humanoide de aproximadamente 60 cm [2 pies] de altura. Su nivel es igual al nivel del Cypher, y puede entender las órdenes verbales del personaje que lo activó. Una vez que el sirviente es activado, comandarlo no es una acción. Puede realizar ataques o acciones según sus órdenes en la medida de sus posibilidades, pero no puede hablar.

El autómata tiene un movimiento de corto alcance, pero nunca se aleja más allá del largo alcance del personaje que lo activó. A discreción del DJ, el sirviente puede tener conocimientos especializados, como el manejo de un dispositivo concreto. De lo contrario, no tiene ningún conocimiento especial. El sirviente no es inteligente artificialmente o capaz de iniciar una acción. Sólo hace lo que se le ordena. El sirviente funciona durante una hora por nivel del Cypher.

SOLVENTE [SOLVENT]

Nivel: 1d10

Efecto: Disuelve 28 L [1 pie cúbico] de material por ronda. Luego de una ronda por nivel se hace inerte.

SOMNÍFERO [SLEEP INDUCER]**Nivel:** 1d6**Efecto:** El toque pone a la víctima a dormir durante diez minutos por nivel del Cypher o hasta que se despierte por una acción violenta o un ruido extremadamente fuerte.**TALADRO MAGNÉTICO DE ATAQUE
[MAGNETIC ATTACK DRILL]****Nivel:** 1d6 + 2**Efecto:** El usuario lanza este Cypher a un objetivo a corto alcance, y lo perfora durante una ronda, infligiendo un daño igual al nivel del Cypher. Si el objetivo es de metal o lleva metal (como una armadura), el ataque se alivia.**TELEPATÍA [TELEPATHY]****Nivel:** 1d6 + 2**Efecto:** Durante una hora, el dispositivo permite la comunicación mental de largo alcance con cualquier persona que el usuario pueda ver.**TELETRANSPORTADOR (INTERESTELAR)
[TELEPORTER (INTERSTELLAR)]****Nivel:** 1d6 + 4**Efecto:** El usuario se teletransporta a cualquier parte de la galaxia a un lugar que haya visitado o visto previamente. Llegan a salvo con sus posesiones, pero no pueden llevarse nada más.**TELETRANSPORTADOR (PLANETARIO)
[TELEPORTER (PLANETARY)]****Nivel:** 1d6 + 4**Efecto:** El usuario se teletransporta a cualquier parte del planeta a un lugar que haya visitado o visto previamente. Llegan a salvo con sus posesiones, pero no pueden llevarse nada más.**TELETRANSPORTADOR (SALTO)
[TELEPORTER (BOUNDER)]****Nivel:** 1d6 + 2**Efecto:** El usuario se teletransporta hasta una distancia máxima del nivel del Cypher x 30 m [100 pies] a un lugar que pueda ver. Llegan a salvo con sus posesiones, pero no pueden llevarse nada más.**TELETRANSPORTADOR (VIAJERO)
[TELEPORTER (TRAVELER)]****Nivel:** 1d6 + 4**Efecto:** El usuario se teletransporta hasta una distancia máxima del nivel del Cypher x 160 km [100 millas] a un lugar que haya visitado o visto previamente. Llega a salvo con sus posesiones, mas no puede llevar nada más.**TRADUCTOR VOCAL [VOCAL TRANSLATOR]****Nivel:** 1d6**Efecto:** Durante veinticuatro horas por nivel del Cypher, traduce todo lo dicho por el usuario a un idioma que cualquiera puede entender.**TRAZADOR [TRACER]****Nivel:** 1d6**Efecto:** Dispara un trazador microscópico que se adhiere a cualquier superficie a corta distancia. Durante las siguientes veinticuatro horas, el lanzador muestra la distancia y la dirección a la que se encuentra el trazador, siempre que esté a menos de 1,6 km [1 milla] (160 km [100 millas] si el Cypher es de nivel 3 o superior, en la misma dimensión si el Cypher es de nivel 6 o superior).**UNIDAD DE REPARACIÓN [REPAIR UNIT]****Nivel:** 1d10**Efecto:** El Cypher se convierte en una esfera multibrazos que flota. Repara un objeto designado (de su propio nivel o inferior) que haya sido dañado pero no destruido. La unidad de reparación también puede crear piezas de repuesto, a menos que el DJ dictamine que las piezas son demasiado especializadas o raras (en cuyo caso, la unidad repara el dispositivo excepto la pieza especializada). El tiempo de reparación es de 1d100 + 20 minutos.**VENENO (CONTROL MENTAL) [POISON
(MIND CONTROLLING)]****Nivel:** 1d6 + 2**Efecto:** La víctima debe realizar una acción específica en respuesta a un desencadenante concreto. Tira un d100 para determinar la acción.

- | | |
|-------|---|
| 01-20 | Se acuesta durante un minuto con los ojos cerrados cuando se le indica que lo haga. |
| 21-40 | Huye aterrorizado durante un minuto cuando se ve amenazado. |

41-60	Responde a preguntas con la verdad durante un minuto.
-------	---

61-75	Ataca a un amigo cercano durante una ronda cuando está a su alcance.
-------	--

76-85	Obedece la siguiente orden verbal dada (si es entendida).
-------	---

86-95	Durante un día, se siente atraído sexualmente por la siguiente criatura de su misma especie que vea.
-------	--

96-00	Durante un minuto, se desplaza hacia el siguiente objeto rojo que vea en lugar de todas las demás acciones, ignorando la autoconservación.
-------	--

VENENO (DISRUPCIÓN MENTAL) [POISON (MIND DISRUPTING)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: La víctima sufre un daño de Intelecto igual al nivel del Cypher y no puede realizar acciones durante un número de rondas igual al nivel del Cypher.

VENENO (EMOCIÓN) [POISON (EMOTION)]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: La víctima siente una emoción específica durante una hora. Tira un d100 para determinar la emoción. (La mayoría de los venenos no se consideran Cyphers, salvo algunos que son únicos).

- | | |
|-------|--|
| 01-20 | Ira. Es probable que ataque a cualquiera que esté en desacuerdo con él. Es muy difícil interactuar con él; todas las acciones de este tipo se ven obstaculizadas por dos grados. |
| 21-40 | Miedo. Huye aterrorizado durante un minuto cuando se ve amenazado. |
| 41-60 | Lujuria. No puede concentrarse en ninguna actividad no sexual. |
| 61-75 | Tristeza. Todas las tareas se ven obstaculizadas. |
| 76-85 | Complacencia. No tiene motivación. Todas las tareas se ven obstaculizadas por dos grados. |
| 86-95 | Alegría. Es fácil interactuar de forma agradable; todas las tareas de interacción agradables se ven aliviadas. |
| 96-00 | Amor. Mucho más fácil de interactuar; todas las tareas de interacción se alivian en dos grados, pero es probable que haya un apego temporal. |

VENENO (EXPLOSIVO) [POISON (EXPLOSIVE)]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Una vez que esta sustancia entra en el torrente sanguíneo, viaja hasta el cerebro y se reorganiza en un explosivo que detona cuando se activa, infligiendo 10 puntos de daño (ignora la Armadura). Tira 1d100 para determinar el veneno.

- | | |
|-------|---|
| 01-25 | El detonador se activa (debe estar a largo alcance). |
| 26-40 | Pasa un tiempo determinado. |
| 41-50 | La víctima realiza una acción específica. |
| 51-55 | Se canta o se toca una nota específica en un instrumento a corto alcance. |
| 56-60 | La víctima huele un olor específico dentro de su alcance inmediato. |
| 61-80 | La víctima se acerca a un alcance largo del detonador. |

- | | |
|-------|--|
| 81-00 | La víctima ya no está a largo alcance del detonador. |
|-------|--|

VISOR DE RAYOS X [X-RAY VIEWER]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Permite al usuario ver a través de hasta 60 cm [2 pies] de material de un nivel inferior al del Cypher. El efecto dura un minuto por nivel del Cypher.

VISOR TEMPORAL [TEMPORAL VIEWER]

Nivel: 1d6 + 4

Efecto: Muestra imágenes en movimiento y sonido, de hasta diez minutos de duración por nivel del Cypher, que representan eventos ocurridos en la ubicación actual hasta un año antes. El usuario especifica el periodo de tiempo que muestra el visor.

VISOR REMOTO [REMOTE VIEWER]

Nivel: 1d6

Efecto: Durante una hora por nivel del Cypher, el usuario puede ver todo lo que ocurre en las inmediaciones del Cypher, independientemente de la distancia entre ellos.

VISTA EN OSCURIDAD [DARKSIGHT]

Nivel: 1d6

Efecto: Concede la capacidad de ver en la oscuridad durante cinco horas por nivel del Cypher. (Para un juego más realista, este Cypher podría hacer que el usuario sea especialista en visión con poca luz).

VISTALEJOS [FARSIGHT]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: El usuario puede observar un lugar que haya visitado previamente, independientemente de lo lejos que esté (incluso a través de galaxias). Esta visión persiste hasta diez minutos por nivel del Cypher. El personaje puede cambiar entre la visión de este lugar y la de su ubicación actual una vez por ronda.

CYPHERS DE REFUERZO DE POTENCIA

Estos Cyphers aumentan, modifican o mejoran los poderes existentes de un personaje. Un Cypher de aumento de ráfaga, por ejemplo, permite a alguien con el rasgo Osos un Halo de Fuego crear una ráfaga de fuego en todas las direcciones, una sola vez. Imagínate que es la habilidad de un superhéroe que usa el fuego para "volverse novia".

Los Cyphers de aumento de potencia afectan a un uso de las capacidades de un personaje, pero no requieren una acción. Su uso forma parte de la acción a la que afectan.

Los Cyphers de aumento de potencia son un tipo especial de Cypher. En algunos juegos del Sistema Cypher, pueden ser inapropiados, y en otros, pueden ser el prin-

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

cipal (o único) tipo de Cypher disponible, según determine el DJ. Pueden ser sutiles o manifiestos.

REFORZADOR DE ALCANCE [RANGE BOOST]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Este Cypher aumenta el alcance de una capacidad. Algo que sólo te afecta a ti ahora puede afectar a alguien a quien toques. Cualquier otra capacidad aumenta su alcance en una categoría (de tacto a inmediato, de inmediato a corto, de corto a largo, de largo a muy largo, de muy largo a 300 m [1000 pies], o el doble para cualquier alcance superior a muy largo).

REFORZADOR DE ÁREA [AREA BOOST]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que afecta a un solo objetivo. La capacidad amplía su efecto para que incluya el área inmediata alrededor de ese objetivo. Si la capacidad afecta normalmente a un área inmediata, el área se convierte en corta. Las áreas cortas pasan a ser largas. Las áreas largas pasan a ser muy largas. Las capacidades con áreas muy largas se convierten en áreas de 300 m [1000 pies]. Todas las demás áreas duplican su radio.

REFORZADOR DE DAÑO [DAMAGE BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que infinge puntos de daño. La capacidad infinge un daño adicional igual al nivel de este Cypher.

REFORZADOR DE EFICACIA (MAYOR)

[EFFICACY BOOST (MAJOR)]

Nivel: 1d6 + 1

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que requiere una tirada de habilidad. El uso de la capacidad se alivia en dos grados. (Este tipo de Cypher podría ser apropiado sólo en campañas de superhéroes, al menos con cierta regularidad).

REFORZADOR DE EFICACIA (MENOR)

[EFFICACY BOOST (MINOR)]

Nivel: 1d6

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que requiere una tirada de habilidad. Se alivia el uso de la capacidad.

REFORZADOR DE ENERGÍA [ENERGY

BOOST]

Nivel: 1d6

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que tiene un coste de Reserva de atributo. El coste se reduce a 0.

REFORZADOR DE OBJETIVO [TARGET BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que afecta a un objetivo a un alcance mayor que el del toque. Puede afectar a un segundo objetivo dentro del alcance (si la capacidad es un ataque, haz una tirada de ataque independiente para la segunda criatura).

REFORZADOR DE RÁFAGA [BURST BOOST]

Nivel: 1d6 + 2

Efecto: Este Cypher potencia a una capacidad que afecta a un único objetivo a corto alcance o más lejos. El alcance disminuye a alcance inmediato, pero la capacidad afecta a todos los objetivos dentro del alcance inmediato.

DIRIGIR EL SISTEMA CYPHER

ESTABLECER LOS GRADOS DE DIFICULTAD

Las tareas generales más importantes del DJ son establecer el escenario y guiar la historia creada por el grupo (no la creada por el DJ de antemano). Pero establecer la dificultad es la tarea mecánica más importante que tiene el DJ en el juego. Aunque hay sugerencias a lo largo de este capítulo para varios grados de dificultad para ciertas acciones, no hay una lista maestra de la dificultad para cada acción que un PJ puede hacer. En cambio, el Sistema Cypher está diseñado con el estilo de "enseñar a pescar a una persona" de la buena maestría del juego en mente. (Si no sabes lo que significa, viene del viejo adagio "Dale a una persona un pescado y comerá durante un día. Enseña a una persona a pescar y comerá toda la vida". La idea no es dar a los DJs una tonelada de reglas para memorizar o referenciar, sino enseñarles a hacer sus propias decisiones lógicas). Por supuesto, la mayoría de las veces no se trata de una precisión exacta. Si dices que la dificultad es 3 y "debería" haber sido 4, no se acaba el mundo.

En la mayoría de los casos, es tan sencillo como calificar algo en una escala de 1 a 10, siendo 1 lo increíblemente fácil y 10 lo básicamente imposible. Las directrices de la tabla de dificultad de las tareas deberían ayudarte a tener la mentalidad adecuada para asignar la dificultad a una tarea.

Por ejemplo, distinguimos entre algo que puede hacer la mayoría de la gente y algo que puede hacer la gente entrenada. En este caso, "normal" significa alguien que no tiene absolutamente ninguna formación, talento o experiencia: imagínate a tu tío, poco hábil y con un poco de sobrepeso, intentando una tarea que nunca ha intentado antes. "Competente" significa que la persona tiene cierto nivel de instrucción o experiencia, pero no es necesariamente un profesional.

Con esto en mente, piensa en el acto de equilibrio. Con la suficiente concentración, la mayoría de la gente puede cruzar un puente estrecho (como el tronco de un árbol caído). Eso sugiere que se trata de una dificultad 2. Sin embargo, ¿correr por un tablón estrecho de sólo 8 cm de ancho? Eso es probablemente más bien una dificultad 3. Ahora considere la posibilidad de caminar por una cuerda floja. Eso es probablemente una dificultad 5: una persona normal puede lograrlo sólo con mucha suerte. Alguien con algo de entrenamiento puede intentarlo, pero sigue siendo difícil. Por supuesto, un acróbatas profesional puede hacerlo fácilmente. Sin embargo, hay que tener en cuenta que el acróbatas profesional es especialista en la tarea, lo que hace que la dificultad sea 3 para

ellos. Es probable que también utilicen el Esfuerzo durante su actuación.

Intentemos otra tarea. Esta vez, considere lo difícil que puede ser recordar el nombre del anterior líder de la aldea donde vive el personaje. La dificultad puede ser 0 o 1, dependiendo de cuánto tiempo hace que fue el líder y cuán conocido era. Digamos que fue hace treinta años y que sólo eran medianamente memorables, así que la dificultad es 1. La mayoría de la gente se acuerda de ellos y, con un poco de esfuerzo, cualquiera puede decir su nombre. Ahora consideremos el nombre de la hija del líder. Eso es mucho más difícil. Suponiendo que la hija no fuera famosa por derecho propio, probablemente sea la dificultad 4. Incluso las personas que saben un poco de historia local (es decir, personas formadas en la materia) podrían no ser capaces de recordarlo. Pero, ¿y el nombre del perro mascota del cónyuge de la hija? Eso es probablemente imposible. ¿Quién va a recordar el nombre de la mascota de una persona oscura de hace treinta años? Básicamente nadie. Sin embargo, no es un conocimiento prohibido ni un secreto bien guardado, por lo que parece de dificultad 7. La dificultad 7 es la calificación que significa "Nadie puede hacer esto, y sin embargo algunos lo hacen". No es material de leyenda, pero es algo que se supone que la gente no puede hacer. Cuando crees que no hay manera de conseguir entradas para un concierto con las entradas agotadas, pero de alguna manera tu amigo se las arregla para conseguir un par de ellas de todos modos, eso es dificultad 7. (Consulta la siguiente sección para saber más sobre las dificultades 7, 8, 9 y 10).

Si se trata de una tarea, lo ideal es que la dificultad no se base en el personaje que la realiza. Las cosas no se vuelven intrínsecamente más fáciles o más difíciles dependiendo de quién las haga. Sin embargo, la verdad es que el personaje sí influye como criterio. Si la tarea consiste en derribar una puerta de madera, un autómata de 2 metros de altura hecho de metal con motores nucleares debería ser mejor para derribarla que un humano medio, pero la puntuación de la tarea debería ser la misma para ambos. Digamos que la naturaleza del autómata le da efectivamente dos niveles de entrenamiento en tales tareas. Así, si la puerta tiene un índice de dificultad de 4, pero el autómata es especialista y reduce la dificultad a 2, tiene un número objetivo de 6. El humano no tiene esa especialización, por lo que la dificultad sigue siendo 4, y la persona tiene un número objetivo de 12. Sin embargo, cuando establezcas la dificultad de derribar la puerta, no intentes tener en cuenta todas esas diferencias. El DJ debe considerar sólo lo humano porque la tabla de dificultad de la tarea se basa en el ideal de una persona "normal", una persona "entrenada", etc. Es humanocéntrica.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

La mayoría de los personajes probablemente estén dispuestos a utilizar uno o dos niveles de Esfuerzo en una tarea, y puede que tengan una habilidad o un recurso apropiada para disminuir la dificultad en un grado. Eso significa que una tarea de dificultad 4 será tratada a menudo como de dificultad 2 o incluso 1, y esas son tiradas fáciles de hacer. No dudes, entonces, en sacar dificultades de mayor nivel. Los PJs pueden estar a la altura del desafío, especialmente si tienen experiencia.

LAS DIFICULTADES IMPOSIBLES

Las dificultades 7, 8, 9 y 10 son técnicamente imposibles. Sus números objetivo son 21, 24, 27 y 30, y no puedes sacar esos números en un d20 por mucho que lo intentes. Considera, sin embargo, todas las formas en que un personaje puede reducir la dificultad. Si alguien gasta un poco de Esfuerzo o tiene alguna habilidad o ayuda, lleva la dificultad 7 (número objetivo 21) al rango de posibilidad-dificultad 6 (número objetivo 18). Ahora considera que tienen una especialización, usan mucho Esfuerzo y tienen ayuda. Eso podría bajar la dificultad a 1 o incluso a 0 (reduciéndola en dos grados por el competencia y la especialización, tres o cuatro grados por el Esfuerzo, y un grado por el recurso de la ayuda). Esa tarea prácticamente imposible acaba de convertirse en rutina. Un personaje de cuarto nivel puede hacerlo y lo hará -no siempre, debido al coste, pero quizás una vez por sesión de juego-. Hay que estar preparado para ello. Un personaje de sexto rango bien preparado y motivado puede hacerlo incluso con una tarea de dificultad 10. De nuevo, no lo hará a menudo (tendría que aplicar seis niveles de Esfuerzo, e incluso con un Ventaja de 6 eso costaría 7 puntos de su Reserva, y eso suponiendo que sea especialista y tiene dos niveles de recursos), pero puede ocurrir si está realmente preparado para la tarea (ser especialista y tener el máximo de oportunidades de recursos reduce la dificultad en cuatro grados más). Por eso los personajes de sexto nivel están en la cima de su campo, por así decirlo.

FALSA PRECISIÓN

Una forma de ver la dificultad es que cada grado de dificultad vale 3 en el dado. Es decir, si se obstaculiza la tarea en un grado, el número objetivo aumenta en 3. Si se alivia la tarea en un grado, el número objetivo se reduce en 3. Ese tipo de cambios son grandes y sustanciosos. La dificultad, como mecánica de juego, no es muy precisa. Se mide en grandes porciones. Nunca tienes un número objetivo de 13 o 14, por ejemplo; siempre es 3, 6, 9, 12, 15, etc. (Técnicamente, esto no es cierto. Si un personaje añade 1 a una tirada de d20 por alguna razón, cambia un número objetivo de 15 a 14. Pero esto no

merece mucha discusión. Pero esto no merece mucha discusión).

La imprecisión es buena en este caso. Sería una falsa precisión decir que un candado tiene un número objetivo de 14 y otro tiene un número objetivo de 15. Lo que significa falsa precisión en este contexto es que sería un engaño pensar que podemos ser tan exactos. ¿Se puede decir realmente que una cerradura es un 5% más fácil de abrir que otra? Y lo que es más importante, aunque se pudiera, ¿merece la pena destacar la diferencia? Es mejor interactuar con el mundo en trozos más grandes y significativos que tratar de analizar las cosas con tanto detalle. Si tratáramos de clasificar todo en escala del 1 al 30 (usando números objetivos y no dificultad), empezamos a perdernos en la proverbial maleza para encontrar una distinción significativa entre algo clasificado como un 8 y algo clasificado como un 9 en esa escala.

ACCIONES RUTINARIAS

No dudes en hacer que las acciones sean rutinarias. No pidas tiradas cuando no sean realmente necesarias. A veces los DJs caen en la trampa que ilustra este diálogo:

DJ: ¿Qué haces?

Jugador: Yo _____.

DJ: Bien, dame una tirada.

Ese no es un buen instinto, al menos no para el Sistema Cypher. Los jugadores deben tirar cuando sea interesante o emocionante. Si no, deberían hacer lo que hacen. Si los PJs atan una cuerda alrededor de algo y la usan para bajar a un pozo, puedes pedir tiradas de atar, de escalar, etc., pero ¿por qué? ¿Sólo para ver si su tirada es terrible? ¿Para que la cuerda se deshaga en el momento equivocado, o la mano de un personaje se resbale? La mayoría de las veces, eso hace que los jugadores se sientan inadecuados y no es muy divertido. Una cuerda que se deshaga en medio de una emocionante escena de persecución o una batalla puede ser una gran complicación (y para eso están las intromisiones del DJ). Una cuerda que se deshace en medio de una simple escena de "ir del punto A al punto B" sólo ralentiza el juego. La verdadera diversión -la verdadera historia- está en el pozo. Así que lleva a los PJs hasta allí.

Hay un millón de excepciones a esta pauta, por supuesto. Si las criaturas están lanzando dardos envenenados a los PJs mientras escalan, eso podría hacer las cosas más interesantes y requerir una tirada. Si el pozo está lleno de ácido y los PJs deben escalar hasta la mitad, tirar de una palanca y volver a subir, esa es una situación en la que deberías establecer la dificultad y quizás tener una tirada. Si un PJ está al borde de la muerte, lleva un objeto frágil de gran importancia, o algo similar, bajar por la cuerda es tenso, y una tirada podría añadir emo-

ción. La diferencia importante es que este tipo de complicaciones tienen consecuencias reales.

Por otro lado, no tengas miedo de utilizar la intromisión del DJ en acciones rutinarias si eso hace las cosas más interesantes. ¿Acudir al rey en su sala de audiencias en medio de una ceremonia para tropezar con una alfombra? Eso podría tener enormes ramificaciones para el personaje y la historia.

OTRAS FORMAS DE JUGAR LA DIFICULTAD

Clasificar las cosas en una escala del 1 al 10 es algo con lo que la mayoría de la gente está muy familiarizada. También puedes considerarlo como una calificación de un objeto o criatura en una escala similar, si te resulta más fácil. En otras palabras, si no sabes lo difícil que sería escalar un acantilado en particular, piensa en ello como una criatura con la que los PJs tienen que luchar. ¿Qué nivel tendría la criatura? Podrías mirar en el capítulo de [Criaturas](#) y decir "Creo que esta pared debería ser tan difícil de tratar como un demonio". Un demonio es de nivel 5, así que la tarea de escalar el muro será de dificultad 5". Es una forma rara de hacerlo, quizás, pero es bastante sencilla. Y si eres el tipo de DJ que piensa en términos de "¿Qué tan difícil será este combate?", entonces tal vez clasificar las tareas como criaturas o PNJs a combatir no sea tan extraño después de todo. Es simplemente otra forma de relacionarse con ellos. Lo importante es que estén en la misma escala. Del mismo modo, si los PJs tienen que afrontar una tarea de conocimiento -por ejemplo, intentar determinar si saben hacia dónde se dirige una caravana basándose en sus huellas- podrías calificar la tarea en términos de un objeto. Si estás acostumbrado a calificar las puertas u otros objetos que los PJs han atravesado recientemente, la tarea de conocimiento es simplemente un tipo diferente de barrera a atravesar.

Todo en el Sistema Cypher -personajes, criaturas, objetos, tareas, etc.- tiene un nivel. Puede llamarse rango o dificultad en lugar de nivel, pero en última instancia es un sistema de clasificación numérica utilizado para comparar cosas. Aunque hay que tener cuidado con establecer demasiadas correlaciones -un personaje de primer rango no es fácil de comparar con un muro de dificultad 1 o un animal de nivel 1-, el principio es el mismo. Todo se puede clasificar y comparar aproximadamente con todo lo demás en el mundo. (Lo mejor es sacar a los PJs de esta ecuación. Por ejemplo, no deberías intentar comparar el rango de un PJ con el de una pared. Los rangos de los personajes se mencionan aquí sólo para ser exhaustivos).

Por último, si tu mente se inclina hacia las estadísticas, puedes ver la dificultad como un porcentaje de probabilidad. Cada número del d20 es un incremento del 5%.

Por ejemplo, tienes un 5% de posibilidades de sacar un 1. Tienes un 10% de posibilidades de sacar un 1 o un 2. Por lo tanto, si necesitas sacar un 12 o más, tienes un 45% de posibilidades de éxito. (Un d20 tiene nueve números que son 12 o más: 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19 y 20. Y 9×5 es igual a 45).

Para algunas personas, es más fácil pensar en términos de porcentaje de probabilidad. Un DJ podría pensar "Tiene un 30% de posibilidades de saber ese dato sobre la geografía". Cada número en un d20 es un incremento del 5%, y se necesitan seis incrementos para igualar el 30%, así que hay seis números que significan que el PJ tiene éxito: 15, 16, 17, 18, 19 y 20. Por lo tanto, como el jugador tiene que sacar 15 o más, eso significa que el número objetivo es 15. (Y eso significa que la tarea es de nivel 5, pero si ya has determinado el número objetivo, probablemente no te importe el nivel).

VENTAJAS DE ESTE SISTEMA

1. El DJ hace ajustes medidos en grados grandes y uniformes. Esto hace que las cosas sean más rápidas que si los jugadores tuvieran que hacer aritmética usando un rango de todos los números del 1 al 20.

2. El número objetivo se calcula sólo una vez, sin importar cuántas veces los PJs intenten la acción. Si estableces que el número objetivo es 12, será 12 cada vez que un PJ intente esa acción. (Por otro lado, si tuvieras que añadir números a la tirada, tendrías que hacerlo para cada intento). Considera este hecho a la luz del combate. Una vez que un jugador sabe que necesita sacar un 12 o más para golpear a un enemigo, el combate se desarrolla muy rápidamente.

3. Si un PJ puede reducir la dificultad de una acción a 0, no se necesita ninguna tirada. Esto significa que un gimnasta olímpico no tira un dado para cruzar una barra de equilibrio, pero la persona media sí. La tarea tiene inicialmente la misma puntuación para ambos, pero la dificultad se reduce para el gimnasta. No hay posibilidad de fracaso.

4. Así es como funciona todo en el juego, ya sea escalar un muro, engatusar a un guardia o luchar contra un horror de la bioingeniería.

5. Quizás lo más importante es que el sistema da a los DJ la libertad de centrarse por completo en el flujo del juego. El DJ no utiliza los dados para determinar lo que sucede (a menos que quiera hacerlo), sino que son los jugadores quienes lo hacen. No hay muchas reglas diferentes para las distintas acciones, así que hay poco que recordar y muy poco que referenciar. La dificultad puede ser utilizada como una herramienta narrativa, con los desafíos siempre cumpliendo la lógica esperada del juego. Todo el espacio mental del DJ puede dedicarse a guiar la historia.

INTROMISIÓN DEL DJ

La intromisión del DJ es la mecánica principal que el DJ utiliza para inyectar dramatismo y emoción adicional en el juego. También es una herramienta útil para resolver problemas que afectan a los PJs pero que no los involucran. La intromisión del DJ es una forma de facilitar lo que ocurre en el mundo fuera de los personajes. ¿Puede el minotauro seguir los movimientos de los PJs a través del laberinto? ¿Aguantará la cuerda deshilachada?

Como los jugadores tiran todos los dados, la intromisión del DJ se utiliza para determinar si algo sucede y cuándo. Por ejemplo, si los PJs están luchando contra los guardias de un noble, y tú (el DJ) sabes que hay más guardias cerca, no necesitas tirar los dados para determinar si los otros guardias oyen la refriega e intervienen (a menos que quieras hacerlo). Sólo tienes que decidir cuándo sería lo mejor para la historia, que es probablemente cuando sería lo peor para los personajes. En cierto modo, la intromisión del DJ sustituye a la tirada de dados del DJ.

Esta mecánica es también una de las principales formas en que los DJs otorgan puntos de experiencia a los PJs. Esto significa que utilizas los puntos de experiencia como una herramienta narrativa. Siempre que te parezca apropiado, puedes introducir complicaciones en el juego que afecten a un jugador específico, pero cuando lo hagas, le das 1 PX a ese jugador. El jugador puede rechazar la intromisión, pero hacerlo le cuesta 1 PX. Así que al rechazar una intromisión, el jugador no obtiene el punto de experiencia que el DJ le ofrece, y pierde uno que ya tiene. (Este tipo de rechazo es probable que ocurra muy raramente en tu juego, si es que ocurre. Y, obviamente, un jugador no puede rechazar una intromisión si no tiene PX para gastar).

Así es como una intromisión del DJ podría funcionar en el juego. Digamos que los PJs encuentran una consola oculta con algunos botones. Aprenden el orden correcto para pulsar los botones, y una sección del suelo desaparece. Como DJ, no preguntas a los jugadores específicamente dónde están sus personajes. En su lugar, le das al jugador 1 PX y le dices "Desgraciadamente, estás de pie directamente sobre este nuevo agujero en el suelo". Si el jugador quisiera, podría rechazar la PX, gastar una de las suyas y decir "Salto a un lado para ponerme a salvo". Sin embargo, lo más probable es que haga la tirada de defensa que le pidas y lo deje pasar.

Hay dos maneras de que el DJ maneje este tipo de intromisión. Podría decir "Estás parado en el lugar equivocado, así que haz una tirada". (Es una tirada de Defensa por Velocidad, por supuesto). Alternativamente, podrías decir "Estás parado en el lugar equivocado. El suelo se abre bajo tus pies y caes en la oscuridad". En el

primer ejemplo, el PJ tiene una oportunidad de salvarse. En el segundo ejemplo, no la tiene. Ambas son opciones viables. La distinción se basa en cualquier número de factores, incluyendo la situación, los personajes involucrados, y las necesidades de la historia. Esto puede parecer arbitrario o incluso caprichoso, pero tú eres el dueño de lo que la intromisión puede y no puede hacer. Las mecánicas de los juegos de rol necesitan consistencia para que los jugadores puedan tomar decisiones inteligentes basadas en cómo entienden que funciona el mundo. Pero nunca basarán sus decisiones en las intromisiones del DJ. No saben cuándo ocurrirán las intromisiones ni qué forma tendrán. Las intromisiones del DJ son los imprevisibles y extraños giros del destino que afectan a la vida de una persona cada día.

Cuando las modificaciones del jugador (como la habilidad, el Esfuerzo, etc.) determinan que el éxito es automático, el DJ puede utilizar la intromisión del DJ para negar el éxito automático. El jugador debe tirar por la acción a su nivel de dificultad original o al número objetivo 20, lo que sea menor.

(Recuerda que cada vez que le das a un jugador 1 PX por una intromisión del DJ, en realidad le estás dando 2 para que se quede con uno y otro para dárselo a otro jugador).

EL USO DE LA INTROMISIÓN DEL DJ COMO HERRAMIENTA NARRATIVA

Un DJ puede utilizar esta herramienta narrativa para dirigir las cosas. Eso no significa encarrilar a los jugadores o dirigir la acción del juego con mano dura. La intromisión del DJ no le permite decir "Están todos capturados, así que aquí tienen su 1 PX". En cambio, el DJ puede dirigir las cosas más sutilmente, casi imperceptiblemente, influyendo en los acontecimientos en lugar de forzarlos. La intromisión del DJ representa que las cosas van mal. Los malos planeando bien. La fortuna no favoreciendo a los personajes.

Considera este escenario: el DJ planta una interesante semilla de aventura en un pequeño pueblo, pero los PJs no se quedan allí el tiempo suficiente para encontrarla. Así que en las afueras de la aldea, los PJs se topan con una víbora feroz que muerde a uno de ellos. El DJ utiliza la intromisión para decir que el veneno de la víbora incapacitará al personaje a menos que consiga una gran dosis de una antitoxina específica, que el grupo no tiene. Por supuesto, no están obligados a volver a la aldea donde puede comenzar la interesante aventura del DJ, pero es probable que lo hagan, buscando la antitoxina.

A algunos jugadores les puede parecer una intromisión muy dura, pero la PX suaviza el golpe. Y recuerda que pueden rechazar estos empujones narrativos. La intromisión no pretende ser una herramienta de control, sólo

un poco de timón. No una pista ineludible, sino un empujón aquí y allá.

Además, el DJ no necesita tener un objetivo deliberado en mente. La complicación que introduzca podría simplemente hacer las cosas más interesantes. Puede que no sepa a dónde llevará la historia, sólo que la hará mejor.

Esto es maravillosamente poderoso para el DJ, no en el sentido de "ja, ja, ahora voy a derrotar a los PJs", sino en el sentido de "puedo controlar la narrativa un poco, dirigiéndola más hacia la historia que quiero crear en lugar de depender de los dados". Piensa en ese viejo desarrollo de la trama clásica en el que los PJs son capturados y deben escapar de los malos. En la ficción heroica, esto es un elemento tan básico que casi parecería extraño que no ocurriera. Pero en muchos juegos de rol, es un giro casi imposible de los acontecimientos: los PJs suelen tener demasiadas formas de salir de las garras del malo antes de ser capturados. Los dados tienen que estar en su contra. Prácticamente nunca ocurre. Con la intromisión del DJ, podría suceder (de nuevo, en el contexto de un encuentro más amplio, no como una intromisión única que resulte en que todo el grupo de PJs sea capturado con poca explicación o posibilidad de reaccionar).

Por ejemplo, digamos que los PJs están rodeados de orcos. Uno de los personajes está gravemente herido -incapacitado- y el resto está herido. Algunos de los orcos producen una gran red con peso. En lugar de pedir un montón de tiradas y calcular la mecánica para la huida, se utiliza la intromisión y se dice que la red pasa por encima de los PJs que aún están de pie. El resto de los orcos apuntan con sus lanzas de forma amenazante. Esta es una señal bastante fuerte para los jugadores de que la rendición es una buena (y posiblemente la única) opción. Sin embargo, algunos jugadores no captarán la indirecta, así que otro uso de la intromisión podría permitir a los orcos golpear a uno de los PJs atrapados en la cabeza y dejarlo inconsciente mientras sus amigos luchan en la red. Si los jugadores aún no se rinden, probablemente sea mejor jugar el resto del encuentro sin más intromisiones del DJ -usar más sería una mano dura para cualquiera- aunque es perfectamente razonable dictaminar que un personaje incapacitado queda inconsciente, ya que los orcos están tratando de atrapar a los PJs con vida.

(Recuerda que las intromisiones del DJ pueden ocurrir en cualquier momento, no sólo durante el combate. Interrumpir o cambiar una interacción tensa con los PNJs puede tener grandes repercusiones).

USO DE LA INTROMISIÓN DEL DJ COMO MECANISMO DE RESOLUCIÓN

Esta mecánica ofrece una forma de que el DJ determine cómo suceden las cosas en el juego sin dejarlo todo al azar. ¿Los malos intentan derribar la puerta de la habitación donde se refugian los PJs? Podrías tirar un montón de dados, comparar los atributos de los PNJs con las de la puerta, y así sucesivamente, o podrías esperar hasta el momento más interesante, hacer que los malos entren, y otorgar un punto de experiencia al PJ que se esforzó por cerrar la puerta. Esta última forma es la del Sistema Cypher. La intromisión es una herramienta de resolución de tareas para el DJ. En otras palabras, no basas las cosas en las atributos sino en la elección narrativa. (Franicamente, muchos grandes DJs a lo largo de los años - incluso en los primeros días del hobby- han dirigido sus juegos de esta manera. A veces tiraban dados o fingían que tiraban dados, pero en realidad estaban manipulando las cosas). Este método libera al DJ de la preocupación por la mecánica y la búsqueda de atributos y le permite centrarse en la historia.

Esto no es hacer trampas, son las reglas del juego. Esta regla simplemente sustituye la tradicional tirada de dados por un buen dominio del juego, la lógica y la narración inteligente. Cuando un PJ está trepando por una cuerda en llamas, y todo el mundo sabe que se romperá en algún momento, el juego tiene un mecanismo para asegurar que se rompa en el momento justo.

Variante: Si quieres más aleatoriedad en tu juego, o si quieres que tu juego parezca más una simulación, asigna un porcentaje fijo de probabilidad para lo que estés tratando de resolver. Por ejemplo, en cada ronda, las tropas estelares tienen un 20% de posibilidades de atravesar la puerta o, si quieres que el riesgo aumente, un 20% de posibilidades acumulativas de atravesar la puerta. Al no usar la intromisión del DJ, este método roba a los PJs unos pocos PX, pero cuando te ven tirar los dados, puede ayudar a su inmersión. Alternativamente, puedes fingir que tiras los dados pero realmente usas la intromisión del DJ, aunque este método roba seriamente la PX de los personajes.

Hay una forma mejor. Anuncia tu intromisión, pero di que sólo hay una posibilidad de que ocurra (indica el porcentaje de posibilidades), y luego tira los dados a la vista de todos. Si se produce la intromisión, otorgue la PX de forma normal. Esto es probablemente lo mejor de ambos mundos. Sin embargo, quita el poder narrativo de tus manos y se lo da a los dados. Tal vez sea mejor utilizar este método sólo ocasionalmente. Si no es así, inyecta algo de variedad y ciertamente algo de drama.

UTILIZAR (Y NO ABUSAR) DE LA INTROMISIÓN DEL DJ

Demasiado de algo bueno hará que el juego parezca totalmente impredecible, incluso caprichoso. Lo ideal es utilizar unas cuatro intromisiones del DJ por sesión de juego, dependiendo de la duración de la sesión, o aproximadamente una intromisión por hora de juego. Esto se suma a las intromisiones que se activan cuando los jugadores sacan un 1.

INTROMISIÓN A TRAVÉS DE LAS TIRADAS DE LOS JUGADORES

Cuando un PJ saca un 1, maneja la intromisión del DJ de la misma manera que manejarias una intromisión iniciada por ti. La intromisión podría significar que el PJ se equivoca o estropea lo que estaba tratando de hacer, pero podría significar algo más. Considera estas alternativas:

- En combate, el enemigo del PJ no está tan herido como pensaba. Da al enemigo 5 puntos extra de salud.
- En combate, el PJ baja la guardia y el enemigo recibe un ataque gratuito.
- En combate, aparecen refuerzos para los enemigos del PJ.
- En combate (o en cualquier situación de estrés), un aliado decide huir.
- En combate (o en cualquier situación de estrés), un aliado no quiere a los PJs tanto como pensaban. El aliado les roba o les traiciona.
- Fuera de combate, la mochila del PJ se abre, o la suela de su zapato se rompe.
- Fuera de combate, comienza a llover intensamente.
- Fuera de combate, aparece un enemigo sorpresa y la escena se convierte en un combate.
- En una interacción, el DJ introduce un motivo sorprendente para el PNJ. Por ejemplo, los PJs están intentando sobornar a un funcionario para obtener información, y el funcionario revela que lo que realmente quieren no es dinero, sino que alguien rescate a su hijo secuestrado.

(Puede que esto no sea cierto para tus jugadores, pero muchos jugadores rara vez, o nunca, gastan PX para rechazar una intromisión del DJ, aunque regularmente usan PX para evitar una intromisión que viene de una mala tirada. Y no hay nada malo en ello. Algunos DJs pueden querer prohibir el uso de PX para volver a sacar un 1, pero realmente no tiene sentido: si tienes una idea para una buena intromisión, no necesitas esperar a que un jugador saque un 1 para usarla).

INTROMISIÓN DEL DJ QUE AFECTA AL GRUPO

El núcleo de la idea detrás de la intromisión del DJ es que el jugador que se ve afectado gana un punto de experiencia. ¿Pero qué pasa si la intromisión afecta a todo el grupo por igual? ¿Qué pasa si el DJ la utiliza para que un dispositivo inestable se sobrecargue y explote, dañando a todos los personajes? En este caso, si ningún PJ está involucrado más que los demás (por ejemplo, ningún PJ estaba intentando frenéticamente reparar el dispositivo), debería dar 1 PX a cada personaje pero no dar a ninguno de ellos una PX extra para repartir a otro.

Sin embargo, este tipo de intromisión en grupo debería ser una excepción, no la norma. Las intromisiones de DJ son mucho más eficaces si son más personales.

EJEMPLO DE INTROMISIONES DE DJ

No es buena idea utilizar los mismos eventos como intromisiones del DJ una y otra vez ("¿Dolmar dejó caer su espada otra vez?"). A continuación, hay una serie de intromisiones diferentes que puedes utilizar.

MALA SUERTE

Si que los personajes tengan la culpa, ocurre algo que es malo o, al menos, complicado. Por ejemplo:

- La tabla del suelo bajo el PJ cede.
- El barco se inclina a estribor en el momento equivocado.
- Una ráfaga de viento arranca los papeles de la mano del personaje.
- La hebilla de la mochila del PJ se rompe en un momento inoportuno.
- El PNJ con el que los personajes necesitan hablar está enfermo en casa hoy.
- Un dispositivo (Cypher o artefacto) funciona mal o da una sacudida al usuario.

SURGE UNA COMPLICACIÓN DESCONOCIDA

La situación era más compleja (y por lo tanto más interesante) de lo que los PJs sabían, quizás incluso más de lo que el DJ sabía, al menos al principio. Por ejemplo:

- Una serpiente venenosa sale de la hierba alta y ataca.
- La caja que contiene los planos está atrapada con una aguja de veneno.
- El PNJ con el que los PJs tienen que entablar amistad no habla su idioma.
- El PNJ al que los PJs intentan sobornar es alérgico a la botella de alcohol que le ofrecen.
- Los PJs encuentran el libro que necesitan, pero las páginas son tan frágiles que si lo abren, podría desmoronarse.

SURGE UNA COMPLICACIÓN INMINENTE

Los DJs pueden utilizar este tipo de intromisión como una mecánica de resolución para determinar el éxito o el fracaso del PNJ. En lugar de tirar los dados para ver cuánto tarda un PNJ en reconstruir un generador de campo de fuerza dañado, esto ocurre en el momento que el DJ elija, idealmente cuando sea más interesante. Por ejemplo:

- Los refuerzos de los goblins finalmente atraviesan la puerta cerrada.
- Las cuerdas del viejo puente de cuerda finalmente se rompen.
- Los guardias de la ciudad aparecen.
- El techo inestable se derrumba.
- El PNJ que sostiene una daga en la garganta de un personaje y dice "No te muevas" corta al PJ cuando, de hecho, se mueve, poniéndolo inmediatamente en incapacitado en el Registro de Daño.

SUERTE O HABILIDAD DEL OPONENTE

Los PJs no son los únicos que tienen trucos sorprendentes bajo la manga. Por ejemplo:

- El oponente del PJ utiliza una maniobra rápida como un rayo para esquivar todos los ataques.
- El oponente del PJ ve una apertura y hace un ataque adicional e inmediato.
- El comandante del PNJ reúne a sus tropas, que infligen 2 puntos de daño adicional durante una ronda.
- El oponente del PJ utiliza un Cypher o dispositivo similar que produce el efecto adecuado para la situación.
- Un trozo de muro se derrumba en medio del combate, impidiendo que los personajes persigan al PNJ que huye.

PIFIAS

Aunque no quieras que cada tirada de 1 de un jugador sea un pifia, a veces puede serlo. Alternativamente, el DJ podría simplemente declarar que se ha producido un pifia. En cualquier caso, considera los siguientes ejemplos:

- En el combate, el PJ deja caer su arma.
- En el combate, el PJ falla y golpea la pared, rompiendo o dañando su arma.
- En el combate, el PNJ golpea al PJ más fuerte de lo habitual, infligiendo 2 puntos de daño adicional.
- En combate, el PJ golpea a un aliado por accidente y le infinge un daño regular.
- Fuera de combate, el PJ deja caer o maneja mal un objeto o pieza de equipo importante.
- En una interacción, el PJ dice inadvertidamente o sin saberlo algo ofensivo.

ÉXITO PARCIAL

La intromisión del DJ no tiene por qué significar que un PJ haya fracasado. Por ejemplo:

- El PJ desactiva el artefacto explosivo antes de que estalle, pero si alguien no permanece y sostiene el detonador, éste seguirá explotando.
- El PJ crea el antídoto, pero hará que la carne del imbuidor se vuelva azul durante las próximas semanas.
- El PJ salta a través de la fosa, pero accidentalmente se desprenden algunas piedras del borde, lo que hace que el salto sea más difícil para su amigo justo detrás de él.

INTROMISIONES DE JUGADOR

Las intromisiones de jugador les dan un poco de control narrativo sobre el mundo. Sin embargo, el mundo sigue siendo competencia del DJ. Siempre puedes anular una intromisión de un jugador, o sugerir una forma de modificarla para que encaje mejor en la ambientación. Sin embargo, dado que se trata de un control narrativo, una intromisión del jugador siempre debería implicar un pequeño aspecto del mundo más allá del personaje. "Le doy un puñetazo muy fuerte a mi enemigo" es una expresión de Esfuerzo o quizás de habilidad del personaje. "Mi enemigo se resbala y cae hacia atrás de la cornisa" es una intromisión del jugador.

Las intromisiones del jugador nunca deben ser tan grandes como las del DJ. No deberían terminar un encuentro, sólo (quizás) proporcionar al PJ los medios para terminar más fácilmente un encuentro. No deberían tener un gran alcance o incluso necesariamente un efecto a largo plazo en la ambientación. Una forma de considerar esto podría ser que las intromisiones del jugador pueden afectar a un solo objeto (una tabla del suelo se rompe), característica (hay un lugar poco profundo oculto en el arroyo para vadear), o PNJ (el vendedor es un viejo amigo). Pero no más que eso. Una intromisión de un jugador no puede afectar a todo un pueblo o incluso a toda una taberna de ese pueblo. Una roca puede desprenderse, pero una intromisión de un jugador no puede crear un desprendimiento.

VINCULAR LAS ACCIONES A LOS ATRIBUTOS

Aunque la decisión está abierta a tu discreción, cuando un PJ realiza una acción, debería ser bastante obvio qué atributo está ligada a esa acción. Las acciones físicas que implican fuerza bruta o resistencia utilizan Vigor. Las acciones físicas que implican rapidez, coordinación o agilidad utilizan Velocidad. Las acciones que implican inteligencia, educación, perspicacia, fuerza de voluntad o encanto utilizan Intelecto.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

En raras ocasiones, puedes permitir que un PJ utilice un atributo diferente para una tarea. Por ejemplo, un personaje podría intentar derribar una puerta examinándola de cerca en busca de defectos y, por lo tanto, utilizar el Intelecto en lugar del Vigor. Este tipo de cambio es bueno porque fomenta la creatividad del jugador. Pero no dejes que un jugador exuberante o demasiado astuto abuse de él. Está dentro de su ámbito decidir que la puerta no tiene defectos, o dictaminar que el intento del personaje tardará media hora en lugar de una ronda. En otras palabras, usar un atributo que no es la opción obvia debería ser la excepción, no la regla.

CYPHERS

Debes pensar en los Cyphers como habilidades de los personajes, ya sean Cyphers sutiles o manifiestos. Esto significa que te corresponde asegurarte de que los jugadores siempre tengan muchos Cyphers para usar. En el curso de sus viajes, los PJs deberían encontrar que los Cyphers son extremadamente comunes. Y como los PJs están limitados en el número de Cyphers que pueden llevar, los usarán generosamente.

Los Cyphers manifiestos se pueden encontrar rebuscando en viejas ruinas. Pueden encontrarse en los cadáveres de enemigos mágicos o tecnológicos. Se pueden encontrar entre las posesiones de oponentes inteligentes caídos o en las guardas de criaturas no inteligentes, ya sea entre los huesos de antiguas comidas o como adornos brillantes en un nido. Se pueden encontrar en los pueblos, en la parte trasera del carro de un mercader que vende chatarra y piezas carroñeras. Son ofrecidos como recompensa por personas que agradecen la ayuda de los PJs.

Algunas aventuras ofrecerán más Cyphers que otras. Sin embargo, como regla general, en cualquier aventura, un personaje debería usar al menos tantos Cyphers como pueda llevar. Esto significa que debería encontrar ese número de Cyphers en esa misma cantidad de tiempo (más o menos). Por lo tanto, puedes simplemente sumar el número de Cyphers que los PJs pueden llevar, y en promedio, deberían encontrar al menos ese número de Cyphers en una aventura dada.

Si tus jugadores son típicos, utilizarán los Cyphers relacionados con el combate de forma abundante, pero se aferrarán a sus Cyphers de utilidad. Utilizarán un emisor de rayos o un escudo defensivo, pero un cinturón suspensor o un módulo de fase permanecerán más tiempo en sus hojas de personaje.

Como todo en el juego, es intencionalmente muy fácil para el DJ crear nuevos Cyphers. Sólo hay que pensar en el efecto y en cómo expresarlo como un beneficio dentro del juego. Existen dos tipos de Cyphers cuando se trata de efectos: los que permiten al usuario hacer algo mejor,

y los que permiten al usuario hacer algo que no podría hacer de otra manera.

El primer grupo incluye todo lo que reduce la dificultad de una tarea (incluidas las tareas de defensa). El segundo grupo incluye las cosas que otorgan nuevas habilidades, como el vuelo, un nuevo medio de ataque, la capacidad de ver el pasado o cualquier otro poder.

Algunas notas más importantes sobre la creación de nuevos Cyphers:

- Los Cyphers deben ser objetos de un solo uso. Los PJs los usan y encuentran otros nuevos.
- Los Cyphers deben ser potentes. Una habilidad menor no merece la pena. Si un Cypher de ataque no es tan bueno como un arma normal, ¿por qué molestarse en usarlo?
- Los Cyphers no deberían tener inconvenientes.
- Los Cyphers deben ser temporales. Normalmente, un poder se utiliza una vez. Las habilidades o ventajas que tienen una duración duran de diez minutos a veinticuatro horas (como máximo).
- Los Cyphers manifiestos pueden adoptar cualquier forma. Sólo hay que hacerlos apropiados para el género. (Los Cyphers enseñan a los DJs a diseñar diferentes tipos de escenarios, unos en los que toda la aventura no se arruina si un jugador tiene algo que puede resolver un solo problema (derrotar a un enemigo, leer una mente, saltar una barrera, o lo que sea). Siempre debe haber más en la aventura que un encuentro, obstáculo, enemigo o secreto clave).

(No pasa nada si los jugadores consideran los Cyphers (especialmente los Cyphers manifiestos) como equipo o tesoro. Deberías elegir puntos en el curso de la historia que sean apropiados para otorgar Cyphers sutiles, especialmente si los PJs no están a su máxima capacidad).

ARTEFACTOS

Desde el punto de vista narrativo, los artefactos se parecen mucho a los Cyphers, salvo que la mayoría no son objetos de un solo uso. Mecánicamente, tienen un propósito muy diferente. Se supone que los personajes exploran con algunos Cyphers a su disposición. Los artefactos, sin embargo, son habilidades añadidas que hacen a los personajes más amplios, más profundos y a menudo más poderosos. No se presuponen, son un extra.

Los poderes otorgados por los artefactos son más parecidos a las habilidades obtenidas por el tipo o el rasgo de un personaje, en el sentido de que cambian la forma de jugar del PJ en general. La diferencia entre un artefacto y una capacidad de tipo o rasgo es que casi todos los artefactos son temporales. Duran más que los Cyphers, pero como tienen una tirada de agotamiento, cualquier uso podría ser el último.

Al igual que los Cyphers, los artefactos son una forma de que el DJ desempeñe un papel en el desarrollo de los personajes. Aunque la armadura, las armas y demás están bien, las capacidades especiales -como la comunicación de largo alcance o los viajes- pueden cambiar realmente la forma en que los PJs interactúan con el mundo y cómo se enfrentan a los desafíos. Algunas de estas habilidades permiten las acciones que quieras que realicen los PJs. Por ejemplo, si quieras que tengan una aventura bajo el agua, proporcionales artefactos (o Cyphers) que les permitan respirar bajo el agua.

Al igual que los Cyphers, los artefactos son sencillos de crear para el DJ. La única diferencia con los artefactos es que les das una tirada de agotamiento, usando cualquier número de 1d6, 1d10, 1d20 o 1d100. Si quieras que el artefacto se use sólo unas pocas veces, dale una tirada de agotamiento de 1 en 1d6, 1 o 2 en 1d10, o incluso 1 o 2 en 1d6. Si quieras que los PJs lo usen una y otra vez, una tirada de agotamiento de 1 en 1d100 más o menos significa que pueden usarlo libremente sin preocuparse demasiado.

Para ver ejemplos de artefactos, consulte el capítulo de [Géneros](#).

(Puede que quieras prohibir el uso de PX para volver a tirar las tiradas de agotamiento de artefactos. Es bastante razonable).

ARTEFACTOS DE FANTASÍA

Si los Cyphers son la magia prescindible que siempre está presente en la fantasía, los artefactos son los objetos mágicos más duraderos que se pueden utilizar una y otra vez: espadas, armaduras, tomos de magia extraña, capas de invisibilidad, etcétera. A diferencia de los Cyphers, no hay límite en el número de artefactos que un personaje puede portar; toda una campaña puede surgir de una búsqueda continua para reunir todos los objetos legendarios que porta un héroe famoso.

EJEMPLOS DE ARTEFACTOS DE FANTASÍA

El resto de esta sección son ejemplos de artefactos adecuados para un juego de fantasía. Los artefactos se dividen en dos tablas: una para objetos menores (artefactos que no tienen habilidades especialmente llamativas o que afecten al mundo) y otra para objetos mayores (artefactos que sí las tienen). Un DJ que dirija una campaña en la que la magia es sutil, débil o limitada de algún modo puede usar la tabla de objetos menores, y un DJ de una campaña en la que la magia puede hacer cosas poderosas o incluso imposibles puede tirar en cualquiera de las dos tablas.

TABLA DE ARTEFACTOS MENORES DE FANTASÍA

01-02	Cuerda adamantina
03-06	Bolsa alquimista
07-09	Ropa blindada
10-15	Cinturón de fuerza
16-18	Botas de saltar
19-21	Gafas de ojo de gato
22-24	Capa de elfos
25-26	Bobina de cuerda sin fin
27-28	Corona de la mente
34	Bola de cristal
35-37	Escudo deflector
38-40	Hoja elfa
41-43	Armadura encantada
44-49	Flecha explosiva
50-55	Guantes de agilidad
56-58	Hacepotaje
59-60	Yelmo de respiración acuática
61-66	Armadura de fabricación maestra
67-72	Arma de fabricación maestra
73-75	Casco de escudo mental
76-77	Mochila de almacenaje
78-79	Toque del envenenador
80-85	Amuleto de protección
86-87	Escudo de dos cielos
88-92	Anillo de habilidad
93	Arma desgarradora de almas*
94-96	Llave soberana
97-98	Guanteletes tuneladores
99	Espada vorpal
00	Susurrador en el éter

TABLA DE ARTEFACTOS MAYORES DE FANTASÍA

01-03	Ángel guardián*
04	Libro de todos los hechizos
05	Capa de Balakar
06-07	Corona de ojos
08	Guadaña de la muerte
09-10	Pieldemonio
11	Hoja rúnica demoníaca
12-15	Arma Linguodracónica
16-18	Soldados Dentodracónicos
19-20	Guantes de explorador
21-23	Capa de halcón
24-25	Alfombra voladora
26-27	Armadura fantasmal
28-30	Ídolo guardián
31-33	Mano de gloria
34-36	Cuerno de trueno
37-39	Escalera instantánea
40-43	Martillo de relámpagos
44-47	Varita nigromántica
48-50	Anillo del vuelo del dragón*

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

51-53	Anillo de caída venturosa
54-56	Anillo de invisibilidad
57	Anillo de deseos
58-60	Botas de pisar suave
61-62	Cuchillo roba almas
63-65	Libro de hechizos de invocación elemental
66	Libro de hechizos del mago del ámbar*
67-69	Báculo de hierro negro
70-74	Báculo de curación
75-77	Báculo del profeta
78-79	Choza de tormenta
80-83	Trampa de piedra rúnica
84-88	Varita de rayos flamígeros*
89-93	Varita de telaraña
94-97	Escoba de bruja
98-00	Tira dos veces en la tabla de artefactos mayores de fantasía

ALFOMBRA VOLADORA [FLYING CARPET]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Alfombra de seda con diseños repetitivos bordeados con un dibujo que sugiere nubes moviéndose

Efecto: La alfombra vuela una larga distancia cada ronda, transportando hasta cinco pasajeros. Vuela hasta diez horas por activación. En viajes prolongados, el artefacto puede alcanzar una velocidad de vuelo de 97 km [60 millas] por hora.

Agotamiento: 1 en 1d20

AMULETO DE PROTECCIÓN [PROTECTION AMULET]

Nivel: 1d6

Aspecto: Amuleto estilizado que se lleva en una cadena

Efecto: El amuleto reduce un tipo de daño en una cantidad igual al nivel del artefacto. Tira un d20 para determinar el tipo de daño contra el que protege el amuleto.

1-4	Ácido
5-8	Frio
9-12	Electricidad
13-16	Fuego
17-20	Veneno

Agotamiento: 1 en 1d6 (comprobar cada vez que el amuleto reduce el daño)

ANILLO DE CAÍDA VENTUROSA [RING OF FALL FLOURISHING]

Nivel: 1d6

Aspecto: Banda de oro inscrita con corona de plumas

Efecto: El portador del anillo puede caer cualquier distancia con seguridad, aterrizando fácilmente y erguido.

Agotamiento: 1 en 1d100

ANILLO DE DESEOS [RING OF WISHES]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Anillo de oro liso

Efecto: El usuario pide un deseo, y se le concede, dentro de unos límites. El nivel del efecto concedido no es mayor que el nivel del artefacto, según determine el DJ, que puede modificar el efecto en consecuencia. (Cuanto mayor sea el deseo, más probable es que el DJ limite su efecto).

Agotamiento: 1-3 en 1d6

ANILLO DE HABILIDAD [SKILL RING]

Nivel: 1d6

Aspecto: Anillo tallado con sigilos apropiados a su habilidad concedida

Efecto: Este anillo otorga a su portador el conocimiento de una habilidad específica, como escalada, salto, historia o persuasión. Esto otorga al portador entrenamiento en esa habilidad (o en dos habilidades si el artefacto es de nivel 5 o superior).

Agotamiento: -

ANILLO DE INVISIBILIDAD [RING OF INVISIBILITY]

Nivel: 1d6

Aspecto: Banda de oro inscrita con caracteres que se revelan sólo si se calienta el anillo

Efecto: El portador del anillo se vuelve invisible durante un minuto. Mientras es invisible, el portador es especialista en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. El efecto termina si ataca o gasta puntos de una Reserva por cualquier motivo.

Agotamiento: 1 en 1d20

ARMA DE FABRICACIÓN MAESTRA [MASTERCRAFT WEAPON]

Nivel: 1d6

Aspecto: Arma de calidad excepcional

Efecto: Esta arma otorga a su portador una ventaja para las tiradas de ataque realizadas con ella.

Agotamiento: -

Dependiendo del mundo de juego, las armas de fabricación maestras pueden ser mágicas, mundanas y de calidad excepcional, o ambas. Para determinar al azar el tipo de arma de fabricación maestra, consulta [Descripciones de armas de fantasía](#).

ARMA LINGUODRACÓNICA [DRAGONTONGUE WEAPON]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Arma que ruge con una llama roja cuando se activa, dejando un rastro de humo negro

Efecto: Esta arma funciona como un arma normal de su tipo. Si el portador la utiliza para atacar a un enemigo, al

impactar con éxito, el portador decide si activa la llama. Al activarse, el arma azota al objetivo con fuego, infligiendo puntos de daño adicionales iguales al nivel del artefacto. El efecto dura un minuto tras cada activación.

Agotamiento: 1 en 1d100

Para determinar al azar el tipo de arma Linguodracónica, consulta [Descripciones de armas de fantasía](#).

ARMADURA DE FABRICACIÓN MAESTRA [MASTERCRAFT ARMOR]

Nivel: 1d6

Aspecto: Armadura de calidad excepcional

Efecto: Esta armadura otorga a su portador un recurso para las tiradas de Defensa por Velocidad.

Agotamiento: -

Dependiendo del mundo de juego, las armaduras de fabricación maestra pueden ser mágicas, mundanas y de calidad excepcional, o ambas. Para determinar al azar el tipo de armadura de fabricación maestra, consulta [Descripciones de armas de fantasía](#).

ARMADURA ENCANTADA [ENCHANTED ARMOR]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Traje completo de armadura ligera, media o pesada

Efecto: Esta armadura está cuidadosamente elaborada y reforzada con magia para ser más fuerte y protectora que las armaduras típicas. Es una armadura según su tipo (ligera, media o pesada), pero otorga un +1 de Armadura adicional (o +2 si el artefacto es de nivel 7 o superior) más allá de lo que proporcionaría normalmente. Por ejemplo, la cota de malla es una armadura media (2 de Armadura), por lo que la cota de malla encantada proporciona un total de 3 de Armadura (para un artefacto de nivel 6 o inferior) o 4 de Armadura (para un artefacto de nivel 7 o superior).

La Armadura adicional proporcionada por la magia también se aplica al daño que a menudo no se reduce con una armadura típica, como el daño por calor o frío (pero no el daño por Intelecto).

Agotamiento: -

ARMADURA FANTASMAL [GHOSTLY ARMOR]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Traje completo de armadura ligera, media o pesada.

Efecto: Esta armadura está cuidadosamente elaborada y reforzada con magia para ser más fuerte y protectora que las armaduras típicas. Es una armadura según su tipo (ligera, media o pesada), pero otorga un +1 de Armadura adicional a lo que proporcionaría normalmente. Por ejemplo, la cota de malla es una armadura

media (2 de Armadura), por lo que la cota de malla fantasmal proporciona 3 de Armadura.

Cuando se activa, la armadura convierte aleatoriamente al portador en fantasmal e inmaterial durante diez minutos (o durante una hora si el artefacto es de nivel 9 o superior), lo que obstaculiza los ataques al portador en dos grados sin obstaculizar ninguna de las capacidades del personaje. Las armas o ataques multidimensionales especiales (como las capacidades destinadas a dañar a los fantasmas) ignoran esta defensa.

Agotamiento: 1 en 1d10 (para la capacidades de defensa fantasmal, pero tras el agotamiento, el traje sigue funcionando como una armadura normal y proporciona su valor de Armadura completo).

Para determinar al azar el tipo de armadura fantasmal, consulta [Descripciones de armas de fantasía](#).

BÁCULO DE CURACIÓN [STAFF OF HEALING]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Báculo de madera rematado en un icono dorado

Efecto: El báculo emite un rayo de luz plateada de corto alcance que sólo afecta a criaturas vivas. Una criatura viva alcanzada por el rayo asciende un grado en el registro de daño. Un objetivo que no esté abajo en el registro de daño puede realizar inmediatamente una tirada de recuperación gratuita (o, en el caso de los PNJ, recuperar un número de puntos de vida igual a tres veces su nivel).

Agotamiento: 1 en 1d10

BÁCULO DE HIERRO NEGRO [STAFF OF BLACK IRON]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Báculo de hierro negro engarzado con una diadema de cristal en forma de ojo

Efecto: El portador puede usar una acción para obtener uno de los siguientes efectos.

Influencia: El portador realiza un ataque mental a una criatura dentro del alcance inmediato proporcionando una sugerencia. El objetivo afectado sigue cualquier sugerencia durante su siguiente turno que no cause daño directo a sí mismo o a sus aliados.

Relámpago: El portador descarga un rayo que ataca a todos los objetivos a lo largo de una línea recta hasta largo alcance, infligiendo un daño igual al nivel del artefacto.

Escudo: Durante una hora, el portador obtiene el efecto protector de usar un escudo normal (un recurso en sus tiradas de Defensa por Velocidad). Este efecto es invisible y no requiere sostener un escudo; basta con tocar el báculo.

El báculo puede tener más de un efecto a la vez (como usar la capacidad de escudo y lanzar un relámpago a

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

alguien), pero cada uno requiere una activación y una tirada de agotamiento distintas.

Agotamiento: 1 en 1d100

BÁCULO DEL PROFETA [STAFF OF THE PROPHET]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Báculo corto de madera

Efecto: El báculo tiene tres habilidades, cada una de las cuales requiere una acción para activarse.

Paso marítimo: Crea una ruta seca a través de una masa de agua. La ruta tiene aproximadamente 6 m [20 pies] de ancho, hasta 300 m [1.000 pies] de profundidad y es tan larga como la masa de agua. La ruta permanece abierta hasta cuatro horas, o el que la empuña puede colapsarla como acción.

Forma de serpiente: El báculo se transforma en una serpiente venenosa cuyo nivel es igual al nivel del artefacto. La serpiente tiene un ataque de mordisco que infinge 6 puntos de daño, más 3 puntos adicionales de daño por Velocidad (ignora Armadura) durante tres rondas con una tirada fallida de Defensa por Vigor. La serpiente obedece las órdenes verbales del portador, pero no puede hacer nada que una serpiente normal no pudiera hacer.

Agua de la piedra: Produce aproximadamente 38 litros [10 galones] de agua pura dentro del alcance inmediato, como si proviniera de un manantial natural en el suelo.

Agotamiento: 1 en 1d20

BOBINA DE CUERDA SIN FIN [COIL OF ENDLESS ROPE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Bobina de cuerda

Efecto: La bobina de cuerda puede soltarse a razón de 15 m [50 pies] por ronda; sin embargo, no puede encontrarse el final de la cuerda por mucho que el usuario la desenrolle. La cuerda conserva su increíble longitud hasta que se vuelve a enrollar o hasta que se agota. Si se corta, cualquier longitud superior a los 15 m [50 pies] iniciales de la bobina se convierte en polvo tras uno o dos rondas.

Agotamiento: 1 en 1d20 (chequea cada uso que lo extienda más allá de 15 m [50 pies])

BOLA DE CRISTAL [CRYSTAL BALL]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Orbe cristalino o de vidrio del tamaño de un melón, con o sin soporte de apoyo.

Efecto: Permite al usuario escudriñar (ver) lugares y criaturas remotas. El usuario debe hacer una tarea de Intelecto de dificultad 2 para activar la bola de cristal, luego usar una acción intentando que muestre una persona o localización que conozca. El usuario debe tener éxito en

una tarea de Intelecto contra el nivel del objetivo; de lo contrario, el cristal sólo muestra imágenes indistintas o engañosas. La tirada de tarea se ve modificada por lo familiar que sea el objetivo para el usuario, lo disponible que esté para ser visto y lo lejos que esté.

Familiaridad

Sólo tienen nombre o descripción	Obstaculizado
El objetivo ha sido visitado	Aliviado
El usuario conoce bien el objetivo	Aliviado

Disponibilidad

El objetivo está dispuesto	Aliviado
El objetivo no está dispuesto	Obstaculizado

Distancia

Más de 1,6 km [1 milla]	Obstaculizado
Más de 16 km [10 millas]	Obstaculizado
Más de 160 km [100 millas]	Obstaculizado

Estos modificadores son acumulativos, por lo que intentar ver a un objetivo de nivel 4 al que el usuario sólo conoce de nombre (+1 grado), no está dispuesto (+1 grado) y se encuentra a 32 km [20 millas] de distancia (+2 grados) es una tarea de dificultad 8.

El cristal muestra la criatura o el área durante un minuto antes de que la imagen se vuelva confusa y el artefacto deba activarse de nuevo.

Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, el usuario puede elegir aplicar un nivel de Esfuerzo para abrir una comunicación bidireccional con el área visualizada. Todas las criaturas de la zona pueden sentir la presencia del usuario y oír su voz, y las criaturas pueden hablar con el usuario y ser oídas por él.

Agotamiento: 1 en 1d20

Las defensas de una criatura no dispuesta contra ataques mágicos y de Intelecto deben obstaculizar los intentos de Clarividencia del mismo modo que lo harían contra un hechizo mental directamente dañino.

BOLSA ALQUIMISTA [ALCHEMY BAG]

Nivel: 1d6

Aspecto: Bolsa de terciopelo bordada

Efecto: Esta bolsa puede contener hasta un Cypher por nivel de artefacto, siempre que cada uno no sea más grande que una botella de poción o un estuche de pergaminos. Estos Cyphers no cuentan para el límite de Cyphers de un personaje.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada vez que se añade un Cypher a la bolsa)

BOTAS DE PISAR SUAVE [SMOOTH-STEPPING BOOTS]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Par de botas

Efecto: Cuando se activan las botas, durante la siguiente hora el portador puede moverse por terrenos abruptos o difíciles a velocidad normal, subir paredes e incluso caminar sobre líquidos. En zonas de gravedad baja o nula, el portador puede caminar por superficies duras (incluso en vertical o boca abajo) como si estuviera bajo gravedad normal.

Agotamiento: 1 en 1d100

BOTAS DE SALTAR [BOUNDING BOOTS]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Botas resistentes pero flexibles

Efecto: Las botas asisten cada paso del portador para facilitar el salto y la carrera. Las botas son un recurso para saltar y correr (alivian una de estas habilidades en dos grados si el artefacto es de nivel 6 o superior).

Agotamiento: -

CAPA DE BALAKAR [CLOAK OF BALAKAR]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Capa azul con elaborados diseños que sugieren el viento que sopla

Efecto: El portador puede calmar vientos del nivel del artefacto o inferiores en un radio de 1,5 km [1 milla]. Hasta una vez al día, el portador puede crear una tormenta de viento destructiva de hasta ese tamaño, que dura un minuto; el nivel de esta tormenta es igual a la mitad del nivel del artefacto.

Agotamiento: 1 en 1d6 (al agotarse, la capa desaparece y reaparece en otro lugar del mundo)

CAPA DE ELFOS [CLOAK OF ELFKIND]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Capa fina verde grisácea con capucha y broche
Efecto: Cuando se activa (colocando la capucha sobre la cabeza del usuario), la capa adopta los colores y texturas de todo lo que rodea al usuario durante diez minutos (o una hora si el artefacto es de nivel 8 o superior). Esto alivia las tareas de ocultación y sigilo en dos grados. Mientras la capa está activada, el usuario también puede ver en la oscuridad.

Agotamiento: 1 en 1d100

CAPA DE GALAS [CLOAK OF FINERY]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Capa multicapa de material reluciente

Efecto: Esta capa está tejida con hermosas fibras y engastada con gemas deslumbrantes. Se ajusta automáticamente a su portador de la forma más favorecedora. Cuando se activa, mejora el aspecto, la voz, el tono e

incluso la gramática de su portador, otorgándole un recurso en todas las tareas de interacción durante el siguiente minuto.

Agotamiento: 1 en 1d20

CAPA DE HALCÓN [FALCON CLOAK]

Nivel: 1d6

Aspecto: Capa hecha de plumas

Efecto: Durante diez horas, el portador se convierte en un halcón cuyo nivel es igual al nivel del artefacto. El halcón puede volar una larga distancia cada ronda, o hasta 97 km [60 millas] por hora en viajes prolongados.

Agotamiento: 1 en 1d100

La mayoría de los objetos mágicos que convierten a un personaje en una criatura diferente obstaculizan el uso de cualquiera de las capacidades especiales del personaje (excepto las habilidades) en esa forma.

CASCO DE ESCUDO MENTAL [MINDSHIELD HELMET]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Casco ligero de tela, cuero o metal

Efecto: El portador gana 3 de Armadura que protege sólo contra el daño de Intelecto. Además, se obstaculizan los intentos de afectar a la mente del portador (o se obstaculizan dos grados si el artefacto es de nivel 7 o superior).

Agotamiento: -

CHOZA DE TORMENTA [STORM SHACK]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Maqueta en miniatura de una sencilla choza de madera

Efecto: Activar el artefacto lo transforma durante las siguientes rondas en una sencilla choza de madera de 3 m por 3 m [10 pies por 10 pies] con una delgada puerta. Todo lo que se encuentre dentro del área de la choza de tamaño normal está protegido de la mayoría de las inclemencias del tiempo durante una hora (o diez horas para artefactos de nivel 6 o superior). Salir o entrar en la choza antes de que termine la duración hace que se derrumbe inofensivamente sobre sí misma, a menos que el personaje tenga éxito en una tirada de Velocidad contra el nivel del artefacto. Si se derrumba antes de tiempo o se agota la duración, la choza se derrumba en palos, polvo y el modelo en miniatura, que puede cogerse y reutilizarse.

Agotamiento: 1 en 1d100

CINTURÓN DE FUERZA [BELT OF STRENGTH]

Nivel: 1d6

Aspecto: Cinturón de cuero grueso con hebilla de metal y remaches.

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Efecto: El cinturón aumenta la fuerza y resistencia del portador. Aumenta la Reserva de Vigor máxima en 5 (o en 7 si el artefacto es de nivel 6 o superior). Si el portador se quita el cinturón, los puntos de Vigor sobrantes por encima de su Reserva de Vigor máxima normal se pierden; si vuelve a ponerse el cinturón, los puntos no vuelven automáticamente (deben restaurarse con tiradas de recuperación, magia curativa o efectos similares).

Agotamiento: -

CORONA DE LA MENTE [CROWN OF THE MIND]

Nivel: 1d6

Aspecto: Corona, circulo, diadema o amuleto

Efecto: La corona aumenta la mente y los pensamientos del portador. Aumenta la Reserva de Intelecto máxima del portador en 5 (o en 7 si el artefacto es de nivel 6 o superior). Si el portador se quita la corona, los puntos de Intelecto sobrantes por encima de su Reserva de Intelecto máxima normal se pierden; si vuelve a ponerse la corona, los puntos no vuelven automáticamente (deben restaurarse con tiradas de recuperación, magia curativa o efectos similares).

Agotamiento: -

CORONA DE OJOS [CROWN OF EYES]

Nivel: 1d6

Aspecto: Circulo metálico engastado con varias esferas de cristal

Efecto: Se tarda una ronda en activar la corona. Cuando se activa, las esferas de cristal se separan de la corona y vuelan alrededor del portador a distancia inmediata durante una hora. El portador puede ver todo lo que ven las esferas de cristal. Esto le permite asomarse a las esquinas sin exponerse al peligro. Esto da al portador un recurso en iniciativa y en todas las tareas de percepción.

Agotamiento: 1 en 1d100

CUCHILLO ROBA ALMAS [SOUL-STEALING KNIFE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Hoja negra como la noche en la que a veces se ven estrellas lejanas

Efecto: Este cuchillo funciona como un arma ligera normal. Sin embargo, si el portador lo desea, en un ataque exitoso, infinge daño adicional (ignora Armadura) igual al nivel del artefacto. Si el daño de la daga reduce a un objetivo a 0 puntos de vida, el alma del objetivo es atraída hacia la hoja. El alma permanece atrapada allí hasta tres días, tras los cuales se consume. (Como alternativa, el que la empuña puede liberar el alma para que corra la suerte que le corresponda).

Como activación independiente, el portador puede hacer tres preguntas a una criatura cuya alma esté atrapada en la hoja y aún no se haya consumido. Tras res-

ponder a la tercera pregunta, el alma se consume.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada activación)

CUERDA ADAMANTINA [ADAMANTINE ROPE]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Una cuerda negra de 15 m [50 pies] de longitud

Efecto: Esta cuerda tiene la flexibilidad de una cuerda normal pero una dureza superior a la del acero. Es impermeable al daño (incluidos los intentos de cortarla) de cualquier cosa inferior al nivel del artefacto.

Agotamiento: -

CUERNO DE TRUENO [HORN OF THUNDER]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Gran cuerno de señales anillado con metal y tallado con runas

Efecto: Este enorme instrumento apenas puede ser sostenido o transportado por una sola persona. Cuando se activa, emite un cono de 15 m [50 pies] de ancho de pura fuerza sónica a larga distancia. Cualquier criatura que se encuentre en esa zona queda tendida y aturdida durante una ronda, perdiendo su acción. Los objetos inmóviles del tamaño de un humano o más pequeños son derribados y/o desplazados al menos 1,5 m [5 pies]. Objetos más grandes también pueden ser derribados.

Agotamiento: 1 en 1d10

ESCALERA INSTANTÁNEA [INSTANT LADDER]

Nivel: 1d6

Aspecto: Pequeña barra de metal ligero con botones de gemas

Efecto: Cuando se activa, la varilla se extiende y produce peldaños para que pueda usarse como una escalera de hasta 9 m [28 pies] de largo. La escalera puede volver a su forma de vara desde cualquiera de sus extremos.

Agotamiento: 1 en 1d100

Una criatura que no esté familiarizada con los botones de una escalera instantánea necesita pasar varias rondas averiguando la secuencia adecuada para expandirla o colapsarla.

ESCOBA DE BRUJA [WITCH'S BROOM]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Una escoba de madera de 2 m [6 pies] de largo

Efecto: Como vehículo, la escoba puede ser conducida una distancia larga cada ronda. En viajes prolongados, puede moverse hasta 160 km [100 millas] por hora. El portador puede invocar a la escoba para que le conceda un potente estado alucinógeno que dura cuatro horas, durante las cuales todas las tareas se ven obstaculizadas. Una vez finalizadas las alucinaciones, las tareas de Intelecto del portador se ven aliviadas durante los diez minutos siguientes.

Agotamiento: 1 en 1d20

ESCUDO DEFLECTOR [DEFLECTING SHIELD]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Escudo ornamentado de metal o madera
Efecto: Cuando un pequeño proyectil físico como una flecha, una piedra de honda o un cuchillo arrojado se acerca a menos de 10 cm [4 pulgadas] del portador, el escudo se mueve para interceptarlo o desviararlo, incluso aunque el portador no sea consciente del ataque. La Defensa por Velocidad del portador contra el ataque se alivia (o se alivia en dos grados si el artefacto es de nivel 6 o superior). Si el proyectil aún golpea al portador, el escudo otorga +1 a Armadura contra el ataque.

Agotamiento: 1 en 1d20

ESCUDO DE DOS CIELOS [SHIELD OF TWO SKIES]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Pequeño amuleto hexagonal

Efecto: Al activarse, el amuleto crea un tenue resplandor alrededor del portador que proporciona +2 a Armadura contra el calor y el frío (o +3 para artefactos de nivel 6 o superior). El efecto dura diez minutos.

Agotamiento: 1 en 1d100

ESPADA VORPAL [VORPAL SWORD]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Espada larga que a veces susurra y ríe en voz alta

Efecto: La espada vorpal corta cualquier material de nivel inferior al suyo. Es un arma media que ignora la Armadura de nivel inferior al suyo. En una tirada de ataque natural de 19 o 20, el efecto menor o mayor sugerido es decapitación si el artefacto es de nivel superior al del enemigo (usa esto sólo si el enemigo tiene cabeza; de lo contrario, elige un efecto diferente).

Agotamiento: 1-2 en 1d100 (comprueba cada decapitación e intento específico de cortar material sólido)

FLECHA EXPLOSIVA [EXPLODING ARROW]

Nivel: 1d6

Aspecto: Flecha con runas grabadas en el asta y la cabeza

Efecto: La flecha explota cuando golpea algo, infligiendo su nivel de daño a todos los que se encuentren dentro de su alcance inmediato. Tira d100 para determinar el tipo de daño

01-20 Ácido

21-40 Electricidad

41-60 Frío

61-90 Fuego

91-00 Nigromántico (sólo daña la carne)

Agotamiento: Automático

Una de las ventajas de una flecha explosiva frente a una Cypher de detonación es que la flecha no cuenta para tu límite de Cyphers.

Una flecha explosiva puede ser una saeta de ballesta, una piedra de honda u otra arma arrojadiza o proyectil.

GAFAS DE OJO DE GATO [CAT'S EYE SPECTACLES]

Nivel: 1d6

Aspecto: Par de gafas cristalinas oscuras en una montura de madera opaca.

Efecto: En el exterior, el portador puede ver de noche como si fuera de día. En el interior, el portador puede ver en plena oscuridad hasta corto alcance (o hasta largo alcance si el artefacto es de nivel 5 o superior).

Agotamiento: -

GUADAÑA DE LA MUERTE [DEATH'S SCYTHE]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Guadaña de doble mano

Efecto: Esta guadaña funciona como un arma pesada. Además, mata instantáneamente a las criaturas de nivel 1 o 2 que golpea. Además de las opciones normales para usar Esfuerzo, el usuario puede elegir usar un nivel de Esfuerzo para afectar a un objetivo de nivel superior; cada nivel de Esfuerzo aplicado aumenta el nivel de criatura que puede ser matada instantáneamente por la guadaña. Así, para matar instantáneamente a un objetivo de nivel 5 (tres niveles por encima del límite normal), el portador debe aplicar tres niveles de Esfuerzo.

Agotamiento: 1 en 1d20 (chequeo por efecto de matar; al agotarse, una manifestación de la Muerte aparece para reclamar su hoja)

Manifestación de la Muerte: nivel 7

GUANTELETES TUNELADORES [TUNNELING GAUNTLETS]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Par de guanteletes metálicos sobredimensionados con uñas anchas

Efecto: Cuando se activan, durante una hora los guanteletes permiten al portador excavar hasta una distancia inmediata cada asalto. Puede excavar a través de la mayoría de los suelos e incluso algo de piedra, pero sólo a través de material cuyo nivel sea inferior al nivel del artefacto. La excavación deja tras de sí un túnel de 1,5 m [5 pies] de diámetro que permanece estable durante varias horas. Después, el túnel puede derrumbarse.

Agotamiento: 1 en 1d20

GUANTES DE AGILIDAD [GLOVES OF AGILITY]

Nivel: 1d6

Aspecto: Guantes de cuero flexible o tela

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

Efecto: Los guantes aumentan la destreza y los reflejos del portador. Esto aumenta la Reserva de Velocidad máxima del usuario en 5 (o en 7 si el artefacto es de nivel 6 o superior). Si el portador se quita los guantes, los puntos de Velocidad sobrantes por encima de su Reserva de Velocidad máxima normal se pierden; si vuelve a ponerse los guantes, los puntos no vuelven automáticamente (deben restaurarse con tiradas de recuperación, magia curativa o efectos similares).

Agotamiento: -

GUANTES DE EXPLORADOR [EXPLORER'S GLOVES]

Nivel: 1d6

Aspecto: Guantes de cuero gruesos pero de dedos flexibles

Efecto: El usuario puede aferrarse o trepar por cualquier superficie durante una hora. Incluso las tareas de escalada de nivel 10 se convierten en rutinarias mientras los guantes están activados, pero realizar cualquier otra acción mientras se escala requiere una nueva activación.

Agotamiento: 1 en 1d20

HACEPOTAJE [GRUELMAKER]

Nivel: 1d6

Aspecto: Cuenco de barro estampado con símbolos de peces y pájaros.

Efecto: El cuenco se llena hasta el borde con un potaje ocre de sabor insípido que proporciona nutrición suficiente para una persona durante un día (o dos personas si el artefacto es de nivel 5 o superior).

Agotamiento: 1 en 1d10

HOJA ELFA [ELFBLADE]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Espada media

Efecto: Esta espada puede usarse como una espada mediana normal que infinge 2 puntos de daño adicionales (para un total de 6 puntos). La espada corta puede cortar cualquier material de su nivel o inferior con facilidad, debido a su excepcional filo. La hoja emite una luz azul tan brillante como una vela para avisar cuando goblins, orcos, troles o criaturas similares se encuentren a menos de 90 m [300 pies].

Agotamiento: -

HOJA RÚNICA DEMONÍACA [DEMONIC RUNE BLADE]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Espada inscrita con runas demoníacas

Efecto: Esta espada larga funciona como un arma media, pero en realidad es un poderoso demonio transformado en la forma de una espada. El demonio no puede hablar directamente con el que la empuña, pero puede dar a

conocer sus deseos emitiendo retumbos graves y melodías funebres, y tirando en la dirección de su deseo. La espada alivia un grado todos los ataques realizados con ella, e infinge 4 puntos de daño adicionales (para un total de 8 puntos).

Si el portador mata a una criatura con la espada, ésta se come el espíritu de la criatura y transfiere parte de su energía al portador, añadiendo 5 puntos a su Reserva de Vigor y aumentando su Ventaja de Vigor en 1. Esto dura una hora y permite al portador superar sus atributos normales de Reserva de Vigor y Ventaja de Vigor. Si el portador falla un ataque, a veces la hoja golpea a un aliado del portador (esto siempre ocurre con una tirada de ataque de 1).

Agotamiento: 1 en 1d10 (comprobación cada vez que se absorbe la fuerza vital de una criatura asesinada; si se agota, las habilidades mágicas de la espada pueden recargarse si mata a una criatura "inocente").

ÍDOLO GUARDIÁN [GUARDIAN IDOL]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Ídolo demoníaco sobre una delgada pata de metal de 30 cm [1 pie] de altura.

Efecto: Se tarda dos rondas en equilibrar este artefacto sobre su pata metálica, y luego se requiere una acción para activarlo. Cuando se activa, el ídolo mira fijamente al personaje que lo activa y a las criaturas cercanas durante cinco rondas, memorizando sus caras y formas. Después de eso, si algo que el ídolo no reconoce (y es más grande que un ratón) se acerca a larga distancia, escupe una pequeña bola de fuego al objetivo. El fuego infinge un daño igual al nivel del artefacto. El ídolo puede atacar hasta diez veces por ronda, pero nunca ataca al mismo objetivo más de una vez por ronda. Permanece en guardia durante veinticuatro horas o hasta que haya realizado cien ataques, lo que ocurra primero.

Agotamiento: Automático

LIBRO DE HECHIZOS DE INVOCACIÓN ELEMENTAL [SPELLBOOK OF ELEMENTAL SUMMONING]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Tomo pesado lleno de páginas de runas de hechizos

Efecto: Cuando el usuario conjura desde el libro de hechizos y tiene éxito en una tarea de Intelecto de nivel 3, puede invocar un elemental de un tipo específico descrito en el libro (tierra, fuego, espina o algún otro tipo). El elemental aparece y cumple las órdenes del invocador durante una hora, a menos que rompa el geas creado por el libro.

Agotamiento: 1-3 en 1d20

LIBRO DE TODOS LOS HECHIZOS [BOOK OF ALL SPELLS]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Tomo pesado lleno de páginas de runas de hechizos

Efecto: Se dice que este misterioso libro de hechizos contiene el conocimiento de cientos de hechizos, tal vez incluso todos los hechizos. Cada conjunto de páginas opuestas incluye las runas mágicas para un hechizo y una descripción del hechizo y cómo usarlo.

Cuando un personaje abre el libro por primera vez, el DJ determina al azar qué tipo de hechizo se muestra tirando en la siguiente tabla, y luego tirando en la tabla indicada en el Documento de Referencia del Sistema Cypher:

d6 Tipo de Cypher

- | | |
|-----|---|
| 1–2 | Tira en la Tabla de Cyphers manifiestos |
| 3–5 | Tira en la Tabla de Cyphers fantásticos |
| 6 | Tira en la Tabla de Cyphers sutiles |

El portador puede lanzar el hechizo de la página como si se tratara de un Cypher con un nivel igual al nivel del libro. Esto no elimina el hechizo de la página (puede lanzarse una y otra vez), pero requiere una tirada de agotamiento.

Como parte de otra acción, el portador puede pasar la página para encontrar un nuevo hechizo, pero sólo hacia delante, nunca hacia atrás. Se dice que pasar a la última página hace que el libro desaparezca y aparezca en otro lugar del mundo.

El artefacto siempre recuerda la última página por la que pasó. Al abrir el libro, siempre aparece esa página. Intentar copiar, eliminar o destruir una página sólo hace que el libro vuelva por sí solo a una página posterior.

Agotamiento: 1 en 1d100 (Se comprueba cada vez que se utiliza el libro o el portador pasa una página. La probabilidad de agotamiento aumenta en 1 cada vez que se usa [1 en 1d100, 2 en 1d100, 3 en 1d100, etc.]. En lugar de agotarse, el libro podría pasar a una página posterior, o desaparecer y reaparecer en otro lugar del mundo).

LLAVE SOBERANA [SOVEREIGN KEY]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Llave dorada delgada

Efecto: Al tocar una cerradura o la superficie de un objeto sellado (como un cofre, un sobre o una urna), la llave brilla brevemente e intenta abrir el objetivo. Los objetos sellados se abren como frutas peladas si su nivel es igual o inferior al nivel del artefacto, y las cerraduras se abren fácilmente si su nivel es igual o inferior al nivel del artefacto.

Agotamiento: 1 en 1d10

MANO DE GLORIA [HAND OF GLORY]

Nivel: 1d6 + 3

Aspecto: Mano humanoide seca con dedos terminados en velas

Efecto: Una mano de gloria tiene varios usos potenciales, incluyendo los siguientes. En todos los casos, las velas que componen la mano deben estar encendidas y ardiendo para producir un efecto.

Insensibilidad: Un objetivo a corta distancia se mantiene inmóvil e incapaz de realizar acciones mientras la mano encendida permanezca dentro del alcance (o hasta que el objetivo sea atacado o sacado del trance de otro modo).

Invisibilidad: El usuario es invisible durante un minuto mientras sostiene la mano. Mientras es invisible, el usuario es especialista en Sigilo y Defensa por Velocidad.

Paso de ladrón: Una puerta cerrada o atrancada o un contenedor cuyo nivel sea inferior o igual al nivel de la mano se desbloquea al ser tocado por la mano.

Agotamiento: 1 en 1d20

MARTILLO DE RELÁMPAGOS [LIGHTNING HAMMER]

Nivel: 1d6 + 2

Aspecto: Gran martillo plateado que crepita con electricidad.

Efecto: Este martillo funciona como un arma pesada normal. Sin embargo, si el portador utiliza una acción para activarla, el arma irradia electricidad durante una ronda. Si se utiliza para atacar en la siguiente ronda, el martillo infinge 10 puntos adicionales de daño por electricidad. El usuario puede elegir golpear el suelo en su lugar, enviando ondas de choque eléctrico hacia fuera que infligen 5 puntos de daño a todo aquel que se encuentre a corta distancia.

Agotamiento: 1 en 1d6 (aún utilizable como arma pesada normal tras agotarse).

MOCHILA DE ALMACENAJE [PACK OF STORAGE]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Mochila o morral de cuero con múltiples bolsillos

Efecto: La boca de esta mochila puede aflojarse para abrirse hasta 2 m [6 pies] de diámetro. Es más grande por dentro que por fuera y puede transportar hasta 226 kg [500 libras] o 0,3 m cúbicos [10 pies cúbicos]. La mochila pesa aproximadamente una décima parte de lo que contiene.

Agotamiento: 1 en 1d100 (comprobar cada vez que se añade algo a la mochila; al agotarse, todos los objetos son expulsados de la mochila).

PIELDEMONIO [DEMONFLESH]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Bola de cuero negro con vetas rojas venosas
Efecto: Cuando se activa, la bola se licua y recubre el cuerpo del usuario durante una hora, pareciendo un traje de cuero ajustado a la forma y veteado con senderos de sangre brillante. Como acción, el usuario puede volverse invisible. Mientras es invisible, es especialista en tareas de sigilo y Defensa por Velocidad. Este efecto termina si hacen algo que revele su presencia o posición: atacar, lanzar un hechizo, usar una capacidad, mover un objeto grande, etc. Si esto ocurre, puede recuperar la invisibilidad restante realizando una acción para concentrarse en ocultar su posición. El portador puede infligir 3 puntos de daño con un toque liberando un oscuro chisporroteo de poder demoníaco. Este ataque ignora la mayoría de las Armaduras, pero las Armaduras hechas para protegerse contra ataques demoníacos o malignos deberían funcionar contra él.

Agotamiento: 1 en 1d20

ROPA BLINDADA [ARMORED CLOTH]

Nivel: 1d6

Aspecto: Traje de vestimenta típica (túnica, vestido, justillo y pantalones, etcétera).

Efecto: Esta ropa es suave y flexible, como es de esperar, excepto cuando es golpeada o aplastada con fuerza, momento en el que se endurece, proporcionando +1 a Armadura. A continuación, vuelve inmediatamente a su estado normal (que no es en absoluto gravoso). Esta ropa no puede llevarse con armadura de ningún tipo.

Agotamiento: -

TOQUE DEL ENVENENADOR [POISONER'S TOUCH]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Guante transparente muy fino con marcas tenues

Efecto: Cuando el portador activa el guante (lo que puede requerir pronunciar una palabra de comando o trazar un patrón específico en su superficie), segregá una pequeña cantidad de veneno. La siguiente criatura a la que el portador toque con el guante sufre daño por Velocidad igual al nivel del artefacto (ignora Armadura) y debe hacer una nueva tirada de Defensa por Vigor cada ronda o sufrir de nuevo el daño hasta que tenga éxito en la tirada de defensa o pasen cinco rondas, lo que ocurría primero.

Agotamiento: 1 en 1d10

TRAMPA DE PIEDRA RÚNICA [TRAP RUNESTONE]

Nivel: 1d6

Aspecto: Bolsa con tiza, lacre y una piedra rúnica grabada.

Efecto: Un Cypher simple (como una poción o un pergamino) puede modificarse con este conjunto de utensilios para convertirla en una trampa. Primero, el Cypher se pega a una superficie con el lacre, luego el usuario debe realizar una tarea de Intelecto de dificultad 4 para dibujar los símbolos de la piedra rúnica alrededor del Cypher con la tiza y colocar la piedra rúnica en la posición correcta. Cuando la trampa se dispara, el Cypher se activa, por lo que la gente suele usar Cyphers sencillas, como un pergamino de hechizo explosivo, una poción venenosa, etcétera.

El detonador puede reaccionar a un movimiento específico en un radio de 1 m [3 pies]: una puerta que se abre, una criatura u objeto que pasa junto a la piedra rúnica, etc. Cuanto mayor sea el nivel del artefacto, más sofisticado será el activador. Por ejemplo, la activación de un artefacto de nivel 4 puede basarse en el tamaño o el peso de una criatura, la de un artefacto de nivel 5 puede basarse en un tipo específico de criatura y la de un artefacto de nivel 6 puede basarse en el reconocimiento de una criatura individual.

Agotamiento: Automático

SOLDADOS DENTODRACÓNICOS [DRAGONTOOTH SOLDIERS]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Bolsa de arpillería que contiene un puñado de grandes dientes de reptil

Efecto: Si se saca un diente de la bolsa y se arroja sobre la tierra, aparece un guerrero dentodracónico, dispuesto a luchar por el usuario durante un máximo de diez minutos antes de seguir su propio camino. El usuario puede extraer varios dientes a la vez de la bolsa, pero cada uno requiere una tirada de agotamiento distinta.

Agotamiento: 1 en 1d10

(Guerrero dentodracónico): nivel igual del artefacto, Defensa por Velocidad como el nivel del artefacto + 1 debido al escudo; Armadura 1; el ataque con lanza (melé o a corta distancia) infinge daño e impide el movimiento de la víctima a distancia inmediata durante una ronda)

SUSURRADOR EN EL ÉTER [WHISPERER IN THE ETHER]

Nivel: 1d6 + 1

Forma Cristal pequeño

Efecto: El portador de este cristal puede comunicarse telepáticamente con un ser inmortal cuya ubicación se desconoce (probablemente otra dimensión o un reino divino o infernal). El usuario puede conversar con la inteligencia de forma continua, pero en general, el susurrador puede compartir un poco de información útil, perspicacia o consejo aproximadamente una vez al día. A veces, esto se traduce en un recurso sobre una de las acciones del usuario. Por ejemplo, la inteligencia puede sugerir la frase adecuada para hacerse amigo de un tendero y conseguir un buen trato, las herramientas adecuadas para intentar forzar una puerta o el lugar adecuado donde colocar un escudo para desviar un ataque entrante. A veces la información es más amplia, como el camino correcto para llegar a la siguiente ciudad o por qué un grupo de monstruos está atacando la caravana que vigila el portador.

La disposición y la capacidad del susurrador para conversar varían considerablemente. A veces es bastante hablador y ofrece consejos. Otras veces, hay que convencerlo, engatusarlo o engañarlo para que dé información. Y a veces está totalmente ausente por razones que no quiere explicar. La base de conocimientos del susurrador es amplia, pero no omnisciente. No puede ver el futuro, pero a menudo puede predecir resultados basándose en la lógica.

Agotamiento: 1 en 1d20 (comprobar cada día)

VARITA DE TELARAÑA [WAND OF SPIDER'S WEBBING]

Nivel: 1d6 + 1

Aspecto: Varita de roble blanco

Efecto: Esta varita produce un chorro de telaraña gris de largo alcance que enreda a un objetivo y lo mantiene pegado a las superficies cercanas. Las víctimas enredadas no pueden moverse ni realizar acciones que requieran movimiento. Los objetivos cuyo nivel sea superior al de la varita normalmente pueden liberarse en una o dos rondas. La telaraña es altamente inflamable, y si se enciende arde en el transcurso de una ronda, pero el intenso calor infinge un daño igual al nivel del artefacto a lo que estuviera atrapado en ella.

Agotamiento: 1 en 1d20

VARITA NIGROMÁNTICA [NECROMANTIC WAND]

Nivel: 1d6 + 4

Aspecto: Varita de hueso tallada con runas

Efecto: Esta varita emite un tenue haz de luz violeta pálida de corto alcance que sólo afecta a criaturas y materiales orgánicos. Los objetivos vivos alcanzados por el rayo descienden un grado en el registro de daño. Los objetivos orgánicos no vivos son probablemente destruidos.

Este dispositivo es un arma de disparo rápido y, por tanto, puede utilizarse con las habilidades [Rociada](#) o [Ráfaga](#) que poseen algunos personajes, pero cada "ronda de munición" utilizada o cada objetivo adicional seleccionado requiere una tirada de agotamiento adicional.

Agotamiento: 1 en 1d10

YELMO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA [HELM OF WATER BREATHING]

Nivel: 1d6

Aspecto: Yelmo de metal verde con un motivo de escamas o peces

Efecto: La cabeza del portador queda envuelta en una apretada burbuja de aire que se renueva constantemente, permitiéndole respirar bajo el agua indefinidamente, hablar con normalidad, etc.

Agotamiento: 1-2 en 1d100 (comprobar cada día)

HABILIDADES Y OTRAS CAPACIDADES

A veces, las reglas hablan directamente de la creatividad de los personajes. Por ejemplo, los jugadores pueden crear sus propias habilidades. Es posible tener una habilidad llamada "funambulismo" que otorgue a un personaje una mayor posibilidad de caminar por la cuerda floja, y otra habilidad llamada "equilibrio" que otorgue a un personaje una mayor posibilidad de caminar por la cuerda floja y realizar también otras acciones de equilibrio. Esto puede parecer desigual al principio, pero la cuestión es dejar que los jugadores creen precisamente los personajes que quieren. ¿Deberías dejar que un personaje creara una habilidad llamada "hacer cosas" que le hiciera mejor en todo? Por supuesto que no. El DJ es el árbitro final no sólo de la lógica sino también del espíritu de las reglas, y tener una o dos habilidades únicas que cubran todas las contingencias no está claramente en el espíritu.

Es importante que los jugadores jueguen con el personaje que quieran. Este concepto se apoya no sólo en el sistema de habilidades abierto, sino también en la posibilidad de obtener un avance de puntos de experiencia para adaptar más el personaje. Del mismo modo, el DJ debe estar abierto a permitir que un jugador haga

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

pequeñas modificaciones para refinar su personaje. En muchos casos, particularmente aquellos que no involucran Reservas de atributo, Armadura, daño infligido, o los costos de Esfuerzo o capacidades especiales, la respuesta del DJ probablemente debería ser "Claro, ¿por qué no?" Si un PJ termina siendo realmente bueno en una habilidad en particular -mejor de lo que "debería" ser- ¿qué daño hace? Si Dave sabe nadar increíblemente bien, ¿cómo perjudica eso al juego en cuanto a la experiencia de juego o a la historia que se desarrolla? No lo hace. Si Helen puede abrir prácticamente cualquier cerradura mundana que encuentre, ¿por qué es algo malo? De hecho, probablemente sea bueno para el juego: es probable que haya algo interesante al otro lado de esas puertas.

En cierto modo, esto no es diferente a la adjudicación de una solución no muy directa a un desafío. A veces hay que decir "No, eso no es posible". Pero a veces, si tiene sentido, hay que abrirse a la posibilidad.

PNJS Y MUERTE

Como se explica en el capítulo [Reglas del juego](#), los PNJs tienen una puntuación de salud en lugar de tres Reservas de atributo. Cuando un PNJ llega a 0 de salud, está caído. Si eso significa que está muerto, inconsciente o incapacitado, depende de las circunstancias que dicten tú y los jugadores. Gran parte de esto puede basarse en la lógica. Si el PNJ es cortado por la mitad con un hacha gigante, probablemente esté muerto. Si es agredido mentalmente con un ataque telepático, puede que esté loco. Si se les golpea en la cabeza con un garrote, bueno, es tu decisión.

También depende de las intenciones de los que luchan contra el PNJ. Los PJs que quieren noquear a un enemigo en lugar de matarlo pueden simplemente declarar esa intención y describir sus acciones de manera diferente - usando el plano de la hoja, por así decirlo.

CRIATURAS

Siempre que sea posible, las criaturas deben ser tratadas como otros PNJs. No siguen las mismas reglas que los personajes de los jugadores. En todo caso, deberían tener mayor libertad para hacer cosas que no encajan en el molde normal. Una bestia con muchos brazos debería poder atacar a varios enemigos. Un animal con forma de rinoceronte debería ser capaz de moverse una distancia considerable y atacar como parte de una sola acción.

Ten en cuenta el tamaño de las criaturas con mucho cuidado. Para aquellas que son rápidas y difíciles de golpear, obstaculiza los ataques contra ellas. Las criaturas grandes y fuertes deberían ser más fáciles de golpear, así que alivia los ataques contra ellas. Sin embargo, debes dar libremente la habilidad de escalonamiento a cual-

quier cosa que sea dos veces más grande que un humano. Esto significa que si la criatura golpea a un enemigo, el objetivo debe hacer una tirada de defensa inmediata de Vigor o perder su próximo turno.

El nivel de una criatura es un indicador general de su dureza, que combina aspectos de poder, defensa, inteligencia, velocidad y otros en una sola calificación. En teoría, una criatura pequeña con poderes asombrosos o un veneno extremadamente mortal podría ser de nivel alto, y una bestia enorme que no sea muy brillante y no sea muy luchadora podría ser de nivel bajo. Pero estos ejemplos van en contra del tipo. Por lo general, las criaturas más pequeñas tienen menos salud y son menos aterradoras en combate que las más grandes.

El Sistema Cypher no tiene un sistema para construir criaturas. No hay ninguna regla que diga que una criatura con una determinada habilidad deba tener un nivel determinado, y no hay ninguna regla que dicte cuántas habilidades debe tener una criatura de un nivel determinado. Pero ten en cuenta el espíritu del sistema. Las criaturas de nivel inferior son menos peligrosas. Una criatura de nivel 1 puede ser venenosa, pero su veneno debería infilar como mucho unos pocos puntos de daño. El veneno de una criatura de nivel 6, sin embargo, podría hacer descender a un PJ un grado en el Registro de Daño o ponerlo en coma si falla una tirada de Defensa por Vigor. Una criatura de bajo nivel puede ser capaz de volar, atravesar objetos o teletransportarse porque estas habilidades la hacen más interesante pero no necesariamente más peligrosa. El valor de estas habilidades depende de la criatura que las utilice. En otras palabras, un roedor con fase no es demasiado peligroso, pero un monstruo de batalla con fase es aterrador. Elementos básicos como la salud, el daño y los poderes ofensivos o defensivos (como el veneno, la parálisis, la desintegración, la inmunidad a los ataques, etc.) deben estar directamente vinculados al nivel: las criaturas de mayor nivel obtienen mejores habilidades y más de ellas.

BALANCEAR LOS ENCUENTROS

En el Sistema Cypher, no existe el concepto de "encuentro balanceado". No hay un sistema para hacer coincidir criaturas de un nivel particular o tareas de una dificultad particular con personajes de un nivel particular. Para algunas personas, esto puede parecer algo malo. Pero la adaptación de los personajes a los retos más exigentes no forma parte de este juego. Se trata de la historia. Así que lo que quieras que ocurra después en la historia es un buen encuentro siempre que sea divertido. No estás negando PX a los personajes si haces las cosas demasiado fáciles o demasiado difíciles, porque no es así como se gana PX. Si las cosas son demasiado difíciles para los PJs, tendrán que huir, idear una nueva estrategia

o intentar algo completamente distinto. Lo único que tienes que hacer para mantener el "balance" es establecer la dificultad dentro de ese encuentro de forma precisa y coherente.

En un juego como el Sistema Cypher, si todos se divierten, el juego está balanceado. Dos cosas sacan al juego de balance en este contexto.

Uno o más PJ son mucho más interesantes que los demás. Ten en cuenta que dice "más interesante", no "más poderoso". Si mi personaje puede hacer todo tipo de cosas geniales pero no puede destruir robots tan eficientemente como lo hace el tuyo, todavía podría divertirse mucho.

Los retos a los que se enfrentan los PJs son habitualmente demasiado fáciles o demasiado difíciles.

La primera cuestión debería ser resuelta por las reglas de creación de personajes. Si hay un problema, puede ser que se hayan tomado malas decisiones o que un jugador no esté aprovechando al máximo sus opciones. Si alguien no disfruta jugando con su personaje, permítelle modificar el PJ o -quizás mejor- crear uno nuevo.

La segunda cuestión es más complicada. Como se ha dicho anteriormente, no hay ninguna fórmula que establezca que N número de PNJs de nivel X sean una buena pareja para los personajes de nivel Y. Sin embargo, cuando el juego tiene cuatro o cinco personajes iniciales, las siguientes pautas suelen ser ciertas.

Los oponentes de nivel 1 no serán más que una molestia, incluso en números considerables (de doce a dieciséis).

Los oponentes de nivel 2 no serán un desafío a menos que sean doce o más.

Los oponentes de nivel 3 serán un reto interesante en números de cuatro a ocho.

Los oponentes de nivel 4 serán un reto interesante en números de dos o tres.

Un único oponente de nivel 5 podría ser un reto interesante.

Un solo oponente de nivel 6 será un serio desafío.

Un solo oponente de nivel 7 u 8 probablemente ganará en una pelea.

Un solo oponente de nivel 9 o 10 ganará en una pelea sin sudar.

Pero depende de la situación en cuestión. Si los PJs ya están desgastados por encuentros anteriores, o si tienen los Cyphers adecuados, cualquiera de las expectativas enumeradas anteriormente puede cambiar. Por eso no hay un sistema para equilibrar los encuentros. Sólo hay que tener en cuenta que los personajes principiantes son bastante resistentes y probablemente tengan algunos recursos interesantes, por lo que no es probable que acabes con el grupo por accidente. La muerte de los personajes es poco probable, a menos que los PJs hayan pasado ya por otros encuentros y estén agotados.

CYPHER CORTOS [CYPHER SHORTS]

Cypher Cortos son lo que llamamos aventuras rápidas y sencillas para usar con el Sistema Cypher. La idea es una aventura con una creación de personajes muy rápida y una preparación mínima por parte del DJ, diseñada para una partida única que puede terminarse en una sola sesión de tres o cuatro horas. Si una campaña típica es una serie de televisión en curso, piensa en un Cypher Corto como en una película.

Cypher Cortos es un suplemento para el Sistema Cypher. Necesitas el Documento de Referencia del Sistema Cypher para jugar.

Hay algunos conceptos clave en un Cypher Corto que querrás tener en cuenta si estás jugando, dirigiendo o creando uno para ti mismo. Estos incluyen

- Personajes muy sencillos que participan inmediatamente en la situación. No hay largas introducciones expositivas, ni escenas de "encuentro en una taberna".
- Los personajes tienen objetivos claros y no se piensa en su evolución. Este es un juego de una sola partida, y no nos preocupamos de lo que vino antes o lo que viene después.
- Hay menos trama que situación. La trama implica una dirección lineal: "Pasa esto, luego esto, luego esto". Los Cypher Cortos están pensados para ser enmarcados más como: "Te ves envuelto en esta situación, ¿qué haces?".
- Del mismo modo que los jugadores deben improvisar para reaccionar y enfrentarse a situaciones que no sabían que iban a ocurrir, el DJ debe estar preparado para hacer lo mismo.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los Cypher Cortos utilizan un sistema abreviado de creación de personajes, aún más sencillo que el Sistema Cypher estándar. Esto es para ayudar a los jugadores a moverse rápidamente, sin perder mucho tiempo decidiendo entre este enfoque y aquel otro.

Las siguientes directrices de creación de personajes son muy generales, diseñadas para funcionar con cualquier género o situación. En un Cypher Corto específico, es probable que sólo se detallen las elecciones de tipo, utilizando la información aquí expuesta como punto de partida. Los descriptores y resgos son lo suficientemente generales como para funcionar en casi cualquier situación. A veces, sin embargo, un Cypher Corto puede requerir ajustes para adaptarse a la situación.

Al igual que en el sistema estándar, los personajes terminan con una frase para describirse a sí mismos: "Soy un [en blanco] [en blanco] que [en blanco]". Todos los jugadores empiezan con una puntuación de 9 en sus

Reservas de atributos, con 6 puntos para repartir entre ellos como deseen. Tienen una Ventaja de 1 en una atributo de su elección. Las tiradas de recuperación son 1d6 + 1, y los personajes tienen un Esfuerzo de 1. (Por lo demás, no te preocupes por el rango).

Todos los personajes comienzan con 1 PX.

DESCRIPTORES

Un descriptor distingue rápida y fácilmente al personaje de los demás. Lo ideal es que no haya dos jugadores con el mismo descriptor.

- **Fuerte:** Añade +3 a la Reserva de Vigor. Eres competente en tiradas de Defensa por Vigor.
- **Rápido:** Añade +3 a la Reserva de Velocidad. Eres competente en tiradas de Defensa por Velocidad.
- **Inteligente:** Añade +3 a la Reserva de Intelecto. Eres competente en tiradas de Defensa por Intelecto.
- **Hábil:** Añade +1 a tu Reserva de Intelecto y elige tres habilidades en las que eres competente. Estas habilidades no pueden estar relacionadas con el combate o la interacción.
- **Encantador:** Añade +2 a tu Reserva de Intelecto. Eres competente en persuasión y engaño.

TIPOS

Es el papel que tendrá el personaje en la historia. Es probable que los tipos cambien en función del género, sobre todo los nombres de los tipos. Por lo tanto, en esta sección, hablaremos de ellos en términos del papel general que el personaje tendrá en la historia, no de lo que los jugadores escribirán en su hoja de personaje (aunque se proporcionan algunas sugerencias de ejemplo).

REALIZA ACCIONES FÍSICAS

Este personaje podría llamarse Guerrero, Soldado, Atleta u Obrero de la construcción (por nombrar algunos), dependiendo de la situación. Elige dos de las siguientes capacidades:

- Usar cualquier arma sin penalización
- Llevar armadura sin penalización
- Aturdir a un enemigo como parte de tu ataque, obligándole a perder su siguiente acción (cuesta 1 punto de Vigor)
- Competente en dos de las siguientes habilidades: trepar, saltar, correr, nadar
- Suma +2 a las tiradas de recuperación

SE ESCABULLE

Este personaje podría llamarse Ladrón, Explorador, Rata callejera o Vago (por nombrar algunos), dependiendo de la situación. Elige dos de las siguientes capacidades:

- Competente en sigilo y disfraz
- Competente en percepción y engaño
- Competente en abrir cerraduras y desactivar alarmas, trampas y otros dispositivos de seguridad
- Suma +2 a las tiradas de recuperación

BUSCA Y DESCUBRE

Este personaje podría llamarse Explorador, Detective, Científico o Intermediario (por nombrar algunos), dependiendo de la situación. Elige dos de las siguientes capacidades:

- Competente en tiradas de defensa de Percepción e Intelecto
- Competente en tiradas de Defensa por Vigor y Velocidad
- Competente en dos de las siguientes: trepar, saltar, correr, nadar
- Competente en habilidades basadas en el conocimiento (historia, biología, geografía, etc.)
- Suma +2 a las tiradas de recuperación

HABLA

Este personaje podría llamarse Diplomático, Sacerdote, Estafador o Vendedor (por nombrar algunos), dependiendo de la situación. Elige dos de las siguientes capacidades:

- Competente en percepción y engaño
- Competente en intimidación e interacción
- Distraer a alguien, impidiéndole actuar mientras te concentres en él (cuesta 1 punto de Intelecto)
- Suma +2 a las tiradas de recuperación

TENER PODERES SOBRENATURALES

Este tipo no se adapta a todos los escenarios, obviamente, depende del género. Este personaje podría llamarse un Psíquico, un Mago, un Superhéroe o un Mutante (sólo por nombrar algunos), dependiendo de la situación. El jugador y el DJ tendrán que resolver brevemente los detalles juntos. Elige dos de las siguientes capacidades:

- Posee un poder ofensivo (ataques mentales, ráfagas de rayos, incendiar cosas, etc.) que afecta a los enemigos a larga distancia y ya sea les cause hasta 4 puntos de daño o les haga perder su siguiente acción. Cuesta 3 puntos de atributo (probablemente Intelecto).
- Posee un poder defensivo (campo de fuerza, piel metálica, supervelocidad, etc.) que otorga +3 de Armadura o alivia las tareas defensivas.

• Posee un poder misceláneo (mover cosas con la mente, volar, crear un duplicado de sí mismo, etc.). Cuesta 3 puntos de estadística (probablemente Intelecto). El jugador tendrá que idear unos parámetros razonables. Puedes elegir esta opción dos veces.

- Tiene dos mejoras de poder.
- Tiene otra mejora de poder.

RASGO

Un rasgo determina las acciones que un personaje puede realizar a menudo en la historia.

Peleas: Eres un luchador. Todos tus ataques se alivian y añades +1 al daño.

Planificas: Piensas bien las cosas. Eres competente en tiradas de defensa, y puedes elegir otras dos habilidades no de combate en las que eres competente.

Ayudas: Ayudas a otros personajes. Puedes usar una acción para aliviar la acción de los demás si están a corta distancia (cuesta 2 puntos de Intelecto). Esto puede representar reconfortarlos, darles consejos o habilitarlos físicamente, dependiendo del personaje y de la situación. Eres competente en primeros auxilios.

Proporcionas información: Tienes muchos conocimientos. Eres competente en tres habilidades basadas en el conocimiento (historia, biología, geografía, etc.). Puedes hacer una pregunta al DJ que tenga una respuesta bastante simple y obtener esa respuesta (cuesta 3 puntos de Intelecto).

Proporcionas alivio cómico: Eres gracioso. Puedes usar una acción para permitir que todos recuperen 2 puntos a sus Reservas entre cada acción de recuperación que realices. También eres competente en Defensa por Velocidad y sigilo.

Trabajas con herramientas (o máquinas): Eres competente en el uso de dos habilidades diferentes relacionadas con herramientas y máquinas. Puedes modificar una máquina o dispositivo existente para que haga algo distinto a su función original (cuesta 2 puntos de Intelecto).

Usas poderes: Este rasgo no se adapta a todos los géneros. Puedes elegir una de las capacidades listadas bajo el tipo [Tener poderes sobrenaturales](#). (Nota: si ese ya es tu tipo, no puedes seleccionar una capacidad que ya hayas elegido, a excepción de los poderes misceláneos).

EL ESCENARIO

Cuando pienses en un escenario de Cypher Corto, piensa en términos de lo que esperarías ver en una película. Y no una película cualquiera, sino una en la que la acción se desarrolle principalmente en un lugar (probablemente grande, esperemos que interesante y dinámico).

LA SITUACIÓN

Esta sección de un Cypher Corto es un breve resumen del escenario y la premisa de la situación. El enunciado básico del género y la ambientación debería darse a los jugadores antes de que hagan los personajes.

POSIBLES ENCUENTROS

Esta sección es una lista de posibles encuentros que podrían ocurrir en el escenario, dependiendo de lo que hagan los personajes, a dónde vayan, etc. Los Cypher Cortos no se basan en mapas con leyendas ni en esquemas detallado de la trama. Piensa en ellos como en las posibles escenas de tu película. Lo más probable es que el grupo sólo tenga tiempo para cinco o seis encuentros en una sesión, así que siéntete libre de elegir los que mejor encajen con el desarrollo de la partida.

Cada encuentro se presenta con un desencadenante, lo que significa que se desencadena por alguna acción de los personajes.

Cada encuentro viene con los atributos relevantes del juego: los desafíos para las tareas comunes que los PJs podrían intentar, los niveles de los PNJ implicados, y otra información no relacionada con los atributos del juego, como las respuestas a las preguntas que los PJs podrían hacer, la personalidad de cualquier PNJ relevante, etc.

INTROMISIONES DEL DJ

Cada Cypher Corto viene con una breve lista de sugerencias de intromisiones del DJ para ese escenario.

Recuerda que las intromisiones del DJ son la única forma que tienen los jugadores de ganar PX en el escenario, así que son realmente importantes. Al mismo tiempo, es probable que gasten todos los PX que consigan. Así que puede que haya más solicitudes de repetir tiradas usando PX en una aventura Cypher Corta de lo que estás acostumbrado en una partida estándar del Sistema Cypher.

LA CONCLUSIÓN

Lo ideal es que, al igual que en una película, el final de una sesión de Cypher Corto sea una bonita conclusión de la historia (aunque no todos los finales tienen por qué ser felices). Es de esperar que la situación principal se haya resuelto de un modo u otro, y que las implicaciones de lo que probablemente ocurría a continuación para los personajes y la ambientación sean evidentes. Pero con

un Cypher Corto, no nos preocupamos demasiado por lo que pasará después. Es un escenario único.

ATRAPADO EN LLAMAS

Premisa: Los personajes trabajan en un alto rascacielos. De repente, hay una explosión, y las alarmas de incendio empiezan a sonar!

CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes deben ser personas relativamente mundanas. Sin poderes sobrenaturales. Sugerencias de personajes para Cypher Corto

Trabajador de oficina: Este es probablemente alguien con el tipo [Se escabulle](#). El jugador debe determinar el nombre del personaje, un breve resumen de su personalidad, para qué empresa trabaja y cuál es su trabajo: transcripción de datos, atención al cliente, gestor de cuentas, etc.

Gerente medio: Probablemente se trate de alguien del tipo [Busca y descubre](#). El jugador debe determinar el nombre del personaje, un breve resumen de su personalidad y para qué empresa trabaja.

Vendedor: El tipo [Habla](#) funcionaría bien para este personaje. El jugador debe determinar el nombre del personaje, un breve resumen de su personalidad y para qué empresa trabaja.

Conserje: Podría ser un personaje del tipo [Realiza acciones físicas](#), o posiblemente del tipo [Busca y descubre](#). El jugador debe determinar el nombre del personaje y un breve resumen de su personalidad. Tiene llaves de la mayoría de las puertas del edificio y conoce bien su distribución. También puede tener algo como una mopa y un cubo con ruedas, o un carro con diversos artículos de limpieza, si el jugador lo desea.

Guardia de seguridad: Probablemente se trate de un personaje del tipo [Realiza acciones físicas](#). El jugador debe determinar el nombre del personaje y un breve resumen de su personalidad. Tiene un arma (una porra, un taser o quizás una pistola) y las llaves de la mayoría de las puertas del edificio. Conocen bien su distribución.

Nadie lleva más equipo especial que el típico: un teléfono móvil, las llaves del coche, un café a medio tomar y quizás un maletín con papeles y bolígrafos o una tableta.

Todas las personas al azar en el edificio son PNJs de nivel 2 o 3.

LA SITUACIÓN

Todos los personajes trabajan en un rascacielos alto que alberga muchos negocios diferentes en una gran ciudad. No tienen por qué trabajar juntos ni conocerse. Pero están todos en un gran vestíbulo del piso veinticinco, frente a un banco de cuatro ascensores, esperando a que llegue uno. (Es probable que un empleado del servicio de limpieza esté limpiando cerca en lugar de esperar al ascensor). De repente, oyen una explosión y el suelo se estremece. Comienzan a sonar las alarmas contra incendios y se corta la luz, seguido rápidamente por el encendido del alumbrado de emergencia, que da a la zona una luz tenue.

Obviamente, el objetivo de los personajes es ponerse a salvo. Una persona consciente de la seguridad (como un guardia de seguridad) sabría que lo más seguro es quedarse quieto, al menos hasta que se conozca la ubicación del incendio (bajando al interior del edificio lleno de humo y llamas es cómo muchas personas mueren en incendios de rascacielos).

Lo que los PJs no saben (todavía) es que un terrorista ha colocado varias bombas en el edificio. Una de ellas estalló prematuramente en el décimo piso. Hay más bombas, diseñadas para derribar toda la estructura. Y como la bomba explotó antes de tiempo, el terrorista sigue en el edificio.

Otros hechos:

- En la planta en la que están los PJs sólo hay unas pocas personas más.
- Los socorristas tardarán unos diez minutos en llegar. Tomarán posiciones alrededor de la base del edificio y, tras determinar que el fuego está en la planta 10, evacuarán las plantas inferiores y se instalarán en la planta 8. Esto llevará probablemente entre diez y quince minutos. Durante este tiempo, las autoridades intentarán ponerse en contacto con todas las personas que se encuentren en las plantas superiores a la 10 para decirles que no se muevan, por lo que los teléfonos de las oficinas y algunos móviles empezarán a sonar. Es muy probable que estallen más bombas en ese momento, y que los equipos de rescate sean llamados por seguridad.
- Los servicios de emergencia estarán colapsados de llamadas.
- Las cabinas de los ascensores descienden todas a la planta baja y dejan de funcionar.
- Cada vez que el fuego se propague a una nueva planta, se activarán los aspersores. Esto es suficiente para evitar que el fuego se propague demasiado o muy rápido, pero las bombas incendiarias hacen imposible que los aspersores por sí solos apaguen el incendio.

POSIBLES ENCUENTROS

Quedarse quieto: Las personas de los pisos superiores empiezan a bajar, solas o en pequeños grupos. Algunos de ellos dicen tener información. Algunas son ciertas y otras no. Pueden intentar decir cosas como:

- Se ha roto una tubería de gas y no sólo hay peligro de incendio, sino que el edificio se está llenando de gas. (Esto es falso.)
- ¡Es un atentado terrorista! ¡Tenemos que irnos de aquí a toda costa! (Esto es cierto, aunque este PNJ no tiene pruebas ni detalles, y el pánico histérico que siente probablemente no ayuda).
- ¡Algo se ha estrellado contra el edificio! (Esto es falso.)
- Hay terroristas en el edificio, matando y secuestrando gente. (Esto es falso, en su mayor parte. Sólo hay un terrorista, y está intentando escabullirse).
- Los equipos de rescate están subiendo. (Esto es falso.)
- Los equipos de rescate están aterrizando helicópteros de evacuación en el tejado. (Esto es falso. Puede ser una táctica que intenten eventualmente, pero aún no está sucediendo).

La mayoría de los PNJs que vienen desde arriba continúan por las escaleras hacia los pisos inferiores, con o sin los Pjs.

Revisar los teléfonos móviles: Los PJs pueden contactar con sus seres queridos al principio, aunque esto no proporciona ninguna información real. Si son capaces de comunicarse con los servicios de emergencia, se les dice que los equipos de emergencia están en camino y que se queden donde están. Es demasiado pronto para obtener mucha información de Internet, aunque unos minutos después de que ocurra, se informa de una explosión en el edificio, en la planta 10 o en la planta 12. El Wi-Fi del edificio no funciona. El uso de datos y teléfonos se vuelve irregular unos cinco minutos después de la explosión y no se puede confiar en ellos.

Subir por una escalera a la azotea: Hay una persona embarazada en la escalera que no se puede mover. Ayudarla a dar a luz de forma segura es una tarea basada en el intelecto de dificultad 3 y llevará unos veinte minutos.

Llegar a la azotea: Hay algunas personas más en la azotea, pero no hay rescatadores. Eventualmente, un pequeño helicóptero sobrevuela, y si el terrorista no está visiblemente presente, dará vueltas pero no aterrizará. Se trata del cómplice del terrorista en un pequeño helicóptero para dos personas. El piloto es de nivel 3 y tiene

DOCUMENTO DE REFERENCIA DEL SISTEMA CYPHER

chaleco antibalas (+2 Armadura), una pistola y un cuchillo. Si el terrorista está presente, el helicóptero aterrizará muy brevemente para intentar rescatarlo.

Bajar por una escalera: Los PJs oyen gritos de auxilio al pasar por un piso. Si investigan, encuentran una oficina cerca de las escaleras donde hay alguien atrapado debajo de una estantería muy pesada. Es una tarea de dificultad 4 rescatarlos. Son de nivel 2 y su pierna está bastante herida.

Bajar más por la escalera: Tres personas se paran en la escalera y le dicen a los PJs que vuelvan a subir. Dicen que no es seguro intentar evacuar, y que los PJs deben volver a subir a pisos superiores. No aceptan un no por respuesta. Discutirán con los personajes, y tratar de ganar esa discusión es una tarea de dificultad 7. Utilizarán la fuerza para defender su punto de vista: no intentarán dañar a los PJs, pero intentarán bloquear físicamente a los personajes. Superarlos es una tarea de dificultad 5. Individualmente, cada uno es de nivel 3.

Bajar aún más por la escalera: ¡Humo! El foso de la escalera se está convirtiendo rápidamente en una chimenea, incluso antes de que los PJs se acerquen al décimo piso. La visibilidad es casi nula (se trata como oscuridad total) y los personajes deben tener éxito en las tiradas de Defensa por Vigor cada ronda o sufrir 2 puntos de daño y perder su siguiente acción. El nivel de dificultad comienza en 2 pero aumenta en 1 cada dos asaltos.

¡Fuego!: Si los PJs descienden a la undécima planta, descubren que el fuego arrasa allí (y se extiende hasta la novena). Los explosivos son incendiarios y están diseñados para iniciar fuegos de alta intensidad que pueden acabar derribando el edificio. Los personajes en estos pisos deben hacer tiradas de Defensa por Velocidad cada ronda o sufrir 6 puntos de daño. Incluso los personajes que tienen éxito en sus tiradas sufren 3 puntos de daño por el calor, las llamas, el humo y la falta de oxígeno.

Bomberos al rescate: Finalmente, los bomberos consiguen un camino claro y relativamente seguro para salir del edificio a través de una de las escaleras, y trabajan para sacar a todo el mundo. Este es un buen momento para una última intromisión del DJ, o para que los PJs que han visto al terrorista lo descubran intentando escabullirse haciéndose pasar por una víctima, quizás mientras salen del edificio.

INTROMISIONES DEL DJ

Explosión: Ante todo, las mejores herramientas del DJ en este escenario son las explosiones subsiguientes de más bombas. El terrorista ha colocado muchas bombas por todo el edificio, y pueden estallar en cualquier momento y lugar. No se trata de una sola intromisión del DJ, sino de varias, y las hay de dos variedades:

- **Explosión cercana:** Uno o más PJ se ven amenazados por la caída de escombros (dificultad 5). Se requieren tiradas de Defensa por Velocidad; de lo contrario, las víctimas sufren 6 puntos de daño y quedan atrapadas y deben trabajar para liberarse.

- **Explosión muy cercana:** Todos los PJs deben tener éxito en las tiradas de Defensa por Velocidad o sufrir los daños mencionados anteriormente. Incluso los que tienen éxito sufren 3 puntos de daño. Además, hay peligros de humo y fuego en el área inmediata, como se describe en el encuentro "*Bajar aún más por la escalera*". Dondequiera que los PJs estén actualmente, ese lugar no es seguro. Caerán más escombros, los pisos se derrumbarán, y el fuego y el humo se extenderán. Si los PJs están en la azotea, esto puede significar que corren el riesgo de salir volando por los aires.

El terrorista: Los PJs descubren al terrorista colocando otra bomba. Es un PNJ de nivel 5 con armadura (+2 Armadura), una pistola y un cuchillo. Luchará, pero sobre todo quiere escapar. Una intromisión del DJ que le permita alejarse de los PJs agresivos significa que pueden volver a encontrarse con él en otro lugar. Finalmente, intenta llegar al tejado y hacer una señal a su aliado en el helicóptero para que le recoja. Si no lo consigue, se deshace de su equipo e intenta salir con el resto de las víctimas cuando llegan los bomberos.

LA CONCLUSIÓN

En última instancia, es muy probable que los PJs sólo quieran ponerse a salvo. Cuando lo hacen, el escenario está prácticamente terminado. Son envueltos en mantas por los bomberos y cargados en ambulancias. Si detuvieron o capturaron al terrorista, las autoridades querrán hablar con ellos y serán aclamados como héroes por la prensa.

No es difícil imaginar cómo se podría modificar ligeramente este escenario para el género de ciencia ficción utilizando una estación espacial en lugar de un rascacielos. También podría hacer que uno de los PJs fuera un agente encubierto del FBI en busca del terrorista, o incluso un agente extranjero encubierto trabajando para el terrorista.