

Sistema 8 mm

(Sistema de Juego para diseñar minijuegos de Rol creado por R. Fernández)

Descripción

- El **sistema de 8 mm** es un **sistema sencillo** pensado para jugar **One-Shots** de un género específico de películas o series.
- 8 mm **no tiene reglas específicas** para cualquier tipo de película, por lo que se tendrán que definir las reglas específicas de su película antes de jugar, el sistema simplemente dota al director y a los jugadores con unas **mecánicas de juego** sencillas con las que diseñar el sistema específico.
- Un personaje de 8 mm estará definido por sus Atributos, que serán **Atletismo, Conocimiento, Percepción, Carisma** y **cualquier otro** que sea adecuado para el contexto de la película.
- Cada **Atributo** contará con un **Talento**, que **reduce la dificultad** y una **Virtud**, que **aumenta el número de d6** que se lanzan.
 - **Atletismo:** Capacidades atléticas del personaje, correr, nadar, trepar, pelear, ...etc.
 - Talento: **Fuerte**
 - Virtud: **Ágil**
 - **Conocimiento:** Saber o ser capaz de conseguir información o conocimientos.
 - Talento: **Empollón**
 - Virtud: **Friki**
 - **Percepción:** Sentir el peligro, localizar cosas, apuntar un arma, ...etc.
 - Talento: **Atento**
 - Virtud: **Agudo**
 - **Carisma:** Caer bien, conseguir aliados en una pelea de bar, engañar, ...etc.
 - Talento: **Elocuente**
 - Virtud: **Líder**
 - **Atributo:**
 - Talento:
 - Virtud
- Además de los Atributos, los personajes tendrán otros **Atributos derivados** específicos del formato de la película.
 - Los puntos de los Atributos derivados **se irán perdiendo y recuperando** a lo largo

del juego de la manera que lo determine el Juego.

- Como se pierdan o como se recuperen dependerá del Atributo derivado y de la película.
- Llegar a **0 o menos** en un Atributo derivado debe tener unas **Consecuencias**.
- Los **Atributos derivados** se construirán sumando **4 más** la puntuación de un **Atributo**, **más** la puntuación de un **Talento** o de una **virtud** de ese mismo Atributo.
- Se debe utilizar, como mínimo, un Atributo derivado.
- Si hay combate, utilizar siempre el Atributo derivado **"Vitalidad"**
 - Atletismo + Fuerte + 4
 - Recuperación: 1 + Atletismo cada Hora.
 - Representa el aguante del personaje

Crear Personajes

- Reparte tantos puntos entre los Atributos como el doble de Atributos del Sistema más 1, máximo 6 por Atributo.
- Reparte los puntos de cada atributo entre su Talento y su Virtud, máximo 4 en cada uno.
- El equipo inicial dependerá del tipo de película, pregunta al director.
- Calcula tu Vitalidad y Cualquier otro Atributo derivado
 - **Vitalidad** = Atletismo + Fuerte + 4
 - **Atributo Derivado** = Atributo + (Talento o Virtud) + 4

Sistema de Juego

- Para conseguir un **Éxito**, alguno de los **d6** lanzados deberá **igualar la dificultad**.
- Para resolver cualquier Acción, tendrá que conseguir al menos un éxito en su tirada para el Atributo más adecuado.
- Como **base**, para realizar cualquier acción, un personaje con 0 en el Talento y 0 en la Virtud, **lanzará 2d6 y la dificultad será 6**.
- Cada **punto de Talento** reducirá en 1 la dificultad.
- Cada **punto de Virtud** añadirá un dado a la tirada.
- Cuantos **más éxitos**, mejor será el resultado.

- En una **tirada enfrentada** gana el que más éxitos obtiene, en caso de empate la disputa se prolonga una nueva tirada.

Sistema de Combate Activo

Descripción

- El orden en el que actuarán los Personajes en un Combate se denominará **Iniciativa** y será igual al resultado Obtenido de sumar **IdG más su puntuación en Ágil**
- La **iniciativa** se tirará al comienzo del combate y será **la misma en todos los turnos**.
- La **tirada de Ataque** en una Pelea o en un Combate con Armas CC utilizará la **Fuerte** como **Talento** y **Ágil** como **Virtud**.
- La **tirada de Ataque** en un Combate con Armas a distancia utilizará **Atento** como **Talento** y **Ágil** como **Virtud**.
- Las **Armas** causarán un **daño** superior a la Pelea y una **Consecuencia para cualquier otro Atributo Derivado igual o diferente a la Pelea**, se deberá especificar en el diseño del sistema específico de la Película.
 - Armas Ligeras: Daño 2
 - Armas Pesadas: Daño 4
 - ... etc.
- Un **Arma automática en ráfaga** aumenta el número de dados que se lanza a costa de **aumentar la dificultad base**.
 - Cada **4 dados extra**, aumenta en **1 la dificultad base**.

Turno

- Cada Turno, por **orden de mayor a menor Iniciativa**, un personaje podrá hacer dos Acciones a elegir entre **Moverse o Atacar**:
 - Un **Movimiento** son:
 - 10 metros andando normalmente.
 - 5 metros trepando, nadando, reptando o en un terreno inestable o difícil.
 - **Atacar** es una tirada de ataque contra uno o más objetivos y con la dificultad **6 menos el Talento** y el número de dados **2 más la Virtud**.
 - Por tanto, en un turno un personaje podrá:
 - **Moverse y hacer una tirada de Ataque.**

- **No moverse y hacer una tirada de Ataque lanzando el doble de dados.**
- **Moverse el doble.**

- Si el Personaje quiere que su Ataque vaya dirigido a más de un Rival, deberá anunciarlo e indicar **el orden de prioridad de los rivales** para recibir los impactos, si no se indica, el director lo determinará al azar.

Resultado

- Cada **Éxito en un combate** implicará un **Impacto**, que causará al rival, o rivales, un **Daño** en función del Arma o el tipo de ataque realizado.
 - El **Daño recibido se restará a los puntos de Vitalidad**.
 - **Con Muerte**:
 - Al llegar a **0 puntos de Vitalidad** el personaje estará **Incapacitado** y **necesitará asistencia médica** para empezar a recuperar puntos de Vitalidad.
 - Si **pasado un día** no recibe asistencia, tendrá que hacer una **tirada de Atletismo**.
 - Si no consigue **ningún Éxito**, morirá.
 - Con **1 o 2 éxitos** se **estabiliza** durante un **día por cada Éxito**.
 - Con **3 o más éxitos** empezará a **recuperar** puntos de vitalidad **normalmente**.
 - **Sin Muerte**: El Diseño del juego determinará lo que sucede cuando un Personaje se queda con 0 puntos de Vitalidad.

Defensa (Opcional)

- **Dados de Defensa**: Un personaje, al ser impactado, podrá **lanzar sus dados de Defensa** y **restar a su rival tantos éxitos como veces saque un 6 en su tirada**.
- En los dados de defensa son **independientes de los Talentos y de las Virtudes**, la **dificultad siempre será 6**.

- Una Armadura proporcionará dados de Defensa, cuanto **mejor sea la Armadura, más dados** proporcionará.
 - Armadura Ligera: 2 dados de Defensa
 - Armadura Pesada: 4 dados de Defensa
 - ... etc.
- Un personaje tendrá un **dado de Defensa por cada 2 puntos en Atletismo**.

Combate Narrativo

En ocasiones, en una partida de investigación, por ejemplo, los combates de varios turnos pueden romper el ritmo narrativo del juego. Para este tipo de aventuras, se propone una versión simplificada del sistema de combate del juego 35 mm, en la que todo el combate se resolverá, habitualmente, con **una única tirada de cada uno de los personajes**.

El rival, o grupo de rivales (PNJs) del personaje Protagonista (PJ) no lanzará ningún dado, simplemente supondrá un **Desafío** para los protagonistas.

Prueba de Combate:

La puntuación de la Prueba de Combate se calculará sumando la **puntuación base** del protagonista **más** el número de éxitos obtenidos en la **Tirada**.

Puntuación Base del Personaje:

Para el combate narrativo, un protagonista contará con una puntuación base inicial que dependerá de su equipo y de su defensa.

- Arma
 - Tipo
 - Sin armas: +0
 - Armas CC: +1
 - Armas a distancia: +2
 - Potencia
 - Ligera: +0
 - Pesada: +1
- Defensa
 - Armadura Ligera: +1
 - Armadura Pesada: +2
 - +1 por **cada 2 puntos** en Atletismo.

Tirada:

- Un protagonista lanzará como base **2d6 más un dado por cada punto de Ágil**.
- La **dificultad** para lograr un Éxito, que tendrá que igualar con el valor obtenido en cada dado, será **6**

menos los puntos en el Talento correspondiente al tipo de Arma:

- **Sin Armas:** El Talento será **Fuerte**
- **Armas CC:** El Talento será **Fuerte**
- **Armas a Distancia:** El Talento será **Atento**

Calcular el desafío de los adversarios:

El **desafío** de los rivales se calculará de un modo bastante similar a la prueba de los protagonistas, será igual a la suma de un **desafío base** y, en lugar de una tirada, una **puntuación fija** que dependerá de la categoría del rival.

Sí el rival es un **grupo de rivales**, se **promediarán** sus desafíos **redondeando hacia abajo**.

Desafío base (DB):

En función de las armas que utilicen, de su defensa y de sus poderes los personajes no jugadores (PNJ) contarán con un Desafío Base, que se calculará igual que la puntuación base de los protagonistas:

- Por Arma:
 - Tipo
 - Sin armas: +0
 - Armas CC: +1
 - Armas a distancia: +2
 - Potencia
 - Ligera: +0
 - Pesada: +1
- Por Defensa:
 - Armadura Ligera: +1
 - Armadura Pesada: +2
 - +1 por **cada 2 puntos** en Atletismo.
- Por Poderes:
 - Ver la descripción de cada poder.

Puntuación fija por categoría de rival

Será el desafío que supone un rival sin añadir ningún modificador y tendrá un valor en función del poder del rival.

- Esbirros: +0
- Super Esbirros: +1
- Jefes: +2

Otros Modificadores

Además, a todos estos valores fijos que suponen el Desafío de los rivales, para calcular el **Desafío final** al que se enfrentará un jugador con su **Prueba de Combate** se le añadirán unos **Modificadores** debidos a la diferencia numérica entre **TODO el grupo de protagonistas** y **TODO el grupo de rivales**.

- Cada vez que el grupo de **protagonistas doble en número al de los rivales**: -1
- Cada vez que el grupo de **rivales doble en número al de los protagonistas**: +1

Ejemplo: 1 protagonista contra 4 rivales; $1 \times 2 = 2$, $2 \times 2 = 4$, el grupo de rivales ha doblado 2 veces al grupo de protagonistas, el desafío de todos los rivales aumentara en +2.

Resolución del combate

Para determinar el resultado del combate, cada jugador realizará una **Prueba de combate** que comparará con el **Desafío final del Rival, o grupo de Rivales**, y, según el número de éxitos:

- **Menos Éxitos** que el desafío: Será **derrotado**.
- El **mismo número de Éxitos** que el desafío: serán **tablas**.
- **Más Éxitos** que el desafío: **Victoria**, derrotará a un adversario por cada Éxito por encima del desafío.

Resultado del combate

- Si un combate se resuelve con **Tablas**, el protagonista y uno de los contendientes sufrirán, cada uno, una **herida leve** y un **Daño** del rival, pero podrán seguir combatiendo hasta que alguno salga victorioso.
- Si el combate se resuelve con una **Victoria para el protagonista** podrá **herir a tantos rivales como el número de Éxitos** que supere el desafío, o hacer más daño a un solo rival:
 - Causará **tantos Daños** como el número de **Éxitos** que supere el desafío más uno.
 - Podrá **repartir los Daños** entre el número de rivales como prefiera.
 - Todos los rivales que reciban algún **Daño**, recibirán también una **Herida grave**.
 - Todos los rivales **heridos** quedarán inconscientes y **fuera de combate**.
- Si el combate se resuelve con una **derrota del protagonista**, sufrirá **tantas heridas** como **Éxitos** se quede por debajo del **Desafío**.
 - Recibirá **tantos Daños** como el número de **Éxitos** se quede por debajo del **Desafío** más uno.
 - Recibirá una **Herida grave** y, además, una **Herida leve por cada Éxito** que se quede por debajo del **Desafío**.
 - Quedará inconsciente y **fuera de combate**.

- Si la **vitalidad** de un personaje llega a **0 o menos**, el personaje quedará **Incapacitado** y **fuera de combate**, aunque haya sido con una **Herida leve** en un resultado de tablas.
- Cuando todos los miembros de uno de los bandos queden fuera de combate, o alguno de los bandos se rinda, el combate termina.

Daño

Dependiendo del **tipo de arma** que lleve un personaje, causará más o menos daño en un combate.

- Cuando se combate **sin Armas**, el Daño causado será de **1 más 1 por cada 2 puntos de Fuerte**.
- Con **Armas Cuerpo a Cuerpo**, el Daño será igual a **2 más 1 por cada 2 puntos de Fuerte**.
- Con **Armas a Distancia**, el Daño será igual a **2 más 1 por cada 2 puntos de Atento**.
- Si el **Arma es Pesada** causará **2 puntos de Daño extra**.

Heridas

Por cada herida que sufra un personaje, ya sea protagonista o rival, el jugador cuyo personaje la haya causado o recibido **lanzaré 2d6** y al resultado **le restará los puntos de vitalidad** que le quedan al personaje que sufre la herida después de restar todos los daños. En función del **valor obtenido** sufrirá una herida en una u otra **localización** que tendrá, o no, unas **Secuelas**.

La **duración de las Secuelas** será de **1d6 horas** para las **heridas leves** y de **1d6 días** para las **heridas graves**.

Valor obtenido	Localización	Secuelas
7 o menos	Torso	-
8	Pierna no dominante	-1 Ágil
9	Pierna dominante	-1 Fuerte
10	Brazo no dominante	-1 Ágil
11	Brazo dominante	-1 Ágil y -1 Fuerte
12	Cabeza	en Coma (Incapacitado)

Mejoras

- Si los jugadores vuelven a utilizar el mismo personaje en una nueva película, o capítulo, el director puede concederles 1 punto de Atributo extra para mejorar su personaje, con la consecuente subida en el Talento o en la Virtud de ese Atributo.
- Incluso de esta forma, los Talentos y las Virtudes nunca podrán sobrepasar una puntuación de 4.

Tensión (Opcional)

En las películas de Terror puede ser interesante añadir mecanismos para jugar con el miedo de los personajes, aquí proponemos un conjunto de reglas inspiradas en el espíritu de la Tensión, del juego Alien RPG de Edge, aunque con una mecánica diferente adaptada al sistema 8 mm.

- Atributo **Valentía**: define la capacidad del personaje a enfrentarse a situaciones terroríficas
 - Talento: **Compostura**
 - Virtud: **Ignorancia**
- Atributo derivado **Valor**
 - Valentía + Compostura + 4

Perdidas potenciales de Valor

- Situación terrorífica (ejemplos)
 - Sólo en la oscuridad, 1 punto de valor
 - Encontrar un Cadáver, 2 punto de valor
 - Ver morir a un compañero, 3 puntos de valor
 - Sufrir tortura, 4 puntos de valor
- Monstruo de categoría Esbirro, 1 punto de Valor.
- Monstruo de Categoría Superesbirro, 2 puntos de Valor
- Monstruo de Categoría Jefe: 4 puntos de Valor

Mecánica

- Cuando un personaje se enfrenta a una Pérdida potencial de Valor deberá hacer una **tirada de Valentía**.
 - Cada Éxito reduce en 1 la pérdida potencial de Valor

Consecuencias

- Al llegar a **0 puntos de Valor**, el personaje se caga encima y se queda **catatónico durante 1d6 horas**.
 - Trascurrido este tiempo, recuperará puntos de valor normalmente.
- Por cada **3 puntos de Valor perdidos** el personaje gana un **d6 extra en todas sus tiradas**, no hay límite de d6 extras.
- Por cada **3 puntos de Valor perdidos** el personaje gana **una posibilidad de pifia, 2 como máximo**.
 - Una **Posibilidad de pifia**: Cada 1 en cualquiera de los dados lanzados **restará un Éxito**
 - **Dos posibilidades de pifia**: Cada dado con un **2 o menos** restará un éxito.

- Cualquier tirada en la que el personaje obtenga **más pifias que éxitos**, igualar no cuenta, además del fallo, **tendrá una consecuencia** que se determinará lanzando un d6 y sumándole la diferencia entre Pifias y Éxitos.
 - **2**: No hay consecuencia extra.
 - **3 y 4**: Al personaje le tiembla la voz, pierde 1 punto de valor
 - **5**: Al personaje le tiemblan las manos, hasta que recupere un punto de **Valor**, la dificultad base para sus tiradas será 7 en lugar de 6.
 - **6**: El personaje huye gritando en dirección contraria durante 1d6 turnos
 - **7**: El personaje se mea encima y queda paralizado durante 1d6 turnos
 - **8**: El personaje se caga encima y se desmaya durante 1d6 minutos

Acciones Especiales (Opcionales)

Primeros Auxilios

Para **incluir** la Tirada de **Primeros Auxilios como Opción**, el sistema deberá incluir los Atributos **Conocimiento** y **Mecánica**, u otros que los puedan sustituir.

- **Mecánica**: Reparar, construir o manejar maquinaria, desactivar mecanismos, conducir vehículos, Pilotar ...etc.
 - Talento: **Técnico**
 - Virtud: **Manitas**
- **Conocimiento**: Saber o ser capaz de conseguir información o conocimientos.
 - Talento: **Empollón**
 - Virtud: **Friki**

Una tirada de Primeros Auxilios puede acelerar la recuperación de un Personaje Herido, **siempre que no tenga 0 puntos de vitalidad o menos**.

- Cada éxito recupera inmediatamente un punto de **Vitalidad**.

Si el personaje está **Incapacitado**, 0 o menos puntos, una tirada de Primeros Auxilios de **3 o más éxitos** contará como **Asistencia Médica**.

Para tirar **Primeros Auxilios**, un personaje utilizará **Empollón** como **Talento** y **Manitas** como **Virtud**.

Contar con **medicamentos** o **equipo médico** adecuado proporcionará **dados extra a la tirada**, en función de su calidad, idoneidad y cantidad.

Sigilo

Para utilizar **Sigilo** el Sistema debe incluir el **Atributo Perspicacia** u otro que lo sustituya.

- **Perspicacia:** Evitar ser engañado, averiguar intenciones, ...etc.
 - Talento: **Astuto**
 - Virtud: **Empático**

Moverse sigilosamente puede permitir a un personaje pasar desapercibido por un área vigilada o acercarse a un enemigo sin ser visto.

Una **Tirada de Sigilo** usará **Astuto** como Talento y **Ágil** como Virtud, y será una **tirada enfrentada** contra la **Percepción del enemigo**.

Sorprender a un Enemigo usando **Sigilo** da al Acechador una **Acción gratuita** por cada éxito de diferencia **antes de lanzar las iniciativas**, que podrá ser un **Movimiento** o un **Ataque**.

Psicología

Para incluir el **Psicoanálisis** como Opción, el sistema debe utilizar las **reglas de Tensión** e incluir los Atributos **Conocimiento** y **Perspicacia**, u otros que los puedan sustituir.

- **Conocimiento:** Saber o ser capaz de conseguir información o conocimientos.
 - Talento: **Empollón**
 - Virtud: **Friki**
- **Perspicacia:** Evitar ser engañado, averiguar intenciones, ...etc.
 - Talento: **Astuto**
 - Virtud: **Empático**

El psicoanálisis **funciona igual que los primeros Auxilios**, recupera **un punto de Valor** por cada **Éxito** cuando el Valor está por encima de 0.

Lograr **3 o más Éxitos** saca a un personaje catatónico de su estado y comienza a recuperar puntos normalmente.

Para tirar **Psicología** un Personaje utilizará **Empollón** como Talento y **Empático** como Virtud.

Drogas

Existen **drogas**, Antidepresivos o Ansiolíticos, que **añaden dados**, en función de su calidad, a la **tirada de Psicología**. Como contrapartida, **reducirán el mismo número de dados** a todas las tiradas de **Atletismo** durante **1d6 horas**.

También existen **drogas**, Estimulantes, que pueden **añadir dados** a las **tiradas de Valentía** durante un número determinado de horas, como contrapartida, **tras finalizar los efectos, reducirán** de igual forma el **número de dados** en las tiradas de **Carisma** durante un **tiempo equivalente a la duración** de los efectos. *Por ejemplo: + 1d6 Valentía, duración 4 horas, al finalizar - 1d6 Carisma, duración 4 horas.*

Persecuciones y Vehículos

- Las persecuciones a pie se resolverán mediante pruebas enfrentadas de Atletismo.
- Las persecuciones en vehículos mediante pruebas enfrentadas de Mecánica.

Vehículos

- Tanque: +1d6 PdM // 0 RdA // 20 PV // 8 DdD // 14 DdV
- Caballo/Camión/Furgoneta: +2d6 PdM // -2d6 RdA // (4/12/10) PV // (1/4/2) DdD // 4 DdV
- Coche: +3d6 PdM // -2d6 RdA // 8 PV // 2 DdD // 4 DdV
- Moto: +4d6 PdM // -3d6 RdA // 4 PV // 1 DdD // 2 DdV
- Lancha/Helicóptero/Avioneta: +6d6 PdM // -2d6 RdA // 8 PV // 2 DdD // 4 DdV
- Caza: +8d6 PdM // 0 RdA // 12 PV // 3 DdD // 10 DdV

Cada Vehículo añade dados a la prueba de mecánica (PdM) del conductor, para manejarlo o atacar, también reduce los dados de ataque al disparar desde el vehículo en marcha (RdA); además, tiene una Vitalidad (PV), unos dados de defensa (DdD) y un Daño que causa el Vehículo (DdV).

- Ventaja de partida, el DJ determinará cuantos éxitos de diferencia necesita el perseguidor para alcanzarlo.
- Disparar durante una persecución: (Armas a Dist, Artillería...)
 - Reduce los RdA y añade los DdD del vehículo a sus ocupantes.
- Una vez alcanzado puede rendirse o:
 - Combatir normalmente, si se va a pie o si se usan armas a distancia (ver Disparar durante una persecución)
 - Combate de vehículos: Atacar con Mecánica y un daño por éxito igual al DdV, el atacante sufre ½ del DdV del Atacado.

Trasfondo

Explosivos

En ocasiones, los explosivos son la única salida, un explosivo tiene un nivel de Daño de explosión, **mínimo 2 puntos de Daño**, y mayor cuanto más potente sea el explosivo.

- El daño se **reducirá en 1 punto por cada 10 metros** de distancia al origen de la explosión.

Si se utiliza Armas a distancia para lanzar o utilizar un arma para atacar con un explosivo, la **distancia base** del objetivo al origen de la explosión será de **20 metros**, **cada éxito reduce** la distancia en **10 metros**. *(Con 2 Éxitos hará el daño completo, con un Éxito el Daño completo menos 1)*

Magia

Al crear un Juego, define la magia como le convenga al trasfondo, no dudes en crear Conjuros y Atributos.

También podrían aparecer **objetos mágicos**, como cruces sagradas, agua bendita, Armas o Armaduras mágicas, ...etc. Cuando se emplean, pueden **añadir dados a las tiradas**, **reducir la dificultad** o simplemente **hacer posible algo imposible**.

Antagonistas

Humanos:

En 8 mm sugerimos 3 categorías de rivales Humanos o humanoides:

- **Esbirros:**
 - Virtudes: Siempre lanzarán 1 dado extra, 3 en total
 - Talentos: 0 Talentos, contra una dificultad 6.
 - Vitalidad: 4
 - Valor: 4
- **Superesbirros:** Tienen alguna especialización, en forma de un **Atributo especializado**.
 - Virtudes: Siempre lanzarán 1 dado extra, 3 en total, excepto en el Atributo especializado, en el que lanzarán 2 dados Extra, 4 en total.
 - Talentos: 0 Talentos, contra una dificultad 6, excepto en el Atributo especializado, en el que tendrán 1 Talento, dificultad 5.
 - Vitalidad: 4, excepto si depende del Atributo Especializado, entonces será de 4 puntos más, total 8.

- Valor: 4, excepto si depende del Atributo Especializado, entonces será de 4 puntos más, total 8.

- **Jefes:** Son también personajes excepcionales, puedes crearlos como a un personaje normal o como un Superesbirro, pero con **2 Atributos Especializados** o una **doble especialización** en un único Atributo.

Criaturas o Monstruos

Para **películas fantásticas o de terror** podría ser interesante utilizar algunas criaturas con capacidades sobrenaturales, ojo, **algunas de ellas requerirán** que el juego emplee el **Atributo Derivado Valor**, descrito en las reglas de **Tensión**.

- Las Criaturas o Monstruos tendrán **las mismas categorías** que los Rivales humanos, con las **mismas Virtudes, Talentos y Vitalidad**, pero, generalmente, **no tendrán Valor**.
 - **Esbirros:**
 - Capacidades Especiales: 1
 - Desafío (Comb Narrativo): 0
 - **Superesbirros:**
 - Capacidades Especiales: 2 o 3
 - Desafío (Comb Narrativo): 1
 - **Jefes:**
 - Capacidades Especiales: 4 o más.
 - Desafío (Comb Narrativo): 2
- **Capacidades Especiales:** (cada una **se puede coger varias veces**, apilándose los resultados)
 - **Devastador:** Su daño de pelea aumenta en +1
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Rápido:** Mueve al doble de velocidad, en Combate se traduce en que tiene una Acción más.
 - Desafío (Comb Narrativo): x2
 - **Duro:** Ignora el daño de cada impacto recibido.
 - **Debe haber algún Punto débil (PD), Material o Localización del impacto**, que lo haga **vulnerable** y le haga todo el daño.
 - Desafío (Comb Narrativo):
 - PD Material
 - Si no se dispone de ningún Arma

- del material adecuado: +6
 - Si se dispone de las armas adecuadas: +0
 - PD Localización: +2
 - **Visión en la Oscuridad:** Puede ver en la oscuridad a 30 metros.
 - Desafío (Comb Narrativo): +2 en la oscuridad
 - **Visión Térmica:** Ves en el espectro infrarrojo hasta 30 metros.
 - Desafío (Comb Narrativo): +2 en la oscuridad
 - **Sigiloso:** Suma un éxito a cualquier tirada de Sigilo.
 - **Sangre letal:** Al recibir daño causa 1 punto de daño a cualquiera que esté en combate CC con él.
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Venenoso:** Cuando consigue causar daño, su rival queda envenenado,
 - **No recuperará puntos de Vitalidad hasta recibir un antídoto.**
 - **Perderá 1 punto de vitalidad cada hora hasta un máximo de 1d6 o hasta recibir un antídoto.**
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Aterrador:** Tras perder puntos de Valor al verlo, al menos 1 punto, la recuperación de cada punto tardará una hora más.
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Fantasmal:** Es intangible, no puede interactuar físicamente con el mundo físico, pero solo se le puede dañar con un material específico.
 - Desafío (Comb Narrativo): No es posible combatir
 - **Posesión:** Puede poseer a un Humano y controlarlo.
 - Tirada enfrentada de Carisma del Fantasma o Demonio contra Perspicacia del Humano. Cada

- éxito de diferencia, un Turno de posesión.
 - **Contagioso:** Si hace daño, contagia una Enfermedad o Maldición.
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Aliento mortal:** Arma a distancia de 4 de daño.
 - Desafío (Comb Narrativo): +4
 - **Volador:** Puede Volar a su velocidad.
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Invisible:** Puede hacerse invisible o traslúcido, suma un dado a su tirada de Sigilo, resta un dado a cualquier ataque contra él.
 - Desafío (Comb Narrativo): +3
 - **Enorme:** Es una criatura de entre 150 y 300 kg.
 - +2 a Daño
 - Ignora 1 punto de daño en cada impacto.
 - Desafío (Comb Narrativo): +1
 - **Gigante:** Una criatura de entre 300 y 1000 kg
 - +4 a Daño
 - Ignora 2 puntos de daño en cada impacto.
 - Desafío (Comb Narrativo): +3
 - **Colosal:** una criatura de más de una tonelada
 - +8 a Daño
 - Ignora 4 puntos de daño en cada impacto.
 - Desafío (Comb Narrativo): +8
 - **Garras o Mordisco:** Su ataque sin Armas equivale a un Ataque con Armas CC a todos los efectos en cualquiera de los sistemas de combate.

Twitter: @Kinderwebo

Blog: <https://corderosdedios.com/>

Personaje:

Jugador:

Descripción:

Atributo

Talento **Virtud**

Atletismo

Fuerte ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Ágil

Conocimiento

Empollón ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Friki

Percepción

Atento ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Agudo

Carisma

Elocuente ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Líder

..... ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidad

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Equipo:

..... ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

..... ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Defensa:

	<u>Modificador</u>	<u>D6 extra</u>	<u>Daño</u>	<u>P. Base</u> (comb Narrativo)
Pelea	(Fuerte)	(Ágil)	1	1
Armas CC	(Fuerte)	(Ágil)	(Arma)	(Arma)
Armas a dist	(Atento)	(Ágil)	(Arma)	(Arma)