

REGLAS GENÉRICAS DE FUZION

Revisión 5.02 (8/03/98)



SOBRE EL SISTEMA FUZION™

Este juego emplea un sistema de reglas único llamado Fuzion™, un sistema unificador de reglas de juegos de rol en el que se combina lo mejor de Hero System™ (Champions) e Interlock™ (Cyberpunk®, Mekton Z™). Fuzion™ no sólo es adaptable para cubrir casi cualquier época, lugar o situación, sino que además está habilitado para utilizar las reglas y material existente tanto de Hero™ como de Interlock™ - si viene etiquetado como *Compatible con FuzionÔ*, puede ser usado como parte del sistema Fuzion™.

Fuzion™ es una marca registrada de FUZION Labs. Group™ para su sistema de juego multigenérico. Todos los derechos están reservados bajo las leyes del Copyright Internacional. Todas las situaciones, incidentes y personas que en él aparecen son ficticias, y cualquier similitud con individuos vivos o muertos es meramente coincidente.

Se permite su fotocopia para uso personal.

Se permite su reproducción vía Docutech o cualquier otro método para uso personal.

1.- INTRODUCCIÓN.

1.1.- ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

En un juego de rol, el jugador interpreta al personaje de una historia. Cada jugador asume el rol de su personaje (PJ), tomando las decisiones y diciendo aquello que el personaje diría conforme se desarrolla la trama.

Un jugador, el Director de Juego (DJ) actúa como autor o narrador de la historia; él se encarga de la “puesta en escena”, diciendo a los jugadores dónde se encuentran, qué está ocurriendo y qué otros personajes aparecen en la historia (llamados Personajes No Jugadores o PNJ's) y lo que éstos dicen y hacen. El DJ guía la acción pero no la controla; el resultado del juego depende tanto del DJ como de los jugadores. De un modo simplista, un juego de rol puede compararse con el juego de “polis y cacos” que jugabas de pequeño, solo que ahora dispones de unas reglas para ayudarte, y las situaciones serán más complejas e interesantes.

1.1.1.- ¿CÓMO SE JUEGA?

En Fuzion, un jugador hace de DJ y decide el estilo de campaña, las reglas aplicables, los puntos de inicio para la creación de PJ's y demás opciones de este manual. Los otros jugadores interpretan sus PJ's a partir de las reglas que el DJ expone. Puede que tengas que jugar con PJ's pregenerados, o puede que desarrolles uno de inicio.

1.1.2.- ¿QUÉ MÁS HACE EL DJ?

El DJ prepara una historia (o emplea una prediseñada en un módulo de aventuras), y narra a los jugadores lo que sus PJ's ven y oyen, y les pregunta qué van a hacer. Cuando se desencadene una situación cuya solución no es obvia (como si puedes o no golpear a alguien, o forzar una cerradura), determinará su resolución, apoyándose en las reglas que tienes en tus manos.

1.1.3.- ¿CÓMO PUEDO SER UN DJ?

El mejor modo es ponerse manos a la obra. Lee este manual completamente y prepara un mundo de campaña (o adopta uno preexistente). Por nuestra parte incluimos un ejemplo de partida y algunos consejos sobre cómo crear una buena aventura. Es importante ser un buen narrador, para describir el mundo tan vívidamente como sea posible, y presentar las situaciones o problemas a los que se enfrenten los jugadores.

Es muy importante que el DJ sea un juez imparcial. Recuerda que si no juegas limpio nadie querrá participar en tu juego. ¡Buena suerte!...

Una sesión típica de rol

Miguel, David, Alberto y Elisa han quedado para echar una partida de rol. Buscan un rincón confortable en casa de Miguel, con espacio suficiente para los libros, dados y un par de pizzas.

Como DJ, Miguel empieza la sesión describiendo a los jugadores la escena. “Acabáis de llegar a la ciudad. Son aproximadamente las nueve de la noche, el cielo está oscuro y se ha levantado un fuerte viento. Las calles están semidesiertas por la reciente lluvia y la basura de años se acumula en las esquinas. Incipientes rayos lunares cortan las sombras, dejándoos ver los mendigos que deambulan por las callejas y un ratero agazapado en busca de una víctima despistada.”

Alberto interpreta el rol de un duro mercenario llamado Gron Helstrom. Piensa en el tipo de PJ que es y decide que alguien como Gron estaría buscando un poco de acción. “Gron se acerca al ratero y le coge por las solapas de la chaqueta, empotrándolo contra la pared, y dice: ‘¿Dónde está el bar más cercano?’.”

Alberto ha decidido interpretar a Jord Mattersly, un agudo detective al que le gusta ahondar en casos misteriosos, cuanto más bizarros mejor. Jord es un pensador, no un luchador, así que David intenta otra táctica. “Jord aparta las manos de Gron del cuello del ratero y le dice: ‘Perdone el entusiasmo de mi amigo. Tan sólo buscamos un lugar con ambiente donde sirvan bebidas fuertes...’.”

Elisa está jugando con Lara Khon, una astuta maestra del robo con pinceladas a lo Robin Hood en su carácter. De natural algo paranoica, se dedica a vigilar todo lo que ocurre a su alrededor. “¿Qué ve Lara entre la muchedumbre?”.

Como DJ, Miguel piensa sobre ello. Es de noche, están en los suburbios de la ciudad y Gron está haciendo muchas preguntas de modo bastante violento. “Bien, Lara ve tres figuras agazapadas en silencio entre las sombras. La luz de la luna arranca breves destellos de las armas que acaban de desenfundar y comienzan a acercarse...”

“Lara se gira hacia Gron y Jord”, dice Elisa, reaccionando rápidamente, “Colegas, se acercan problemas...”.

1.1.4.- ¿TENGO QUE DISFRAZARME O ALGO ASÍ?

En realidad no. Hay un estilo específico de juego, los juegos de rol en vivo, en los que sí puede ser necesario. Sin embargo, la mayor parte de los juegos de rol se juegan alrededor de una mesa, imaginando las escenas descritas por el DJ, y comportándose como el jugador crea que su PJ lo haría en cada situación. No es necesario disfrazarse, ni llevar armas de plástico, ni (Dios nos libre) arrastrarse por oscuros túneles a medianoche.

1.1.5.- COMENTARIOS A LA EDICIÓN EN CASTELLANO

Esta traducción ha sido realizada por Aitor Ugalde Blázquez. Al final del manual podréis

encontrar un capítulo semivacío bajo el epígrafe de Apéndices. Mi intención es ir poco a poco ampliando las reglas, tanto con nuevo material que se vaya añadiendo, como con la ayuda de aquellos que estéis dispuestos a perder vuestro tiempo en ello.

Deseo mostrar mi más pleno agradecimiento a mi esposa Blanca, que aguantó con estoica paciencia mis inacabables monólogos sobre elfos, enanos y demás bichos raros, hasta el punto que llegó a leerse la *Dragonlance* tan sólo para poder entender al loco de su marido. Tampoco me olvido de mi pequeña Alba, que llenó mis horas enfrente de la pantalla del ordenador con innumerables “pappappappappa”

y demás gorgojeos infantiles. Espero que cuando crezcas nunca olvides la importancia de la imaginación y los sueños. Guarda siempre en ti algo de tu infancia.

También quiero expresar mi agradecimiento a los miembros de la lista de correo de fudge-es y a todos aquellos que de un modo u otro han colaborado en esto.

Recordad que estoy abierto a todo tipo de sugerencias y colaboraciones. El que quiera contactar conmigo puede hacerlo en mi e-mail: aitorub@euskalnet.net, o en la lista de correo de fudge-es, o en la de es.binarios.rol.

Bilbao, Junio – Julio de 2.000

2.- CREACIÓN DE PERSONAJES.

2.1.- ¿QUÉ ES UN PERSONAJE?

Un personaje es el rol que asumes en la improvisada y movida trama en que consiste una partida de rol. Por ejemplo, si estáis recreando la película de *Casablanca*, Rick Blaine puede ser uno de los PJ's. Más que imitar a Humphrey Bogart, el jugador que lleva a Rick en esta aventura debe intentar actuar como su PJ lo haría en cada escena de la "película".

¿Pero qué hacer cuando el jugador dice: ' ¡Ah!, cuando el oficial Nazi arrincona a Rick en el aeropuerto, Rick usa su Visión de Rayos-X para derretir la pistola de Herr Strasser'?. Para eso están las REGLAS. Para jugar un PJ de modo convincente, el DJ emplea un conjunto de guías (las reglas) para decidir si aquello que quieren los jugadores es o no posible dentro de los confines de su mundo de campaña. Y para establecer pautas básicas de lo que puede hacer cada PJ en particular, se emplean unas poderosas herramientas: las Características.

2.2.- LAS CARACTERÍSTICAS.

Las **Características** (también conocidas como **Atributos**) son NÚMEROS que comparan las capacidades del PJ con todo lo demás en el universo. Todos los individuos y criaturas se describen usando Características; esto permite comparar un sujeto con otro, lo que es de vital importancia en el desarrollo del juego. Por ejemplo un PJ con una Característica de 5 será mejor que otro de 4 pero peor que uno de 6. Las Características generalmente se mueven en un intervalo de 1 a 10 (¿recuerdas a Bo Derek en la película "10"?). Era teóricamente la mujer más atractiva del mundo. ¿Te gustaría ser a ti el 1?).

2.2.1.- CÓMO DETERMINAR LAS CARACTERÍSTICAS.

El jugador "compra" el nivel de cada una de las Características de su PJ empleando una determinada cantidad de puntos que el DJ le otorga, en base al tipo de PJ y/o de aventura que se va a jugar. En una campaña típica de Fuzion cada PJ tiene 10 Características Primarias, divididas en cuatro grupos:

1.- MENTALES

Inteligencia (INT): lo brillante que eres. Como norma, es algo más que mera inteligencia. Incluye memoria, capacidad de razonamiento, de aprendizaje... Las deficiencias mentales se encuentran cuando el valor es menor de 1.

Fuerza de Voluntad (FV): la determinación y capacidad para enfrentarse al peligro y a las situaciones tensas. Esta Característica representa el coraje y la frialdad.

Presencia (PRE): la capacidad de impresionar e influenciar a los demás con tu carácter y carisma; lo bien o mal que caes a los otros; cómo interactúas en las relaciones sociales...

2.- DE COMBATE

Técnica (TCH): tu habilidad para manipular herramientas o instrumentos. No es lo mismo que Reflejos. Un PJ puede tener un alto nivel de Técnica pero ser inútil en un combate a manos desnudas, o puede tener muy buenos Reflejos pero un bajo nivel de Técnica.

Reflejos (REF): el tiempo de respuesta y coordinación, sirve para apuntar, lanzar objetos, realizar juegos malabares... Un prestidigitador, por ejemplo, debe tener unos buenos Reflejos. Además, es en base a esta Característica como se determina la habilidad del PJ para golpear.

Destreza (DES): tu competencia física en general, como equilibrio, salto y demás actividades atléticas. Un gimnasta tendrá un nivel alto de Destreza. Además, de la Destreza depende la capacidad para evitar ser golpeado.

3.- FÍSICAS

Constitución (CON): lo saludable que es el PJ. La capacidad de resistencia a los efectos del shock, los venenos y las enfermedades. ¡Puedes ser un sujeto realmente grande y fuerte pero caer resfriado al primer soplo de viento!

Fuerza (FUE): la masa muscular y su uso efectivo. Cuanto más fuerte, más peso se puede levantar..., y más poderosos serán tus puñetazos (y demás golpes).

Vigor (VIG): el tamaño, altura.. y la capacidad de seguir vivo y consciente bajo daños físicos masivos, como pérdidas de sangre, roturas de huesos... Determina la cantidad de daño que el PJ puede aguantar.

4.- DE MOVIMIENTO

Movimiento (MOV): la velocidad de movimiento corriendo, escalando, nadando... Sólo hay una Característica Primaria en este grupo.

2.2.2.- MÉTODO DE ADQUISICIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

La adquisición de Características Primarias se realiza mediante su compra a partir de los llamados Puntos de Características (PC), otorgados por el DJ en el momento de generación del PJ. Las Características Primarias se adquieren a razón de 1 punto por nivel de Característica. Por ejemplo, si quieres FUE 5, debes gastar 5 PC. El nivel mínimo de cada Característica es 1, y el máximo viene a ser entre

7 y 8 para un humano normal. Si estás creando un Superhombre (y el DJ lo permite), podrás superar este límite. El DJ es libre de determinar otros límites...

¿CÓMO ES DE BUENO MI PJ?

Menos de 1 punto: Disminuido. Este valor es más común en niños, ancianos y sujetos enfermos, gravemente heridos o incapacitados. Interpretar sujetos con Características a este nivel es difícil...

1-2 puntos: Cotidiano. Es el nivel por defecto en la mayor parte de los individuos del mundo. Personas en baja forma, que no destacan ni son excesivamente brillantes, pero que viven de modo normal. Este nivel es suficiente para poder hacer muchas cosas (aunque no inusuales o demasiado estresantes). La aventura es algo que ocurre a otros; su concepto de acción es salir a tomar una copa por la noche.

3-4 puntos: Competente. Refleja el nivel en el que la mayoría nos encontramos. Lo más parecido a un héroe es un buen policía o un buen bombero... Muchos adultos sanos presentan este nivel por defecto. Las aventuras y superpoderes a este nivel son algo realmente extraño. Un robo a un banco puede ser un acontecimiento demasiado excitante a este nivel.

5-6 puntos: Heroico. A este nivel de la realidad sólo acceden uno pocos de nosotros: Boinas Verdes, agentes del SWAT, del FBI, espías... En este estilo de campaña, el PJ está más allá de lo ordinario, en el equivalente a los héroes de las películas de acción. Una aventura típica a este nivel puede ser la incautación de un alijo de drogas, rescate de prisioneros o sobrevivir en la jungla...

7-8 puntos: Increíble. Atletas olímpicos, líderes mundiales, supermodelos, ganadores del Nobel... Es el nivel de realidad de las películas de acción donde el héroe salva al mundo de invasiones alienígenas, destruye organizaciones criminales internacionales y realiza demás hazañas increíbles, equipado con armas superdestructoras y contando con los más importantes contactos en el mundo.

9-10 puntos: Legendario. Esta es la realidad de los especialistas de Hollywood, o artistas marciales del estilo de Jackie Chang, genios como Einstein... Muchos héroes de cómic se encuentran en este grupo. A este nivel sólo alcanzan unos elegidos. Representa simplemente lo mejor a lo que puede aspirar la raza humana, y no es normal encontrar "gente normal" a este nivel, a menos que sean Albert Einstein, Carl Lewis o Helena de Troya...

Más de 10 puntos: Superheroico. A este nivel has pasado la línea de lo humanamente posible. Tus capacidades son incomprensibles para los humanos normales. Este es el nivel de los superhéroes de los cómics y de la mitología. Los superpoderes y las habilidades suprahumanas son comunes, y las aventuras normalmente engloban Imperios Galácticos y poderosos semidioses.

2.2.2.1.- ¿Cuántos puntos por Característica?

El nivel de Características determina aquello que el PJ puede hacer o no, y es particularmente importante, sobre todo en casos de niveles bajos. La gente normal tiene valores entre 1 y 4. Como norma general, 7 es el límite en el que acaba la realidad y comienza la ficción. Date cuenta que los PJ's tendrán sus Características y Habilidades dentro de un marco bastante amplio de niveles. Por ejemplo, un superhéroe tendrá la mayor parte de sus características entre nivel Competente y Heroico, algunas a Superheroico y es incluso posible que tenga un a Legendario. Por otro lado, un PJ Heroico, tendrá una o dos Características a nivel Increíble y las demás entre Heroico y Competente. Además, los jugadores elegirán las

Características y Habilidades a su gusto, de modo que es prácticamente imposible encontrar dos PJ's idénticos.

Es el DJ el que debe determinar la importancia de las Características en su campaña (aunque el coste de adquisición será el mismo). No dejes que los jugadores se centren en tener sólo buenas capacidades de combate, ¡enfrentales también a otros tipos de problemas!

2.2.2.2.- DJ: Determinación de los PC.

Partiendo de las diez Características Básicas, el DJ debe tan sólo tener en cuenta esta simple guía para determinar el número de PC que otorga a los jugadores al inicio:

ESTILO DE CAMPAÑA	PC
Cotidiana (realista)	20 PC
Competente (élite, semi realista)	30 PC
Heroica (series de acción)	50 PC
Increíble (olímpicos, pelis de acción)	60 PC
Legendaria (especialistas de película)	80 PC
Superheroica (cómics, mitología)	90 + PC

Otra opción es multiplicar el número de Características Primarias por el nivel que el DJ quiera alcanzar. Por ejemplo, en una campaña Fuzion clásica con 10 Características en la que el DJ quiere un nivel Heroico, proporcionará (10 x 5) 50 PC.

2.2.2.3.-¿Cuántos PC para este juego?

Dependerá del tipo de juego que quieras y del nivel que desees para las Características.

Conozcamos a John Smith

John Smith nos va a servir de guía para la construcción de un PJ genérico. Vamos a darle 50 PC de inicio, un buen comienzo para un héroe, y los distribuiremos del siguiente modo:

CARACTERÍSTICA	PC	DESCRIPCIÓN
INT	3	No es un científico
FV	5	Aguanta bien el estrés
PRE	3	No es nada del otro mundo
TCH	4	Se maneja
REF	7	Será un buen guerrero
DES	7	Será difícil apartarlo de tu camino
CON	6	Aguanta bien el daño y es difícil noquearle
FUE	4	No es un titán
VIG	6	Necesitará bastantes puntos para soportar lo que le espera.
MOV	5	Correrá rápido
TOTAL	50	Listo para jugar

2.2.2.4.- Regla opcional: añadir o suprimir Características.

Fuzion está diseñado para dar al DJ completa libertad en orden a añadir o suprimir Características para su campaña. Todo lo que hay que hacer es inventar una nueva Característica, asignarla a uno de los cuatro grupos y calcular los PC que se deja a los jugadores. Por ejemplo, en una campaña Heroica la media de cada

Característica está entre 5 y 6, así que si se crea una nueva, se debe dar a los jugadores 5 o 6 PC más y permitirle que rediseñe el grupo en el que ésta se engloba.

2.2.3.- MÁS CARACTERÍSTICAS: LAS CARACTERÍSTICAS DERIVADAS.

Las Características Derivadas son valores numéricos que surgen de realizar sencillas operaciones matemáticas con la Características Primarias. Las siguientes Características Derivadas son comunes en muchas campañas de Fuzion. Si un PJ no tiene exactamente las Características Primarias que determinan los valores de las Características Derivadas, puedes usar el valor medio del grupo al que pertenezcan, o lo que el DJ determine para su campaña. La Características Derivadas permiten al DJ crear nuevas Características sin necesidad de alterar las Características Primarias. De este modo podrás trasladar personajes a otras campañas Fuzion sin necesitar nada más que unos mínimos reajustes.

Fuzion tiene las siguientes Características Derivadas:

Aturdimiento (ATD): [VIG x 5] Representa la cantidad de daño por aturdimiento (puñetazos...) que se puede aguantar antes de caer en la inconsciencia. **IMPORTANTE:** al crear el PJ se pueden trasladar puntos de Aturdimiento a puntos de Heridas o viceversa, hasta un máximo de la mitad de los puntos iniciales. Por ejemplo, si tengo 35 puntos de Aturdimiento y otros 35 de Heridas, puedo trasladar hasta un máximo de 17 de uno a otro.

Heridas (H): [VIG x 5] La cantidad de “puntos de vida” que tienes. El daño que se puede aguantar antes de morir. Si llevas armadura, su valor de resistencia se sustraerá del daño a recibir. Puedes trasladar puntos de Heridas a puntos de Aturdimiento y viceversa (ver arriba).

Resistencia al K.O. (KO): [CON x 2] Es la resistencia al daño por aturdimiento; se resta del daño por Aturdimiento que recibas.

Recuperación (REC): [FUE + CON] Determina la velocidad a la que el PJ se recupera del daño. Recuperas el nivel de esta característica en puntos de Aturdimiento cada turno en reposo, y en puntos de Heridas por día de atención médica.

Correr: [MOV x 2m] Movimiento de Combate; **Sprint:** [MOV x 3m] No en combate; **Nadar y Escalar:** [MOV x 1m]... Determinan las distancias que el PJ cubre en un periodo de 3 segundos.

Resistencia (RES): [FV x 3] Básicamente la capacidad de resistencia de daño mental o psicológico, estrés... Son los “puntos de vida” mentales.

2.2.3.1.- Características Derivadas Opcionales.

Son aquellas que pueden o no estar presentes en una campaña Fuzion. Por ejemplo, si tu campaña es de estilo Far West, no es lógico que incluyas una habilidad para defenderte de láseres. Dado

que derivan de las características primarias, el DJ

Volvamos con John Smith

Las Características Derivadas de John Smith serán:

CARACTERÍSTICA	VALOR	DESCRIPCIÓN
ATD	30	6 X 5 = 30
H	30	6 X 5 = 30
KO	12	6 X 2 = 12
REC	12	6 + 6 = 12
CORRER	10	5 X 2 = 10 m/3seg.
RES	15	5 x 3 = 15

puede crear Características Derivadas Opcionales cuando lo estime conveniente.

Aunque variarán de campaña a campaña, algunas Características Derivadas Opcionales típicas son:

Suerte: [INT + REF] El destino juega en tu favor. Cada partida que juegues, puedes usar los puntos de suerte para “amañar” una situación y decantarla a tu favor. Si agotas los puntos, “se te ha acabado la suerte” y no los recuperarás hasta la próxima sesión. Casos usuales son añadir un par de puntos a una tirada importante de daño...

Aguate (AG): [CON x 10] Representa la cantidad de energía que puede gastar un PJ antes de caer agotado, tanto por causa del esfuerzo físico, como por el uso de alguna Habilidad (como un Talento o Superpoder). Se gastan del mismo modo que los puntos de Heridas y los de Aturdimiento. Algunos ejemplos son perder 1 o 2 puntos por efecto conseguido, por minuto, por hora, por puntos de “poder” usados... Queda a discreción de DJ. En cuanto a su recuperación, es necesario realizar una Acción de Recuperación, descrita en la pág. 21, que restaura tantos puntos de AG como nivel de REC tenga el PJ.

Defensa Energética (DEG): [CON x 2] La resistencia al daño causado por láseres, electricidad, campos de fuerza y demás miscelánea basada en energía. Estos puntos sólo se sustraen del daño energético. Se calculan en base a la misma Característica Primaria que la KO, de modo que puedes trasladar puntos de DEG a KO y viceversa al crear el PJ, con un máximo de la mitad del total. Cuando se usa DEG en una campaña, KO sólo se emplea para ataques físicos. Mientras que para el daño se usa H, no es necesaria una Característica de Defensa contra Heridas Energéticas; usa DEG

Velocidad (VEL): [1/2 REF] Esta Característica se usa para medir las reacciones del PJ. Puede emplearse para determinar cuándo se mueve un PJ en el curso de una acción, o la cantidad de cosas que puede hacer en un periodo específico de tiempo...

Humanidad (HUM): [FV x 10] Tu moral y humanidad básicas. Se usa en casos de horror extremo, irrealidad... La visión de sucesos horribles, la sustitución de partes del cuerpo por otros objetos, la adquisición de poderes irreales que separen al PJ del resto de la raza humana... son medios para perder puntos de Humanidad. Por cada 10 puntos que se pierdan, el PJ obtiene una penalización de -1 para cualquier Habilidad de interacción social (generalmente una Habilidad basada en PRE). Cuando este modificador iguale o supere el nivel de PRE, el PJ se convierte en algo técnicamente insano y su control pasa a manos del DJ.

2.2.3.2.- Aumentando o Disminuyendo las Características.

Normalmente, las Características no se pueden aumentar o disminuir directamente. En algunos casos, determinados Poderes y Talentos, que pueden o no estar disponibles en la campaña, supondrán un aumento de una Característica, temporal o permanentemente. Ciertas Desventajas pueden reducirlas. Puede que como último recurso el DJ permita el uso de Puntos Opcionales (PO) para aumentar Características, a razón de 5 PO por cada PC incrementado.

Lo que sí es posible es aumentar las Características Derivadas, como muestra la tabla de abajo, en base a PO. También puedes usar PC para aumentarlas, pero sería más lógico aumentar las Primarias de ese modo, dado que las Derivadas dependen de aquellas. Sólo tendrá sentido en el caso en que el DJ marque límites

rígidos de máximos a las Características Primarias.

Hay que tener en cuenta que, dado que los humanos normales tienen límites a las Características Primarias, los tienen también a las Derivadas. Por ejemplo, si el máximo permitido para un humano normal en VIG es 7, el máximo de H será 35 (7 x 5). Un PJ podrá sobrepasar los límites para sus Características Derivadas, pero debe haber una buena razón para ello, y permiso del DJ...

Por cada 5 PO o por 1 PC, se pueden aumentar las Características Derivadas del siguiente modo:

+2	KO
+1	REC
+10	AG
+5	ATD
+5	H

3.- POSIBILIDADES OPCIONALES.

En cualquier campaña, los PJ's necesitarán algunas Habilidades y Equipo con el que luchar, protegerse y, en suma, vivir sus aventuras. Estas Opciones son normalmente específicas de cada estilo o género de juego; no puedes emplear las mismas en un juego futurista que en uno de corte medieval-fantástico. La lista concreta de Opciones para cada mundo de campaña vendrá desarrollada con el mismo, y podrá variarse según las decisiones del DJ.

Es preciso aclarar un par de conceptos:

1.- Opciones Inherentes: son aquellas que forman parte del PJ. No le pueden ser arrebatadas (salvo en casos excepcionales), y tampoco pueden ser usadas por ningún otro. Las Habilidades, Talentos y Ventajas son ejemplos de Posibilidades Opcionales. Se consiguen mediante **Puntos Opcionales (PO)** que el DJ otorga a los jugadores.

2.- Opciones Adquiridas: son cosas que pueden ser construidas y pagadas con dinero. Normalmente incluyen vehículos y equipamiento. Al contrario que las Opciones Inherentes, las Opciones Adquiridas pueden ser usadas por otros. También pueden ser arrebatadas o destruidas, y pueden reponerse mediante dinero y PO adquiridos mediante la Experiencia (ver pág. 39).

3.1.- LOS PUNTOS OPCIONALES.

Son el medio para adquirir Opciones. El DJ otorgará un determinado número de PO al comienzo de la creación del PJ a los jugadores. La siguiente tabla es una mera guía basada en los distintos estilos de campaña:

ESTILO DE CAMPAÑA	PO
Cotidiana (realista)	25 PO
Competente (élite, semi realista)	35 PO
Heroica (series de acción)	45 PO
Increíble (olímpicos, pelis de acción)	55 PO
Legendaria (especialistas de película)	65 PO
Superheroica (cómic, mitología)	75+ PO

Una vez creado el PJ, los PO sobrantes pueden convertirse en dinero a razón 1 PO por cada 100 unidades monetarias básicas (piezas de oro, euros, tecnodólares, créditos...).

¿POR QUÉ PO?

Cuando se crea un nuevo PJ, todo lo que conoce es adquirido con los PO. ¿Por qué éste mecanismo?. La razón fundamental es que permite al jugador un personaje equilibrado. Al tener todos los PJ's los mismos PO, se evitan problemas y desacuerdos. Además, al estar todo evaluado en PO, es fácil establecer relaciones entre un personaje y otro,

partiendo de la base de que personajes del mismo nivel de PO tendrán grados de conocimiento y capacidades similares. Los PO son otorgados por el DJ a los jugadores al comienzo del juego (y se pueden adquirir más mediante Desventajas y por medio de la Experiencia).

3.1.1.- ADQUISICIÓN DE OBJETOS COMPLEJOS CON PO.

Dado que los PO pueden ser transformados en dinero con el que adquirir equipo, los objetos complejos (como vehículos) pueden valorarse en PO independientemente de la unidad monetaria básica. Después de todo, un coche puede costar 2 millones de pesetas, ¿pero qué utilidad tiene para el PJ?. ¡Seguro que no tanto como para emplear 20.000 PO!

Por esa razón, muchos vehículos, mechs y armas pesadas pueden aparecer en FUZION evaluados en PO y en dinero. De ese modo, el DJ que desee que sus jugadores comiencen con objetos de este tipo, podrá añadir de 50 a 150 PO a la cantidad básica que otorgue de inicio.

3.2.- MÁS PUNTOS: DESVENTAJAS.

Un mecanismo para obtener más PO para la generación de PJ's es la adquisición de Desventajas, problemas o situaciones de índole social, mental, físico o emocional que definen y encuadran al PJ; tan sólo hay que relacionarlas con sucesos de la vida anterior del PJ. Las Desventajas varían según cada estilo de campaña, pero en general se definen en base a su Frecuencia, Intensidad e Importancia.

EL HISTORIAL

Algunos juegos basados en Fuzion contienen una sección especial denominada "Historial"; un conjunto de tablas de Desventajas y sucesos que añaden sabor y credibilidad a la vida del PJ.

En el Apéndice final, pág. *, se incluye un sistema de historial desarrollado por Mark Chase bastante interesante.

3.2.1.- FRECUENCIA.

¿En qué momentos impactan los efectos de cada Desventaja en la vida del PJ?. La respuesta se encuentra en la Frecuencia con que aparecen. Cuanto más frecuente sea una Desventaja, más PO te proporcionará. La siguiente tabla es válida para todas las Desventajas:

FRECUENCIA	VALOR EN PO	DESCRIPCIÓN
Infrecuente	5	Una vez cada X sesiones de juego
Frecuente	10	Una vez cada sesión de juego
Constante	15	Más de una vez por partida.

3.2.2.- INTENSIDAD.

Refleja la fuerza con la que la Desventaja afecta al PJ, cuánto le afecta. Cada Desventaja tiene su intensidad entre paréntesis, pero proporcionamos una tabla aconsejable como guía de referencia:

INTENSIDAD	VALOR EN PO	DESCRIPCIÓN
Media	5 PO	El DJ puede pedir al jugador una tirada de FV + Concentración de nivel Cotidiano para superarlo.
Fuerte	10 PO	Tirada obligatoria de FV + Conc. a nivel Competente.
Severa	15 PO	Tirada obligatoria de FV + Conc. a nivel Increíble.
Extrema	20 PO	Tirada obligatoria de FV + Conc. a nivel Legendario.

Es importante señalar que mientras en el primer caso el DJ puede pedir o no al jugador la tirada, en los demás casos debe hacerlo. Además, el jugador debe representar en el juego los efectos de la Desventaja, pues en caso contrario no tendrían sentido. (*Concentración*: pág. 13).

3.2.3.- IMPORTANCIA.

Valora, como su propio nombre indica, la importancia que tienen las Desventajas para el PJ y la campaña. Por ejemplo, tener la Desventaja "Extranjero" en una sociedad donde todo el mundo es de fuera, tiene poca importancia, pero en una de corte xenófobo, es otro cantar. Otro medio de valoración de la importancia es tener en cuenta los efectos que puede tener para la vida del PJ; si es mortal, será de máxima importancia... La siguiente tabla proporciona un buen mecanismo de valoración al DJ:

IMPORTANCIA	VALOR	DESCRIPCIÓN
Menor	/5	Efecto Menor para Daño o Combate; -1 a las Habilidades o a la Reacción.
Mayor	/2	Efecto Mayor en Combate (-1); Daño la mitad de las veces; serios efectos en la Habilidades o la Reacción. Puede suponer peligro para el PJ.
Extrema	X1	Efectos Extremos en Combate (-3); Daño x2; efectos Extremos en Habilidades o Reacción. Puede poner al PJ en peligro extremo.

NOTA: cuando en la tabla se habla de *Reacción*, nos referimos a las reacciones que tiene frente al PJ el resto del mundo, y a las que puede llegar a causar él en los demás.

3.2.4.- DETERMINAR EL VALOR DE LAS DESVENTAJAS.

La fórmula es muy sencilla. Tan sólo se debe recordar que los decimales se redondearán hacia abajo:

$$\boxed{(\text{FRECUENCIA} + \text{INTENSIDAD}) / \text{IMPORTANCIA}}$$

Por ejemplo, elegimos la Desventaja de Responsabilidad. Decido que me afecta Frecuentemente (10), y tengo a mi cuidado a mi anciana tía Meg. Como ya es muy mayor, entra en el concepto de *Disminuido* (ver pág 5), de modo que la Intensidad es Fuerte (10), pero dado que no me hace estar en peligro ni mis habilidades se encuentran en peligro, la Importancia es Menor (/5). Según la fórmula, tengo $[(10+10)/5]$ 4 PO más para usar... Si mi tía Meg se encontrara continuamente en peligro y yo debiera rescatarla cada vez ¡podría disponer de hasta 20 PO!...

3.2.5.- LÍMITES A LAS DESVENTAJAS.

Algunas campañas recogen límites al número máximo de Desventajas que puede escoger un jugador para obtener PO. El límite más común es coger como máximo un número de Desventajas que aporten al PJ tantos PO como el DJ le otorgó de inicio, descontando aquellos "extras" que el DJ otorgue por razones especiales como por ejemplo la Adquisición de Objetos Complejos... (ver pág. 8).

De nuevo John Smith

El DJ decide que su campaña es de nivel Superheroica, y le otorga 75 PO, además de otros 60 para un vehículo, lo que hace un total de 135.

El jugador elige las siguientes Desventajas:

1.- Obsesionado por su Pasado:

a) Frecuencia Constante: 15

b) Fuerte Intensidad: 10

c) Importancia Mayor: /2

TOTAL: 12

2.- Perseguido por un Clan Ninja el que traicionó. Quieren Matarle.

a) Frecuente: 10

b) Extrema Intensidad: 20

c) Extrema Importancia: x1

TOTAL: 30

3.- TOTAL PO EXTRAS: 42

Añadidos a los 75 PO originales de John hacen un total de 117. ¡Va a necesitarlos para sobrevivir!

Por otro lado, en una campaña de corte más realista, John sólo dispondría de 35 PO, sin ningún extra para vehículos...

3.2.6.- EJEMPLOS DE DESVENTAJAS.

Seguidamente vamos a ver algunos ejemplos de Desventajas típicas, agrupándolas según la clase de efectos que pueden desencadenar para el PJ. En las distintas campañas encontrarás un listado de Desventajas. El DJ es libre para prescindir de las que quiera, modificarlas o crear nuevas Desventajas. Recuerda que el número entre paréntesis refleja la Intensidad.

1.- PROBLEMAS PSICOLÓGICOS

Lapsos de Memoria: Pueden ser: Olvidar cosas comúnmente conocidas (5); Olvidar familiares y amigos (10); Olvidar la propia identidad (15).

Maniaco-Depresivo: El PJ pasa repentinamente de periodos de euforia a profundas depresiones. Pueden ocurrir: Cambios de humor (5); Tendencias a la mentira sin sentido y a la depresión (10); Arrebatos: el sujeto comienza a correr sin una dirección concreta, arriesgando algún miembro o incluso la vida, o se hunde en un miserable estupor (15); Intentar suicidarse (20).

Ilusiones: El individuo cree percibir cosas que no son reales: escucha voces, piensa que le persiguen los alienígenas o se cree Dios... Algunos efectos son: Riesgo de ostracismo, azoro... (5); Riesgo de hospitalización, automutilación o ruina social o financiera (10); Riesgo para la vida (15).

Masoquismo: Es el odio a uno mismo, lo que lleva al individuo a autoherirse. Para conseguirlo, puede: Agredirse verbalmente (5); Provocarse abusos físicos menores (10); Provocarse daños mayores (10); Amenazar con riesgos para la propia vida (20).

Fobias: Por alguna razón, el PJ teme algún objeto cotidiano: perros, alturas, sonidos, colores... cuando el individuo sufre la fobia, su actitud varía: Sienten incomodidad (5); Miedo paralizante (10); Terror berserker (15); Catatonía (20).

Paranoia: Es el sentimiento de estar en continuo peligro. El individuo cree en todo momento que alguien le persigue. Los efectos dependen de la actitud que el sujeto adopte en su enfrentamiento contra tales perseguidores: Desvaríos Incoherentes (5); Actuaciones compulsivas para defenderse de ellos (10); Arriesgar la salud, la libertad, el dinero... para detenerlos (15); Arriesgar la vida (20).

Desdoblamiento de personalidad: La segunda personalidad será controlada por el DJ. Un buen sistema es que lleve una Hoja de Personaje para la misma, generada de igual modo que si fuera otro PJ. Los efectos para el PJ dependerán del carácter de la segunda personalidad: Le agrada la principal (5); Es neutral para con aquella (10); Odia a la primera (15); Pondrá en riesgo al la personalidad principal (20).

2.- TRASTORNOS DE PERSONALIDAD

Despistado: El individuo tiende a perder la cabeza. Extravía cosas triviales (5); Pierde u olvida cosas importantes (10); Pierde u olvida cosas u objetos potencialmente peligrosos (15); Peligro obvio, el DJ nunca solicitará al PJ tiradas de PER a menos que él mismo lo solicite (20).

Mal temperamento: El sujeto es irritable e irascible. Tiende a enojarse, en cuyo caso: Se arriesga a pérdidas

financieras, hacer el ridículo... (5); Encarcelamiento, riesgos físicos, ruina... (10); Arriesga la vida (15).

Cobardía: Especialmente en situaciones de combate. Si el sujeto se enfrenta al peligro: Se estremece ante todo aquello que pueda ser peligroso (5); Queda anonadado, incapaz de reaccionar (10); Intenta salir corriendo tan lejos como sea posible (15).

Obsesión: El sujeto no puede sacarse de la cabeza a una persona, hecho u objeto en particular. El sujeto puede: Hablar de ello en todo momento, arriesgándose a hacer el ridículo o a perder dinero (5); Se arriesga a la encarcelación, el más espantoso de los ridículos o la ruina (10); Arriesga la vida (15).

Timidez: El individuo detesta relacionarse con los demás. Evita hablar con desconocidos (5); Evita cualquier relación con gente nueva (10); Puede llegar a desaparecer ante situaciones donde aparezcan desconocidos (15).

Testarudez: El sujeto es incapaz de dar la razón a otros. Para mantenerse en su postura, puede: Arriesgarse al ridículo o a pérdidas económicas (5); Riesgo de encarcelación, daños físicos o ruina económica o social (10); Riesgo para la vida (20).

Furia Berserker: El individuo no puede controlar su furia en combate, de modo que: Atacará a cualquier enemigo (10); Atacará tanto a amigos como a enemigos (15); Atacará a cualquiera y no parará de luchar hasta que caiga exhausto o inconsciente (20).

Mala suerte: Las cosas nunca salen bien al sujeto, pasa por continuos desastres. Pueden ocurrirle: Desafortunados inconvenientes (5); Costosos o peligrosos desastres (10); Muy costosos o peligrosos (15); Peligros mortales (20).

3.- LIMITACIONES FÍSICAS

Falta de un miembro: Uno o varios dedos (5); Una mano (10); Un brazo (15).

Duro de oído: Normalmente Escuchar es una prueba basada en PER. El PJ necesita sacar como mínimo 4 más de lo normal (5); El sujeto necesita ayuda para escuchar: audífonos, trompetillas... (10); A menos que adquiriera un oído nuevo, está sordo como una tapia (15).

Movilidad reducida: El movimiento del PJ: Se reduce a ¼ (5); El MOV se reduce a ½ (10); Tan sólo puede moverse impulsándose con los brazos, con un MOV de 1 (15); Incapacidad absoluta, tan sólo puede mover el cuello (20).

Problemas de vista: No distingue algunos colores (5); Precisa gafas (10); Tuerto (15); Totalmente ciego (20).

Cambios incontrolados: El individuo está sujeto a cambios físicos o psíquicos (debe pactarlo con el DJ). Según lo a menudo que ocurren, pueden ser: Poco comunes (5); Comunes (10); Muy Comunes (15).

Defectos vocales: La voz del sujeto está de algún modo dañada. Cuando habla: Emite un susurro, o tartamudea (5); Emite sonidos ininteligibles (10); Incapaz de hacer ningún tipo de sonido (15).

Vulnerabilidad: El sujeto es susceptible a determinadas sustancias o situaciones, y recibe daño extra cuando se encuentra ante ellas. Las situación o substancia es: Inusual (5); Común (10); Muy común (15).

Susceptibilidad: el sujeto sufre daño o puede ser herido por sustancias que normalmente son inofensivas: La substancia es: Inusual (5); Común (10); Muy común (15).

4.- COMPLICACIONES SOCIALES

Fama: El PJ es objeto de persecución por parte de los medios de comunicación. No puede moverse sin llamar la atención: Cualquier actividad que realice se convertirá en noticia si hay algún periodista cerca (5); Cualquier cosa que haga se convierte en titular y la gente está pendiente del PJ cuando va por la calle (10); Todo aquello que haga o diga será objeto de noticia, sufre el continuo acoso de los periodistas, que le persiguen en todo momento (15).

Mala reputación: La gente lo "sabe todo" del PJ. Todos han oído una o dos historias, normalmente falsas. Cada vez que el PJ aparezca en una conversación o en público: Será frecuentemente reconocido (5); Siempre será reconocido (10).

Identidad secreta: El PJ intenta ocultar sus actividades bajo un identidad secreta o alguna otra pantalla de humo. Según su actitud, puede ser: El PJ lleva una vida normal, sin mantener contactos con nadie (5); Le persigue un individuo que intenta descubrir su verdadera identidad (10); Todo el mundo intenta descubrir la verdadera identidad (15).

Pobreza: El dinero llega muy difícilmente al PJ. Su situación es: Pobre, sólo tiene lo justo para comer y dormir (5); En banca rota, probablemente en la calle con poco más que lo justo para comer (10); Endeudado y perseguido por sus acreedores para hacerse con lo poco que consiga (15).

Hábitos personales: La gente no aguanta al PJ; puede ser por su aliento, por su manía de hurgarse la nariz o por el olor de pies... El mal hábito es: Desagradable (5); Inaguantable (10); Horrible (15).

Opresión: El PJ está sumido en un grupo de carácter opresor u otros medios de dominación. Es ignorado cuando intenta mantener relaciones con los demás (5); Está oprimido por normas que controlan dónde vive o sus viajes (10); Está alienado, es una no-persona (15); Esclavizado, se le considera como una propiedad, y por tanto puede ser vendido... (20).

Distintivo: El sujeto es reconocido en cualquier reunión por alguna característica particular que los demás comparten o reconocen. Tales rasgos pueden ser: Fácilmente ocultables (5); Pueden ocultarse gracias a Habilidades de Actuación o Disfraz (10); Imposibles de ocultar (15).

Extranjería: El PJ no es local, es obviamente: De otro lugar (5); De un lugar muy lejano (10); De un sitio tan lejano que nadie ha oído hablar (15).

5.- ENEMIGOS

Son fuerzas que trabajan activamente en contra del PJ. Los enemigos se valoran a partir de tres elementos:

Capacidades: Son menos poderosos que el PJ (5); Son tan poderosos como él (10); Son más poderosos que el PJ (15); Tienen acceso a grandes armas, superpoderes, equipo de gran calidad... (20).

Extensión de su poder: Están limitados a un pueblo o ciudad (5); Ámbito nacional (10); Están extendidos por todo el mundo (15); Extensión intergaláctica (20).

Intensidad: Se usa esta tabla en lugar de la general de Importancia de la pág. 9. Están buscando al PJ o le vigilan (/5); Le buscan para cazarlo o encarcelarlo (/2); Quieren su muerte (x1).

6.- RESPONSABILIDADES

Código de honor: Son reglas personales que el PJ no romperá pase lo que pase. Un código puede suponer tanto detestar la violencia, como no pasar una afrenta sin satisfacer el honor mediante un duelo... El PJ debe mantener su código: Incluso a riesgo de expulsión o ridículo (5); A riesgo de lesiones corporales o ruina financiera (10); Debe defenderlo con la vida si es preciso (15).

Sentido del deber: El PJ persigue un estricto código moral que le impulsa siempre a hacer lo correcto, fundamentalmente por aquellos de los que se siente responsable: Sus allegados y amigos (5); Algún colectivo o grupo especial (10); Toda la humanidad (15); La vida en general (20).

Voto: Es una promesa que el PJ debe mantener como sea. Puede ser proteger a alguien, ir a un lugar concreto... El PJ debe mantener su voto: Incluso a riesgo de expulsión o ridículo (5); A riesgo de lesiones corporales o ruina financiera (10); Incluso con la vida si es preciso (15).

Protegidos: Aquellos que precisan la ayuda protección del PJ. Pueden incluir hijos, familiares, amigos... Según sea el protegido: Equiparable al PJ (5); *Disminuido*, ver pág. 5, o de algún otro modo inferior el PJ (10); Tiene problemas especiales, necesidades específicas o está sujeto a peligros determinados (15).

7.- COMPORTAMIENTOS COMPULSIVOS

Adicción: Si el PJ no consigue la sustancia o situación determinada de la que es dependiente, sufre importantes consecuencias físicas y/o psíquicas. La sustancia o situación puede ser: Común (5); Poco común (10); Rara (15); Muy rara (20).

Honestidad: El PJ siempre dice la verdad, incluso si le puede ser perjudicial. Dirá la verdad incluso: Arriesgándose al ridículo o a pérdidas económicas (5); A riesgo de daños físicos o ruina económica (10); Riesgo para la vida (15).

Impulsividad: El PJ es incapaz de cuidar de sí mismo; actúa sin pensar de ningún modo. Actuará alocadamente incluso: Arriesgándose al ridículo o a pérdidas económicas (5); A riesgo de daños físicos o ruina económica (10); Riesgo para la vida (15).

Intolerancia: El PJ se muestra intolerante frente a todo aquello que sea distinto a él. Cuando se encuentra en una situación así, el PJ reaccionará: De modo civilizado pero distante (5); Rudamente, incluso llegando a malhablar (10); De modo violento (15); Violentamente, incluso arriesgando la vida (20).

Celos: El PJ es extremadamente celoso. Cada vez que alguien se acerca a su "amor": El PJ se obsesiona y adopta una actitud vigilante (5); Es confrontativo y acusador (10); Llega incluso a la violencia física (15).

Cleptomanía: El PJ roba cosas continuamente. No importa su valor. El PJ no puede controlarse aún: Arriesgándose al ridículo o a pérdidas económicas (5); A riesgo de daños físicos o ruina económica o social (10); Riesgo para la vida (15).

Lascivo: El PJ no puede resistirse a sobar a cualquiera que considere atractivo/a, o como mínimo a lanzarle palabras soeces, aún: A riesgo de expulsión, ridículo o pérdidas económicas (5); Arriesgándose a lesiones físicas o quiebras financieras (10); Jugándose la vida (15).

3.3.-LAS HABILIDADES: LA PRIMERA OPCIÓN.

Lo primero que muchos jugadores quieren adquirir con sus PO son las Habilidades. Representan aquello que el PJ conoce o puede hacer. En Fuzion hay nueve grupos básicos de Habilidades:

1.- Habilidades de combate: Engloban el combate a manos desnudas y el uso de armas de melé.

2.- Habilidades de proyectiles: se incluye armas de fuego, arcos...

3.- Habilidades de consciencia: Reflejan la consciencia y conocimiento del ambiente que rodea al PJ, encontrando pistas... Este grupo de habilidades suele ser usado en combinación con superpoderes u otras capacidades suprahumanas.

4.- Habilidades de control: Para conducir vehículos, montar...

5.- Habilidades físicas: Engloban pruebas de fuerza, resistencia...

6.- Habilidades sociales: Para trato con los demás, relaciones sociales.. Reflejan la gracia y estilo del PJ.

7.- Habilidades técnicas: Orientadas fundamentalmente a la manipulación y uso de bienes. Representan Habilidades profesionales.

8.- Habilidades artísticas: Incluyen actuar, tocar instrumentos, disfrazarse...

9.- Habilidades de educación: Conocimiento o entrenamiento basado en una educación formal o en la escolarización.

3.3.1.- MODO DE ADQUISICIÓN DE HABILIDADES GENERALES.

Las Habilidades se mueven generalmente en un intervalo de 1 a 10, y son usadas en el juego añadiendo su nivel al de la Característica de la cuál dependen, o bien al de aquella con la que mejor se relacione la situación en concreto. Al igual que las Características, el nivel de las Habilidades determina su costo. En la generación de PJ, un nivel de Habilidades cuesta un PO, de modo que si el jugador quiere una Habilidad a nivel 4, debe gastar 4 PO.

La adquisición de la Habilidad puede permitir al PJ hacer más de lo que se recoja en la descripción de la misma. Siempre puede suceder que a un jugador se le ocurran nuevas aplicaciones de una misma Habilidad. Sin embargo, por exigencias de la campaña o del DJ, es probable que se exija al PJ que se especialice, acotando así las aplicaciones de una habilidad. Pensemos por ejemplo en la Habilidad *Ciencias*, el DJ puede exigir una Habilidad distinta para

Física, otra para Química... Esto se llama ESPECIALIZACIÓN.

La lista de Habilidades posibles es tan larga como tu imaginación. Nosotros recogemos aquí un listado de ejemplo. Las campañas pregeneradas incluirán sus propias listas de Habilidades. Aquellas Habilidades subrayadas representan *Grupos de Habilidades*, es decir, son susceptibles de dividirse en Especializaciones, y así se aconseja al DJ. Nada impide que el DJ decida que otras Habilidades sean *Grupos* y puedan dividirse en especialidades.

¿CÓMO ES DE BUENA MI HABILIDAD?

Menos de 1: Deficiente. El PJ no sabe nada al respecto.

1-2: Cotidiano. El PJ tiene algunos conocimientos básicos de la Habilidad. Puede ejercitarla la mayor parte de las veces, aunque no especialmente bien. Es un aprendiz o iniciado.

3-4: Competente. El PJ ha sido entrenado y ha practicado la habilidad. Puede ejercitarla en cualquier tipo de circunstancias, e incluso desarrollar nuevas aplicaciones, aunque dificultosamente. Es considerado un profesional.

5-6: Heroico. El PJ es un maestro en esa Habilidad y es capaz de desarrollar aplicaciones inusuales de la misma.

7-8: Increíble. A este nivel de Habilidad, el PJ es uno de los mejores en el mundo. Desarrolla fácilmente aplicaciones inusuales de la misma, e incluso puede descubrir nuevos usos. Se encuentra rayano al reino de lo ficticio.

9-10: Legendario. A este nivel, el PJ es reconocido como uno de los mejores en la historia. Ha superado todos los límites de usos y aplicaciones de la Habilidad, entrando en el reino de los genios y la ficción.

Más de 10: Superheroico. Las Habilidades a este nivel se encuentran muy por encima de lo concebible en el mundo real. Es el reino de los cómics, las leyendas, la fantasía y la mitología.

3.3.2.- HABILIDADES CONOCIDAS POR TODOS.

La buena noticia es que todos los PJ comienzan con un grupo gratuito de Habilidades, las Habilidades conocidas por todos. Normalmente engloban habilidades que son conocidas por el individuo medio de cada cultura específica, en un momento concreto. Tales Habilidades son: **Percepción, Concentración, Educación, Persuasión, Atletismo, Enseñar, Conocimiento Local** (del área del PJ), **Combate sin armas y Evasión**. Estas habilidades las reciben los PJ automáticamente a nivel 2. Pueden ser ampliadas del modo normal con PO.

El DJ puede añadir o suprimir Habilidades de este grupo a su propio albedrío. Pensemos por ejemplo en una sociedad futurista donde todo el mundo maneja los ordenadores y lleva una vida absolutamente sedentaria. En ese caso probablemente se sustituiría la Habilidad de **Atletismo** por **Ordenadores**, por ejemplo.

El grupo de Habilidades conocidas por todos es, además, un buen mecanismo para determinar el nivel de desarrollo de una cultura en concreto.

Es importante recordar en este punto que las Habilidades, Talentos, Equipo, Ventajas... son

todas posibilidades opcionales que el DJ puede o no adecuar a su campaña. Puede prescindir de una, dos, tres o las cuatro y modificarlas a su gusto.

3.3.3.- ALGUNOS EJEMPLOS DE HABILIDADES.

HABILIDADES DE COMBATE

Evasión (DES): La Habilidad básica de apartarse del camino de aquel que desea causar daño al PJ. Puede usarse como mecanismo de defensa contra ataques cuerpo a cuerpo, con o sin armas, y determinados ataques de proyectiles.

Combate sin armas (REF): La habilidad básica de luchar con las manos, los pies...

Combate de melé (REF): Uso de distintas armas de melé, como cuchillos, garrotes, hachas...

HABILIDADES DE PROYECTILES

Artillería (REF): Artillería clásica, armamento montado en vehículos, armamento naval...

Armas pesadas (REF): Uso de armamento militar pesado como ametralladoras, morteros, lanzacohetes...

Tiro: Uso de armas de proyectiles individuales, como pistolas, subfusiles, rifles, arcos, ballestas...

HABILIDADES DE CONCIENCIA

Ocultar (INT): La habilidad de ocultar objetos y hallar aquellos que otros han escondido.

Concentración (FV): La habilidad de mantener control mental y enfocar la mente. Puede servir para pruebas de Memoria, Control Psicológico, Poderes Mentales...

Deducción (INT): Es la Habilidad de enlazar hechos o hipótesis para alcanzar una conclusión poco obvia. Esta Habilidad debe usarse moderadamente.

Leer los labios (INT): Es la habilidad de leer los labios de alguien mientras habla para entender lo que dice. Para poder usarla, el objetivo debe estar a la vista del PJ.

Percepción: La Habilidad de observar, escuchar, percibir, descubrir pistas...

Seguimiento (INT): La Habilidad de seguir a alguien sutilmente. También la de evitar que otros te sigan.

Vigilancia (INT): La Habilidad de mantener una vigilancia estática sobre un sujeto sin ser detectado.

Rastrear (INT): Es la habilidad de encontrar y seguir un rastro a partir del descubrimiento de huellas, ramitas rotas...

HABILIDADES DE CONTROL

Domesticar (INT): Es la Habilidad de criar, domar y cuidar animales.

Pilotar Mechs: Es la Habilidad de pilotar robots gigantes, incluyendo maniobras de combate y evasión.

Conducir (REF): Puede ser coches, motos, tractores, camiones... Incluye vehículos acuáticos.

Pilotar (DES): Se refiere a transportes aéreos, civiles o militares: aviones, helicópteros, jets...

Montar (DES): Se refiere a cabalgar sobre una criatura realizando maniobras poco usuales. Debe especificarse la criatura.

JOHN SMITH OTRA VEZ

Recordemos que, después de adquirir sus desventajas, tenía 117 PO para gastar, y coge las siguientes Habilidades:

HABILIDAD	PO
Conducir	4
Artillería	3
Tiro	4
Mecánica	3
Acrobacia	2
Evasión	2
Navegación	3
Liderazgo	2
Experto (coches de carreras)	1
Demoliciones	3
Armamento (armas de fuego)	1
Seguimiento	2
TOTAL	30
Puntos Restantes	87

Además tiene automáticamente todas las Habilidades conocidas por todos a un nivel inicial de 2. John decide ampliar algunas:

HABILIDAD	PO
Concentración	+2
Educación	+1
Conocimiento Local (Sunsu)	+2
Percepción	+4
Enseñar	0
Atletismo	+2
Combate sin armas	+1
TOTAL	12
Puntos Restantes	75

HABILIDADES FÍSICAS

Acrobacias (DES): Para realizar volteretas, saltos, giros... como un acróbata circense. Puedes sorprender a tus enemigos apareciendo de detrás de un obstáculo con un salto mortal, cayendo de pie, listo para combatir...

Atletismo (DES): Habilidades atléticas básicas: saltar, trepar, lanzar, nadar...

Escalar (FUE): La Habilidad de escalar superficies especialmente dificultosas (muros, árboles, edificios...) con tal de que haya un mínimo asidero. La velocidad de escalada es 2 m/3seg..

Acechar (DES): La habilidad de refugiarse en las sombras moviéndose silenciosamente. También la habilidad de evitar ser detectado en situaciones de combate.

HABILIDADES SOCIALES

Soborno (PRE): El PJ sabe cuándo hacerlo, cómo y cuánto ofrecer.

Conspirar (INT): Capacidad de influenciar a individuos u organizaciones, y de orquestar planes.

Conversar (PRE): Es la Habilidad de sonsacar información de modo sutil. Hacerlo lleva tiempo, y si se falla la tirada, el objetivo puede reaccionar mal.

Interrogar (PRE): Supone forzar a la gente para obtener información. El PJ sabe como evitar las cicatrices y marcas, puede juzgar cuándo la víctima corre peligro de morir...

Liderazgo (PRE): Permite convencer y liderar a los seguidores y compañeros del PJ.

Persuasión (PRE): Sirve para convencer, persuadir o influenciar a los demás.

Sedución (PRE): La Habilidad de ganarse la confianza de otros mediante la compañía o favores.

Saber callejero (PRE): Conocimiento del mercado negro, carteristas, informadores...

Comercio (PRE): La Habilidad de realizar buenos negocios ante comerciantes y vendedores, valorar la calidad de un producto, regateo...

Guardarropa y Estilo (PRE): Una combinación de moda, estilo y cuidado personal. El PJ sabe cómo lucir las prendas y mejorar su apariencia.

HABILIDADES TÉCNICAS

Intervención (TCH): La Habilidad de implantar y operar sistemas de intervención como micrófonos ocultos, cámaras, sensores...

Demoliciones (TCH): La Habilidad de usar explosivos y desactivarlos.

Electrónica (TCH): La Habilidad de identificar, entender, reparar y desmantelar componentes electrónicos.

Juego (TCH): Sirve para ganar en juegos de azar, tales como póquer, blackjack... También permite hacer trampas.

Cajón desastre (TCH): Conocimientos básicos de calderería, artesanía, chapuzas y demás habilidades manuales...

Forzar cerraduras (TCH): Tanto para mecanismos de llave, como eléctricos, magnéticos, combinaciones...

Mecánica (TCH): Es el conocimiento necesario para reparar y construir objetos...

Paramedicina (TCH): Sirve para cortar hemorragias, curar heridas... En esencia, mantener vivo a un sujeto.

Sistemas de seguridad (TCH): Tanto para reconocer y evitar trampas y sistemas de vigilancia, como para construirlos...

Armamento (TCH): La Habilidad de reparar, mantener y construir armas. Debe especificarse el tipo de armas (espadas, pistolas, armas de energía...).

HABILIDADES ARTÍSTICAS

Actuar (PRE): La Habilidad de actuar y representar el rol de un personaje. Sirve para aparentar emociones...

Disfraz (TCH): La Habilidad de alterar la apariencia mediante maquillaje, disfraces...

Imitación (PRE): Sirve para imitar la voz de otro, sus ademanes...

Oratoria (PRE): La Habilidad de hablar a una audiencia para conseguir su atención y convencerles de algo.

Cantar (PRE): Sirve para cantar.

Prestidigitación (REF): La Habilidad de "engañar al ojo humano", realizar pequeños juegos de manos...

Ventriloquia (PRE): La Habilidad de hacer que la voz parezca provenir de otro lugar.

HABILIDADES DE EDUCACIÓN

Burocracia (PRE): Habilidad para tratar con los burócratas, a quién acudir, dónde ir, qué formularios rellenar...

Negocios (INT): Conocimientos básicos de prácticas empresariales, legislación mercantil, ventas, contabilidad...

Ordenadores (TCH): La Habilidad de programar y operar computadores.

Criminología (TCH): Conocimientos forenses mínimos, búsqueda de pistas, huellas dactilares, búsqueda de documentos, pruebas de balística...

Criptografía (INT): La Habilidad de resolver criptogramas básicos y descifrar mensajes encriptados o codificados.

Educación (INT): Conocimientos básicos de Historia, Matemáticas, Lengua... Lo que se aprende en el colegio.

Espionaje (INT): La Habilidad de orquestar operaciones de espionaje.

Experto (INT): Conocimientos específicos de un área del saber concreta. Puede ser fruto de una afición, como coleccionar sellos...

Idiomas (INT): Se debe especificar el idioma concreto, no incluye sólo idiomas, sino otros lenguajes, como signos manuales o lenguajes de programación... Si un idioma tiene varios dialectos, se pueden entender a ½ de la Habilidad.

Conocimiento local (INT): Dónde está cada sitio, quién es quién...

Navegación (INT): Sirve para guiarse por las estrellas, conocer las mareas y los vientos, interpretar mapas y cartas marítimas...

Profesión (INT): Supone el ejercicio activo de una profesión (abogado, médico...) que proporciona contactos, ingresos... Puede ser necesario que la adquisición de esta Habilidad requiera la de otras.

Documentación (INT): La Habilidad de buscar información sobre sucesos oscuros o poco conocidos en librerías, bases de datos...

Ciencia (INT): Conocimientos básicos de técnicas de laboratorio, investigación, desarrollo de hipótesis... Debe especificarse el área de conocimiento.

Sistemas operativos (TCH): Es la Habilidad de operar sistemas de comunicaciones. Debe especificarse el sistema en concreto (radares, redes LAN...).

Tácticas (INT): La Habilidad de dirigir batallas a gran escala de modo eficaz.

Enseñar (INT): La Habilidad de implantar información o Habilidades en otros.

3.4.-LOS TALENTOS: LA SEGUNDA OPCIÓN.

Los Talentos son Habilidades innatas (no necesariamente superpoderes) que normalmente no pueden adquirirse mediante el estudio o el entrenamiento, como *Sentido de la dirección* o *Ver en la oscuridad*. Aquí recogemos una lista básica de Talentos que el DJ puede modificar a su gusto. Cada talento cuesta 3 PO. Algunos de ellos, los que tienen el símbolo [x] pueden ampliarse al costo de 3 PO por cada nivel de Talentos.

Sentidos agudizados [x]: Uno de los cinco sentidos está hiperdesarrollado. Si es el Tacto, el PJ puede leer con los dedos, reconocer materiales al tocarlos, descubrir ranuras de puertas ocultas... Si es el olfato, puede reconocer personas u objetos por el olor y será difícil envenenarle... En el caso de la Vista, el PJ

recibe un +1 a las pruebas de PER basadas en la vista, y el malus por distancia al usar Armas de proyectiles se reduce en 2 puntos. Si es el Gusto, el PJ puede detectar sustancias extrañas en los alimentos... Este Talento debe cogerse una vez por sentido.

Ambidiestro: El PJ puede usar objetos con ambas manos sin el usual penalizador de -3.

Empatía animal: Ningún animal atacará al PJ salvo que sea especialmente provocado. Cuando el PJ entra en un área habitada, los animales domésticos se sentirán atraídos por él, y le seguirán a donde vaya, aunque no tienen por qué obedecerle.

Belleza [x]: El PJ es extremadamente atractivo. La gente se gira cuando pasa y generalmente es objeto de moscones y admiradores. Automáticamente recibe un bonus de +1 a *Persuasión*, *Actuación* y *Guardarropa* y *estilo*.

Reacción ciega: El PJ puede contraatacar, sólo en combate cuerpo a cuerpo, sin el penalizador usual de -4 por Oscuridad, siempre que pueda ver u oír a su oponente.

Sentido del combate [x]: Los REF del PJ están entrenados para el peligro, de modo que reacciona rápidamente ante el mismo. Por cada nivel que se aumente este Talento (hasta un máximo de 5), el PJ recibe un +1 a sus tiradas de Iniciativa (sólo para situaciones de combate).

Sentido común: El PJ normalmente sabe actuar del modo más lógico. EL DJ debe avisarle cuando vaya a hacer algo particularmente estúpido. Este Talento no permite conocer el peligro, pero sí decir “no creo que sea buena idea entrar ahí...”.

Sentido de la dirección: El PJ nunca se pierde. Sabe dónde está el norte en todo momento y puede guiarse sin necesidad de brújulas, mapas...

Articulaciones de goma: El PJ puede doblar sus articulaciones hasta límites insospechables, pudiendo soltarse ataduras si tiene a mano un cuchillo o algo similar e introducirse en pequeños huecos...

Memoria de elefante: El PJ nunca olvida aquello que haya oído, visto o leído.

Alto umbral de dolor: El PJ es especialmente resistente al sufrimiento y al shock. Cada vez que es herido, puede reducir el Daño de aturdimiento recibido en 2. Si se aplican las reglas de Heridas Continuas (ver pág. 35) se reducen sus efectos en -2.

Inmunidad: El PJ es inmune a un tipo específico de veneno o enfermedad.

Intuición: El PJ tiene repentinas corazonadas. El DJ debe solicitarle una tirada basada en PRE cada vez que estime que es necesario.

Calculadora mental: El PJ puede realizar mentalmente complejas operaciones matemáticas.

Sueño ligero: El PJ dormido reacciona rápidamente ante cualquier toque o sonido ligero. No se precisa tirada de *Percepción*.

Longevidad: El PJ tiene una vida extremadamente larga, sin mostrar signos de envejecimiento. No importa su edad, siempre aparentará la mitad.

Visión nocturna: El PJ puede ver en la absoluta oscuridad.

Oído musical: El PJ siempre sabe si alguien está desafinando y gana un +3 a cualquier Habilidad musical.

Efecto dramático: Son Talentos que no tienen una especial aplicación para el uso de Habilidades o el combate, sino que proporcionan efectos dramáticos al

juego. Por ejemplo, un vientecillo constante que infla la capa del PJ, siempre tiene un cigarrillo a mano...

Curación rápida: El PJ recupera 3 puntos de daño por unidad de tiempo más de lo normal.

Simular la muerte: El PJ puede reducir sus pulsaciones y su respiración, de modo que determinar que no está realmente muerto requiere una tirada de dificultad Legendaria.

Lectura rápida: El PJ puede leer una página de un texto con el que esté relativamente familiarizado en 3 segundos.

Sentido del tiempo: El PJ siempre sabe qué hora es y cuánto tiempo ha pasado desde que chequeó el tiempo por última vez.

JOHN SMITH DE NUEVO

John ha decidido emplear algunos de sus PO en Talentos de la manera siguiente:

TALENTOS	PO
Sentidos agudizados	3
Ambidiestro	3
Memoria de elefante	3
Sueño ligero	3
Sentido del combate	9
Curación rápida	2
TOTAL	24
Puntos Restantes	51

3.5.-LAS VENTAJAS: LA TERCERA OPCIÓN.

Las Ventajas son objetos inusuales, privilegios o contactos a los que un PJ tiene acceso en la campaña. Pueden ser símbolos especiales de autoridad, licencias, amigos, favores o ingresos derivados del ejercicio de una profesión. Se adquieren mediante PO del mismo modo que las Habilidades, y los PO gastados en ellas determinan su valor y poder. Desde luego una Ventaja de nivel 1 será de menor importancia que otra de nivel 10. Queda en manos del DJ determinar de modo exacto el tipo de ventaja asociada a cada nivel y los beneficios que implica.

Las Ventajas dependen absolutamente de la campaña y lo mejor será crearlas de modo independiente para cada una de ellas. Además hay que tener en cuenta que de una Ventaja pueden derivarse efectos tanto benignos como perjudiciales para el PJ. Pensemos por ejemplo en una Ventaja de *Contacto* con un Capo Mafioso... seguro que algún día exige la devolución del favor.

Una vez el DJ ha establecido el nivel de la ventaja, debe decidir el Impacto que esta tiene en el mundo de juego; por ejemplo, en una campaña superheroica, ser el propietario de una megacorporación puede ser un obstáculo para el

PJ, dado que será más difícil mantener el anonimato de su superhéroe, mientras que en una campaña estilo Cyberpunk ese mismo estatus puede tener un serio Impacto. El Impacto se calcula multiplicando el costo básico de la Ventaja por el multiplicador derivado de la siguiente tabla:

IMPACTO EN LA CAMPAÑA	MULTIPLICADOR
Muy alto	X4
Alto	X3
Moderado	X2
Pequeño o nulo	X1

A continuación recogemos un listado de ejemplo de Ventajas. Como siempre, el DJ puede modificarlo en cualquier momento.

Membresía [1PO/nivel]: El PJ disfruta de los beneficios de pertenecer a una organización, pero por el contrario debe cumplir con determinadas obligaciones. El nivel representa el estatus del PJ dentro de la organización, no el poder de influencia de la misma. Así, al nivel 1, el PJ será un cadete del FBI, pero al nivel 10 será la mano derecha del Director.

Licencia [1PO/nivel]: El PJ tiene un permiso legal para hacer cosas que sin él serían ilegales. No tienen por qué suponer obligaciones especiales para el PJ.

Contacto[1PO/nivel]: El PJ conoce a alguien que puede ayudarlo a cambio de dinero, poder o servicios, y que generalmente está fuera de la ley. El nivel del contacto se basa en diversos aspectos, no es lo mismo conocer a un estudiante, que saber que puedes pedirle que mate a alguien...

Favor [0,5PO/nivel]: Es un tipo concreto de *Contacto*. En este caso sólo puede usarse una vez y el conocido DEBE realizar lo que se le pide (siempre que sea apropiado). Ten en cuenta que no es lo mismo tener *Favores* de mucha gente, cada uno de un área distinta, que tener un *Contacto* que puede hacer de todo. Es menos común el primer caso.

Renombre [1PO/nivel]: El PJ goza de buena reputación. La gente generalmente reaccionará bien ante él, aunque el *Renombre* también puede tener su lado oscuro... La valoración dependerá del ámbito de la reputación, por ejemplo, de 1 a 3 será local, a partir de 6 nacional y 9 a 10 internacional.

Riqueza [1PO/nivel]: Los PJ iniciales normalmente son de clase media-baja, pero esta Ventaja cambia su estilo de vida. Por un PO acceden a clase media, con un nivel de vida más confortable. El nivel 2 supone la clase media-alta. En los niveles 3-4 el sujeto tiene el dinero necesario para vivir bien, permitirse gastos superfluos y disponer de una gran vivienda. Al nivel 6 el PJ es rico, no debe trabajar y puede permitirse coches lujosos... En el nivel 9 el PJ es millonario... El DJ puede permitir o no superar el nivel 10, convirtiéndose el PJ en billonario.

3.5.1.- UNA NOTA ESPECIAL SOBRE EL DINERO EN FUZION.

Generalmente, los PJ que eligen la Ventaja de *Riqueza* en Fuzion no se interesan por llevar un

control continuo de sus posesiones. Sin embargo, es posible que en un momento dado quieran saber si tienen suficiente para comprarse esa isla caribeña... En ese caso, hay una regla simple. Con *Riqueza* 1, el PJ dispone de 1.000 unidades monetarias de ingresos semanales. Este valor se dobla por cada nivel adicional de la Ventaja, eso significa que a nivel 10 puede disponer de 26 millones al año, de modo que el DJ debe ser muy cuidadoso en la aplicación de esta regla.

VOLVAMOS CON EL SEÑOR SMITH

John decide adquirir algunas Ventajas con sus PO, en concreto adquiere la Ventaja de *Contacto* dos veces. El primero es un espía del gobierno, y la coge a nivel 4. El segundo un general del ejército a nivel 6.

El DJ decide que ambas dos son de Alto Impacto, y según el cuadro el multiplicador a aplicar es x3, de modo que ha gastado $[(4+6) \times 3] 30$ PO. Aún le quedan 21.

3.5.2.- ALGUNOS EJEMPLOS DE LICENCIAS Y MEMBRESÍAS EN UNA CAMPAÑA ACTUAL.

El DJ debe construir las para su campaña. Aquí mostramos algunos ejemplos para una partida de corte actual:

Oficial de Policía	2
Teniente de Policía	4
Capitán de Policía	6
Oficial de Policía Nacional	3
Teniente de Policía Nacional	5
Capitán de Policía Nacional	7
Agente Federal	4
Agente Federal Veterano	6
Licencia de Médico	3
Permiso de Armas	2
Venta de Armas	2
Venta de Armas automáticas	4
Pasaporte	0
Permiso de Conducir Internacional	1
Licencia Profesional	2
Carné EMT	1
Credencial Técnica	1

3.6.- EL EQUIPO: ÚLTIMA OPCIÓN.

El Equipo representa aquello que el PJ puede necesitar para salir de aventuras. Evidentemente variará un montón dependiendo del estilo de campaña, pero hay determinados objetos que pueden aplicarse con carácter general a casi cualquier estilo de campaña:

Refugio temporal	1 PO
Comida para una semana	1-2 PO
Equipo de comunicaciones	1 PO
Transporte personal	30-60 PO
Armadura media a pesada	16-25 PO

Kit de herramientas	1-2 PO
Medidor de tiempo	0,5 PO
Cuerda	1 PO
Kit iluminación	0,1 PO
Kit Médico	0,3 PO
Kit de visión de largo alcance	1 PO
Equipo de grabación	1 PO
Equipo para encender fuego	0,1 PO
Agua para 2 días	0,1 PO

Esta lista es totalmente genérica. La forma concreta del equipo dependerá del nivel tecnológico en concreto de la campaña. El siguiente cuadro puede servir de guía:

NIVEL TECNOLÓGICO	ÉPOCA
1	Preindustrial
3	Victoriano
4	Inicios del siglo XX
5	Finales del siglo XX
6-7	Futuro cercano
8-9	Futuro interestelar
10	Imperios transgalácticos

Por ejemplo, un *Kit de iluminación* en una época Preindustrial sería una antorcha, en la era Victoriana una linterna de aceite, una linterna a pilas a Finales del siglo XX y una lámpara de fusión nuclear en un Futuro Interestelar.

Como norma de valoración, resta el Nivel Técnico menor de aquel en el que se desarrolla tu campaña y multiplica el resultado por la cantidad de PO que cuesta. Por ejemplo, una linterna de aceite Victoriana costará [(Nivel Técnico 4 – menor Nivel Técnico posible, el Preindustrial de 1) = 3]; el coste en PO del *Kit de iluminación* es 0,1 PO, de modo que 0,1x3] 0,3 PO. No siempre el nivel menor será el Preindustrial, por ejemplo en el caso del *Kit de visión de largo alcance*, donde posiblemente el más rudimentario sea el catalejo, que podríamos englobarlo en un Nivel Técnico de 2 o 3.

Finalmente, recuerda que para determinar el precio de cada objeto en dinero, basta con multiplicar los PO por 100. Cada PO equivale a 100 unidades monetarias. Tan sólo hay que estar atento a aquellos que aparecen con decimales, cuyo valor en moneda sería el de céntimos, centavos, piezas de plata...

3.6.1.- EQUIPO Y SERVICIOS

A continuación se recoge una lista de equipo genérico. Como siempre, el DJ puede modificarla a su gusto. El valor de cada objeto

aparece recogido en PO. Recuerda que para convertirlo en dinero basta multiplicar los PO por 100.

Binoculares	1
Equipo de escucha	6
Detector de micrófonos ocultos	9
Cámara	1
Poncho de camuflaje	2
Hornillo de campaña	1
Cronómetro	0,5
Cantimplora	0,2
Equipo de buceo	5
Comida de campaña (1sem.)	1
Bebida en un bar	de 0,1 a 10
Kit de electricidad	0,5
Kit médico	0,3
Linterna	0,5
Contador Geiger	9
Bengalas	5
Mechero	0,1
Kit mecánico	1
Cuerda	1
Ordenador personal	10
Llamada telefónica	0,01 +
Radio	1
Grabadora	1
Tienda de campaña	1
Navaja Suiza	0,5
Cinturón de utilidades	0,2
Vehículo	varía (30-60)

(NdT:) Ten en cuenta que en la edición americana del juego los precios se calcularon teniendo como base el dólar. En España, con 3.000 ptas. (30POx100) no es posible hacerse con un coche ni de casualidad. Sin embargo en USA sí hay coches por 3.000\$.

3.6.2.- ARMAS Y ARMADURAS

Cuchillo	0,5
Espada bastarda	4
Revolver	3
Pistola	4
Fusil de asalto	8
Subfusil	6
Ballesta pesada	4
Bastón Bo	3
Hacha de batalla	5
Pectoral de Kevlar	2
Armadura ligera de Kevlar	8
Armadura pesada de Kevlar	10

4.- EMPIEZA LA ACCIÓN.

Bien, ahora ya tienes a punto tu PJ, es el momento de empezar la aventura, pero antes vamos a realizar un par de precisiones. Vamos a hablar del “tablero de juego”. En los juegos de rol, el “tablero” se encuentra en tu imaginación; el DJ describe la escena, y basándote en lo que te dice verás lo que ocurra a tu alrededor. En determinadas situaciones más complejas (como el combate) es usual emplear mapas y figuritas como ayuda para aclararlas.

4.1.- LA ESCENA.

Hay un par de reglas básicas acerca de este “tablero mental”. Fundamentalmente se basan en aquello que el PJ puede ver o no. Como regla general, aquello que quede dentro del rango de visión del PJ, y hablamos de rango porque no hay que olvidar visores de armamento y demás miscelánea, puede ser objeto de interacción. Es decir, puedes interactuar con aquello que ves. Si en la línea de visión hay algún obstáculo, se considera que el objeto está BLOQUEADO y no se puede interactuar con él en términos normales (hombre, si tienes un misil teledirigido...). Como consecuencia, aquello que quede a la espalda del PJ quedará fuera de su ámbito de visión y no podrá interactuar con ello a menos que el PJ se gire.

Siguiendo la misma pauta, sólo puede tocarse con las manos lo que está a un máximo de 2m del PJ. Si está más lejos, será necesario emplear algún tipo de herramienta.

Recuerda, como siempre, que en un juego de rol es usual pasar el umbral de la realidad. Estas reglas son simples indicaciones, que no tienen por qué servir en todas las ocasiones. Posiblemente un ser con ojos en la nuca no tenga que girarse, o el Hombre de Goma de los 4F podría coger cosas a más de 2m de distancia sin problemas...

4.1.1.- UNA ACLARACIÓN SOBRE LAS DISTANCIAS EN FUZION.

Siguiendo con su espíritu de desarrollar un juego de rol multigenérico, en la edición original de Fuzion se equiparan los metros y las yardas. En esta traducción nos vamos a centrar en el sistema métrico decimal. Sí, sí, ya se que una yarda no es exactamente un metro, pero dado que en la edición americana está contemplada la dualidad de medidas en todas las tablas, y que ellos mismos equiparan las dos unidades de medidas, los más pulcros podrán estar tranquilos.

4.1.2.- DISTANCIAS.

En principio hay dos escalas de movimiento básicas en Fuzion:

1.- Movimiento Figurativo: es una escala de movimiento que sirve para comparar las velocidades entre dos elementos. Sirve para determinar cuál de los dos es más rápido. El mecanismo es simple y se basa en la Característica MOV, por ejemplo, en una carrera, cada participante hará una tirada de dados y añadirá el resultado a su MOV. El que más saque será el ganador.

2.- Movimiento Literal: es una medida de distancia real, especialmente útil para situaciones de combate, uso de mapas y figuritas... Determina la distancia máxima que se puede recorrer en un lapso de 3 segundos, y se determina en base a las Características Derivadas de *Correr* (MOV x 2m) y *Sprint* (MOV x 3m). La medida estándar de 3 segundos es la unidad básica de tiempo en combate por defecto.

VELOCIDAD REAL EN NÚMEROS REALES

Si quieres conocer la velocidad real de algo o alguien en Km/h, aquí explicamos como hacerlo, es simple, basta con multiplicar el movimiento de combate, o de no combate por 3Km/h. En la edición americana se recoge también la conversión en millas, en cuyo caso el multiplicador será 2.

De este modo, un vehículo con movimiento en combate de 18 tiene una velocidad máxima de (18x3) 54 Km/h (o 36 millas). Por otro lado, una cuestión más compleja es la de las velocidades realmente grandes, de sublumínicas para arriba.

Esta cuestión puede no parecer importante a priori, pero habida cuenta de que es posible que tu PJ sea un superhéroe como los de los cómics, o que puede ser piloto de una nave interestelar, debe tenerse en cuenta. Normalmente en estos casos el MOV vendrá identificado en sistemas de medición distintos a los usuales, tales como mach, warp... En estos casos, para determinar las velocidades los mejor es seguir el sistema de Movimiento Figurado.

4.1.3.- EL TERRENO.

El terreno es aquello por donde el PJ camina: tierra, cemento, arena, hielo... En Fuzion el MOV puede variar según el tipo de terreno por el que se esté andando. El terreno se califica en Despejado, Abrupto y Muy Abrupto, y queda modificado del siguiente modo:

<u>Despejado</u>	<u>Abrupto</u>	<u>Muy Abrupto</u>
MOV	MOV/2	MOV/4

Ten en cuenta que para que un terreno sea calificado Abrupto, no es necesario que esté lleno de rocas; significa simplemente que es difícil de cruzar. Un terreno Abrupto puede incluir crestas, cortados, turbulencias aéreas o mala iluminación. Otro Muy Abrupto puede estar cubierto de nieve, hielo o cantidades ingentes de

lodo. Un Terreno despejado tiene hierba, caminos y cielos despejados...

El tipo de terreno lo decide el DJ, y lo califica en base a la mayor cantidad de terreno a recorrer en cada fase (ver *Tiempo*). Por ejemplo, si en una fase hay que recorrer 4m de terreno Despejado y 6m de terreno Abrupto, lo más probable es que el DJ lo considere Abrupto.

4.1.4.- EL TIEMPO.

Es el último sistema de medidas que nos queda por analizar en ese “tablero mental” al que antes nos referíamos, el tiempo.

Hay dos sistemas de cálculo del tiempo en Fuzion:

1.- Tiempo de juego: funciona exactamente igual que en la realidad: segundos, minutos, horas, días...

2.- Tiempo en combate: es algo más concreto. El tiempo de combate se subdivide en dos unidades de juego básicas, una **Fase** que dura 3 segundos, y un **Round** que dura 12. En casos extremos habrá que acudir a minutos y horas para describir acciones especialmente largas.

TABLA DE TIEMPOS
Una fase: 3 segundos (unidad básica en combate)
Un round: 12 segundos (4 fases)
5 rounds: 1 minuto
5 minutos
20 minutos
1 hora
6 horas
1 día

4.1.5.- LOS TURNOS.

Los turnos son un concepto abstracto que representa el momento en el que actúa cada PJ o PNJ. En Fuzion, como norma general actuará primero aquél que tenga el nivel de REF más alto, aunque puede reservarse el turno para actuar en una acción de oportunidad cuando le convenga (lo veremos en Acciones Avanzadas, pág. 20 y ss.), luego actuará el siguiente con nivel más alto y así hasta el final. En caso de empate, se puede resolver fácilmente con una tirada de dados, el que más saque actúa antes.

Otro sistema para determinar quién lleva la iniciativa es lanzar 3D6 y sumar el valor de REF. Se crea una mayor expectación y se reducen las posibilidades de empate, aunque si ocurre, se vuelven a tirar los dados y listo.

Una vez establecido el orden de turnos, y empezando por el de mayor iniciativa, los jugadores deben declarar qué acciones va a realizar su PJ en su fase correspondiente. El DJ no tiene que hacerlo respecto de los PNJ.

4.2.- ACCIONES BÁSICAS.

Cuando llega tu turno, aquello que hagas se denomina *Acción*. Pero... ¿qué tipo de acciones puedo realizar?, ¿cómo funcionan las acciones?... En general hay dos tipos de acciones en Fuzion, las **Acciones Básicas**, que son meras descripciones de lo que deseas que tu PJ realice en su turno, y las **Acciones Avanzadas**, algo más complejas, suponen maniobras más sofisticadas que añaden factores tales como la estrategia y la táctica al desenlace del juego. Las Acciones Básicas permiten un juego más veloz, y las Avanzadas mayor detallismo. El equilibrio justo queda en tus manos.

Seguidamente se dará una descripción de cada una de las Acciones Básicas, explicando en qué consisten, y también se incluye una breve tabla resumen de las mismas.

4.2.1.- ATAQUE

Es el uso de un arma, poder o Habilidades de combate intentando herir a un oponente. Hay multitud de modificadores que pueden ser determinantes en el éxito de la acción (ver pág. 29). Algunas armas específicas pueden incluir modificadores propios.

4.2.2.- BLOQUEO O PARADA

Esta acción está destinada a desviar los ataques. En general consiste en parar un ataque específico de melé o cuerpo a cuerpo y se añade a tu Valor Defensivo (VDf, ver pág. 29) como norma. Cuando se bloquea un ataque, hay que hacer una tirada de melé o combate sin armas contra la tirada que el atacante haya realizado para superar el VDf. Si la tirada tiene éxito, y el ataque ha sido bloqueado. Tras recibir un bloqueo, el atacante queda desequilibrado y debe actuar después de que el que le bloqueó lo haga, estableciéndose una excepción al sistema de turnos.

Este es un buen momento para que recuerdes el juego de “piedra, papel o tijera” que practicabas de pequeño. Como regla general, ciertos medios de defensa sólo pueden usarse para detener ciertos ataques, porque contra otros pueden ser inútiles o quedar inutilizados. Como regla básica para el DJ, hay que recordar:

La madera daña a la carne.

El metal daña a la madera.

La energía daña al metal.

4.2.3.- ESQUIVA

Esta acción se usa para hacerse más difícil de golpear. Ante un ataque, el jugador debe declarar

que decide esquivar, ganado un +3 a su Habilidad de Evasión (ver pág. 13) contra todos los ataques que reciba en esa fase.

4.2.4.- INCORPORARSE

Esta acción se aplica para casos de levantarse después de caer al suelo.

4.2.5.- AGARRAR, ARREBATAR Y COGER.

Esta acción se usa para asir a un oponente, un arma, aparato o lo que sea. Un agarre exitoso permite al atacante retener, luxar, estrangular o voltear al oponente, quien a su vez puede que intente coger un arma de su contrario... Usa una Titada Opuesta (ver pág. 22) para ver quién de los dos puede deshacer el agarre, puedes aplicar Habilidades basadas en FUE como Combate sin armas, Artes marciales o Atletismo. El atacante sufre un -2 a su tirada. Cuando los dos se encuentran agarrados, aplica un -3 a la DES para todos los demás ataques. Si realizas un agarre, puedes optar por volcar toda tu FUE en el daño que relices cada turno.

4.2.6.- CORRER (MOVIMIENTO DE COMBATE).

Permite al PJ correr a su Característica de correr al completo en esta fase.

4.2.7.- SPRINT (NO COMBATE)

Usa esta acción para moverte a tu velocidad de Sprint esta fase pero con ½ DES y 0 REF.

4.2.8.- OTRAS ACCIONES

Se usa en todo aquello no cubierto por las demás acciones básicas, como recargar un arma, quitarse la camiseta o abrir una puerta... Cuánto tiempo lleva realizar la acción queda a discreción del DJ. Puede basarse en tu descripción de la acción o en tu DES...

4.2.9.- LANZAR

Permite al PJ usar un arma arrojada, como una granada, una estrella ninja o una simple piedra... El objeto debe estar en manos del PJ y ser lanzado usando la Habilidad de Atletismo. Los objetos improvisados no aerodinámicos pueden lanzarse con una penalización de -4. Si el PJ lanza algo más grande de 2m², el ataque debe tratarse como un ataque a un área más que a un sujeto concreto.

RESUMEN DE ACCIONES BÁSICAS

Ataque: (disparar o golpear). Realizar un ataque (modificadores opcionales); los ataques con armas automáticas cuentan como una acción. El daño de los golpes cuerpo a cuerpo es 1d6 -1.

Bloqueo: Detiene un ataque que ha superado el Vdf. Se enfrenta a la tirada de Ataque. Otorga la iniciativa para la siguiente fase.

Esquiva: Permite hacer más difícil recibir todos los ataques en una fase. +3 Vdf. No permite atacar.

Incorporarse: dejas de estar postrado.

Agarrar, arrebatar y coger: -2 al atacante. -3 DES para los dos.

Correr: movimiento de combate completo.

Sprint: movimiento no combate completo pero con ½ DES y 0 REF.

Otras acciones: realizar acciones no especificadas.

Lanzar: lanzar un objeto. -4 si es improvisado.

4.2.10.- ACCIONES LIBRES.

Son aquellas cosas que puedes realizar automáticamente sin necesidad de perder la acción, como mantenerte de pie. Para asegurarte, pregunta al DJ qué acciones son libres en su campaña.

Un ejemplo típico es poder moverte a tu capacidad de MOV completa sin coste de acción.

4.3.- ACCIONES AVANZADAS.

Son acciones más complejas que pueden realizarse en lugar de las Acciones Básicas. Recuerda que la siguiente lista recoge tan sólo una ínfima parte de las posibles acciones que se pueden realizar.

4.3.1.- ABORTAR UNA ACCIÓN

Después de la fase de declaración de acciones, un PJ que reciba un ataque, si aún no ha pasado su turno, puede "abortar" lo que había declarado hacer y en su lugar realizar una maniobra defensiva: *Parar*, *Esquivar* o *Ponerse a cubierto*. El PJ mantendrá su acción defensiva hasta que pueda actuar de nuevo en la siguiente fase.

4.3.2.- APUNTAR

Esta Acción permite aumentar las probabilidades de acertar a un blanco con un arma de proyectiles. Cada fase que se pase apuntando se recibe un +1 al ataque con un máximo de +3. Apuntar implica mantener una posición estática, sin moverse, y con un ángulo de tiro claro.

4.3.3.- ESTRANGULAR

Es un tipo de maniobra de agarre con dos manos o un brazo (si eres realmente grande, puede que no necesites usar más que una mano). Si se realiza una estrangulación con éxito, el

estrangulador hace 2d6 de daño de heridas cada fase hasta que se deshaga la llave.

4.3.4.- DESARMAR

Con una tirada de ataque con éxito, el PJ gana la posibilidad de arrebatar algo de las manos de su oponente sin penalizaciones. El atacante debe realizar una tirada de combate sin armas + FUE contra otra de combate sin armas + FUE por parte de su oponente. Si gana el atacante, el oponente pierde su arma. Usa la tabla de Área de Efecto (pág. 30) para determinar donde cae el arma, con el oponente en el centro.

4.3.5.- PONERSE A CUBIERTO

Esta acción está orientada a escapar del área de efecto de las explosiones. Se debe hacer una tirada de defensa (usando la habilidad apropiada de Combate sin armas o Evasión según decida el DJ), contra una dificultad basada en la distancia: base 8 por un metro y +1 por cada metro adicional. Si la tirada es fallida, el PJ no ha sido lo suficientemente rápido o no ha ido lo suficientemente lejos como para escapar de la onda expansiva, de modo que sufrirá los efectos del ataque. Esta acción puede ser usada como una acción de *Abortar* o una de *Esperar* (acción de oportunidad, ver pág. 22). En todo caso se pierde el turno.

4.3.6.- DESENFUNDADO RÁPIDO

Si declaras esta acción al inicio de tu turno, estás intentando desenfundar más rápido que tus oponentes. Puedes desenfundar y usar un arma en una sola acción, pero con un -3 al ataque.

4.3.7.- ATRAPAR

Permite al PJ usar algún tipo de arma que atrape, como redes, látigos, boleadoras, tentáculos... El ataque se desenvuelve usando la habilidad del arma en concreto contra la defensa de la víctima, de modo normal. Si el ataque tiene éxito, la acción se juega como un agarre.

4.3.8.- ESCAPE

Es la acción de liberarse de agarres, estrangulamientos, luxaciones, atrapes o simples trampas... Requiere una tirada separada de FUE + combate sin armas contra FUE + Atletismo (o combate sin armas) del atacante. Si estás atrapado por una trampa, La tirada será de FUE + Atletismo contra la dificultad que decida el DJ. Una tirada exitosa implica que el PJ se libera de la presa.

En lugar de la Habilidad de Atletismo, el DJ puede permitir el uso de Habilidades de combate sin armas específicas (como Artes Marciales) o sustituir la FUE por TCH (como para soltarse unas esposas...).

4.3.9.- GOLPE RABIOSO

El PJ lo pone todo en un solo movimiento físico, como un puñetazo, patada, lanzamiento... Esto le reporta un +3d6 a la tirada de daño, pero se penaliza con un -3 a la posibilidad de golpear, dado que el PJ no se preocupa de apuntar, mantener el equilibrio...

4.3.10.- MOVERSE

Esta acción te permite moverte a la mitad de tu capacidad de Correr en metros y realizar otra acción al final que no sea corre, sprintar, cargar... o cualquier otra acción que el DJ considere que lleva un turno completo.

4.3.11.- CARGA MEDIA

Esta Acción permite moverse a la capacidad de Correr completa y realizar un solo ataque sin armas o de melé en cualquier punto entre el inicio del movimiento y el final, aunque no al final. El PJ recibe un malus de -2 a DES y REF pero hace un daño igual a su FUE + 1 dado por cada 10m. recorridos. Sin embargo, recibe el equivalente a 1/3 del daño él mismo.

4.3.12.- CARGA TOTAL

Esta Acción permite moverse a la capacidad de Correr completa y realizar un solo ataque sin armas o de melé al final del recorrido, con una penalización de -1 a REF por cada 10m. recorridos y -3 a DES. El PJ hace un daño igual a su FUE +1 dado por cada 5m. recorridos pero recibe el equivalente a 1/2 del daño causado.

4.3.13.- RECUPERACIÓN

Se recuperan tantos puntos de Aturdimiento perdidos o de Aguante (si se usa esta Característica) como tu Característica de REC. Si decides realizar esta acción, no puedes hacer nada más durante esta fase. Si sufres daño mientras realizas esta acción, no recuperas ningún punto de Aturdimiento. Cuando un PJ decide realizar una acción de Recuperación, está a -5 DES.

4.3.14.- BARRIDO

El PJ realiza un barrido o zancadilla a su oponente. Con una tirada exitosa de combate sin armas, el oponente cae al suelo y recibe un -2 a su siguiente ataque, mientras que el actor recibe un +2 al suyo.

4.3.15.- ESPERAR

Esperar es una acción de oportunidad. En la fase de declaración de acciones, una vez determinado el orden de los turnos, tu PJ puede optar por esperar. Esta acción tiene mejores resultados cuanto mejor aprovechas las oportunidades para actuar. Cuando decides actuar, interrumpes las acciones de los demás PJ's y PNJ's.

Cuando un PJ declara que va a esperar es preciso que matice hasta cuándo. Algunos ejemplos son frases del estilo de "espero hasta que actúe fulanito", "espero hasta que pueda verle el blanco de los ojos"... Si la condición no se cumpliera, el PJ pierde el turno, y se mantiene esperando hasta la siguiente fase. Cuando la condición se cumple, el PJ puede decidirse a actuar, interrumpiendo las acciones de los demás, después de todo para eso ha estado esperando. Un ejemplo puede ser: "espero hasta que mi oponente asome la cabeza por detrás del muro y entonces le arreo". Así, en el momento en que tu oponente asome la cabeza, interrumpes su acción y le das. La interrupción es automática, no requiere tiradas. Otro ejemplo es vigilar a un prisionero, cuando intente escapar se interrumpe su acción y le disparas...

SUMARIO DE ACCIONES AVANZADAS

Abortar: Interrumpes el turno de tu oponente usando una acción defensiva, pero pierdes el tuyo.

Apuntar: Recibes un +1 al ataque por fase hasta un máximo de +3.

Estrangular: Un agarre a -4 REF. Hace 2d6 de daño, y no puedes hablar si te están estrangulando.

Desarmar: Arrebatat un arma de manos del oponente.

Ponerse a cubierto: Escapar de la onda expansiva. Tirada de REF + Atletismo (o combate) contra dificultad de 8 +1 por cada metro.

Desenfundar: Desenfundar un arma y atacar en una misma acción con -3 al ataque.

Atrapar: Agarre con armas de atrape mediante tirada de FUE + Atletismo (o combate) contra FUE + Atletismo (o combate) de tu oponente.

Golpe rabioso: +3d6 al daño pero -3 REF.

Movearse: MOV completo y realizar otra acción (excepciones).

Carga media: Correr y atacar en un momento concreto con -2 a REF y DES. Daño FUE +1 dado/10m. Recibes el equivalente a 1/3 del daño.

Carga total: Correr y atacar en al final con -1 a REF/10m. y -3 DES. Daño FUE +1 dado/5m. Recibes el equivalente a 1/2 del daño.

Recuperación: -5 a la DES, pero se recuperan puntos de Aturdimiento o de Aguante = REC.

Esperar: Acción de oportunidad.

Una vez todos los PJ's han declarado sus acciones, empieza la acción, valga la redundancia. Muchas veces el PJ podrá hacer lo que ha decidido sin más, pero otras el resultado será incierto, y deberá resolverse la acción para ver qué ocurre.

4.4.- RESOLUCIÓN DE ACCIONES

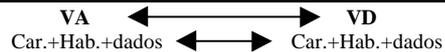
Cuando El PJ intenta hacer algo, siempre se plantea la pregunta de si puede tener éxito o no. Algunas veces la respuesta es obvia y sencilla, te la dará el sentido común. En otras ocasiones, deberás consultar al DJ y lanzar los dados si es necesario.

LAS TIRADAS DE DADOS

Esta es una de las cuestiones más importantes. En Fuzion el daño siempre se tira con dados de seis caras. En cuanto a la resolución de acciones, hay dos sistemas para que elijas el que prefieras: el sistema de Hero, que consiste en lanzar 3d6, o el de Interlock, 1d10. El DJ debe decidir al inicio de la campaña cuál de los dos sistemas quiere usar. En cuanto a su funcionalidad, no te preocupes. El sistema de resolución de acciones está ideado para que funcione igual de bien con los dos métodos, y no se producen diferencias estimables.

Hay dos mecanismos básicos de resolución de acciones, según el PJ actúe contra otro ser o en solitario:

1.- Acciones opuestas: cuando interactúas contra otra persona o ser vivo. La fórmula consiste en enfrentar el Valor de la Acción (**VA** = Característica + Habilidad + tirada de dados del actor) contra el Valor de la Dificultad (**VD** = Característica + Habilidad + tirada de dados del opositor):



2.- Acciones simples: son las que se realizan ante una situación. La probabilidad de conseguirlo depende de la dificultad de la acción. El DJ debe determinar la dificultad mediante la Tabla de Dificultades, luego se debe hacer una tirada de Característica + Habilidad + dados, y si el resultado es mayor o igual a la dificultad, la acción se desarrolla con éxito.

TABLA DE DIFICULTADES

Sencillo	10	Cotidiano	14
Competente	18	Heroico	22
Increíble	26	Legendario	30
Superheroico	34	Compet. Superher.	38
Excepcional. Superh.	42	Incr. Superh.	46
Legendar. Super.	50	Cósmico	54
Compet. Cósmico	58	Excep. Cósmico	62
Increíbl. Cósmico	66	Legendar. Cósmico	70

Las pruebas en Fuzion se resuelven todas del mismo modo: elige la Característica relevante, suma su nivel al de tu Habilidad y tira los dados.

Compara el resultado con la dificultad de la tabla o el VD de tu oponente, y si es mayor o igual significa que has tenido éxito.

Puede que te preguntes ¿qué puede ser Competentemente cósmico o superior?. Realmente nada a lo que tenga acceso el humano medio, pero dado que con Fuzion puedes jugar seres superpoderosos, y como medio de sistema cruzado de dificultades entre todos los juegos compatibles con Fuzion, había que incluirlo en la tabla.

UN PAR DE REGLAS ALTERNATIVAS

1.- Cálculo de dificultad

Cuando el DJ no sepa que dificultad elegir, o no disponga en ese momento de la tabla, un buen mecanismo puede ser hacer una tirada de Carat. +Hab. +dados y asignar la dificultad conforme al resultado. Es una especie de aplicación del sistema de tiradas opuestas al de tiradas simples. Un buen sistema sería restar -4 o -3 para cosas muy fáciles, -2 o -1 para las fáciles,; o sumar +1 o +2 para las difíciles y +5 o +6 para las muy difíciles...

2.- Sistemas alternativos para el VDf en tiradas opuestas

En su línea, Fuzion ofrece dos sistemas para calcular el Valor Defensivo (VDf, ver pág. 29). Hay dos opciones. Puedes usar el sistema de Hero, que utiliza por defecto el valor de 10 en lugar de tirar los dados, de modo que el VDf total será VDf +10. Esto hace los resultados más predecibles, puesto que si los niveles de atributos son muy altos, será realmente difícil golpear al PJ. El atacante seguirá debiendo tirar 3d6.

El otro método es el de Interlock, en el que al VDf se le añade 1d10. Con este mecanismo el grado de predicibilidad será menor, aunque muchos jugadores opinan que a costa de dar mayor protagonismo al factor "suerte". Cuando se usa este sistema, los dos oponentes tiran 1d10.

Ambos dos sistemas trabajan igualmente bien y están escalados en la Tabla de Dificultades. El DJ debe decidir cuál se aplica a su campaña.

4.4.1.- LEVANTAR, LANZAR Y OTRAS PRUEBAS DE FUERZA.

Un tipo de acción que no tiene por qué quedar dentro de lo cotidiano en Fuzion son las pruebas

Fuzion son cotidianos los superpoderes, había que crear un mecanismo para tales situaciones.

Nos encontramos con la necesidad de reflejar Habilidades sobrehumanas que permitan levantar cosas, lanzarlas y romperlas más allá de lo que las leyes físicas puedan imaginar, para lo cuál hemos desarrollado la siguiente tabla. Basta lanzar 1d6 y sumar tu FUE. Si el resultado es mayor o igual que la dificultad asignada, lo has conseguido.

Merece la pena hacer algunas precisiones respecto de la tabla. En primer lugar, al estar basada en tamaños y no en pesos se evitan continuos cálculos para determinar si tu PJ puede o no levantar un objeto determinado. Se facilita así la labor del DJ. ¿Acaso alguien sabe exactamente cuánto pesa una bicicleta, o un sillón?. No hace falta tener la cabeza llena de datos. La lógica dice que ambas cosas pueden pesar algo intermedio entre una bolsa pesada y un niño pequeño de unos ocho años, así que ya está.

Para los más exactos, hay algunas ideas a tener en cuenta. Vale que el juego sea fantástico y esté plagado de superhéroes como los de los cómics, pero si no quieres olvidar las leyes de la física, ten en cuenta que aunque un individuo fuera lo suficientemente fuerte como para levantar por la proa un portaaviones, lo más probable es que al hacerlo el barco se partiera por la mitad, o que el PJ quedara enterrado en el suelo. Los ejemplos de objetos son para equiparlos a pesos y no a formas.

También hay que tener en cuenta que esta tabla no tiene por qué aplicarse sólo a PJ. Piensa por ejemplo que en juego de fantasía un dragón puede ser tan pesado como una ballena o un tanque. La diferencia es que levantar un objeto

inerte como un tanque puede llegar a ser mucho más sencillo que levantar un dragón...

Finalmente, vamos a hablar del equipo que los aventureros pueden llevar encima. En vez de largas tablas con el peso de los objetos, basta hacerse una idea aproximada: un equipaje típico

con un par de cantimploras, raciones para una semana, una cuerda, una manta, un par de

CULTAD	LEVANTAR	ROMPER / DOBLAR	LANZAR UNA BOLA DE BASEBALL
2	Bolsa pesada	Madera de balsa	5 m
5	Niño pequeño	Plástico	10 m
7	Mujer adulta	Tabla de madera	40 m
9	Hombre adulto	Aluminio	80 m
11	León, 2 hombres	Hierro	110 m (una manzana de casas)
13	Moto, oso		800 m
15	Coche pequeño	Acero	1.600 m
17	Coche grande		3 - 8 Km
19	Furgoneta	Acero endurecido	9 - 16 Km
21	Tanque ligero		17 - 32 Km
23	Jet pequeño	Titanio	33 - 48 Km
25	Tanque pesado, ballena		49 - 120 Km
27	Tren	Unobtainium	121 - 140 Km
29	Barco pequeño		141 - 360 Km
31	Acorazado	Super Unobtainium	En órbita
33	Portaaviones		Fuera de órbita
35	Montaña	Cualquier cosa	Fuera del sistema solar

NOTA: el Unobtainium es un material registrado de Fuzion.

de fuerza. Este es uno de los puntos donde más puede entrar en juego la ficción, y dado que en

antorchas, una espada y una manta pesaría a ojo unos 20 Kg., algo menos que un niño pequeño. Si recuerdas, en el primer capítulo decíamos que la fuerza media de una ser humano está entre el nivel 3 y 4. Bien, mira ahora la tabla de pruebas de fuerza... ¿coincide, verdad?. Aplica un poco la lógica y verás qué sencillo es tratar el problema de los pesos.

4.4.1.1.- Especial referencia a los lanzamientos

Este es otro punto escabroso que no se debe dejar pasar en un juego como Fuzion. Ten en cuenta que allí donde aparecen los superhéroes y los semidioses, por extrañas razones los coches empiezan a volar de lado a lado. Por esa razón nos hemos inventado la prueba de la pelota de baseball.

Esta prueba se basa en la simplicidad. Una pelota de baseball pesa algo así como un Kg. y puede cogerse con una sola mano. En un juego de rol del estilo de campaña que sea hay multitud de cosas así con las mismas características. Cuando lances algo así, tira 1d6 y suma tu FUE, decide la distancia a la que aspiras y mira la dificultad. Si la igualas o superas, has llegado hasta donde querías. ¿Y si fallo la tirada?, ¿hasta dónde he llegado?. En ese caso, compara tu tirada con el grado de dificultad máxima que hayas superado y verás la distancia. Por ejemplo, Joe, de FUE 26 quiere lanzar una granada a 150 Km., lo que supone una dificultad de 29. Tira 1d6 y saca un 1. No lo consigue... ¿pero dónde ha caído la granada?. Dado que su total (FUE 26 + 1) es 27, ha superado la dificultad de 27, luego ha caído a 140 Km. Como a partir de cierto nivel los intervalos son muy amplios, la decisión final debe quedar siempre en manos del DJ, que debe aplicar un poco de sentido común.

¿Y si el objeto es más pesado que una pelota de baseball?. En ese caso, suma la dificultad de levantar el objeto a la de la distancia que quieres alcanzar, y el total será la dificultad a superar. Por ejemplo, si quieres poner en órbita (dificultad 31) a tu profesor de matemáticas (hombre adulto, luego dificultad 9), la dificultad total a superar será 40... Sigue soñando.

4.4.1.2.- Esfuerzos continuados.

En una campaña donde se use la Característica Derivada de Aguante (AG), el DJ puede permitir a los PJ's realizar esfuerzos extra en casos de emergencia. De este modo, el PJ puede sumar temporalmente +2 a FUE como máximo. Este

esfuerzo extra cuesta 5 puntos de AG por fase por cada nivel extra de FUE que el PJ haya solicitado. Agotados los puntos de AG, el PJ comenzará a perder puntos de Aturdimiento hasta que cese el esfuerzo o caiga inconsciente.

En situaciones realmente extraordinarias, el DJ puede permitir que se supere el límite de 2 niveles extra a la FUE, pero en ese caso, debe solicitar al PJ una tirada de FV + Concentración por el tiempo que el PJ pretenda mantener el esfuerzo.

La regla del esfuerzo extra es aplicable a cualquier prueba de FUE, no sólo a levantar objetos.

4.5.- MODIFICADORES POSIBLES A LAS ACCIONES

Algunas veces, determinados condicionantes que escapan al control del jugador pueden condicionar el resultado de una acción. Por ejemplo, cambiar una bombilla fundida es algo Cotidiano, pero hacerlo en medio de un terremoto puede ser algo Heroico. Esos condicionamientos externos son lo que denominamos *Modificadores*. Cuando el DJ determine el modificador a aplicar, debes restarlo de tu tirada de dados. A continuación se recogen algunos modificadores típicos. Son acumulativos.

Por último, recuerda que estos no son todos los posibles, el DJ siempre puede crear nuevos o alterar estos.

Objetivo a 5 – 10 m.	-2
Objetivo a 11 – 50 m.	-4
Entre 50m. y alcance máximo del arma	-6
Poco familiarizado con arma, objeto o vehículo	-4
Sin herramientas adecuadas	-2
Tarea complicada	-3 a -4
Bajo ataque o presión	-3
Intentando hacerlo en secreto	-4
Objetivo parcialmente cubierto	-1
Objetivo oculto por humo, oscuridad...	-4
Objetivo esquivando	-3
Escasez de conocimientos	-2 a -4
Ambiente hostil	-5
Nunca lo habías hecho	-1
Drogado, bebido o agotado	-4

5.- USO DE LAS HABILIDADES.

El uso de las Habilidades es el medio más común de Acción aparte del Combate. El primer paso para usar una Habilidad es determinar la Característica competente y la Habilidad en sí.

5.1.- LA DETERMINACIÓN DE LAS CARACTERÍSTICAS

En general, será el sentido común el que dirá qué Característica usar, o bien el DJ decidirá según considere conveniente para su campaña. De todos modos adjuntamos una breve lista a modo de guía:

SITUACIÓN	USA
Pruebas de conocimiento, memoria, resolución de problemas y otros tipos de cuestiones mentales.	INT
Interactuar con los demás.	PRE
Resistir influencias, interacciones de los demás, o si corresponde, enfrentarse al peligro, soportar la presión....	FV
Uso de herramientas, instrumentos...	TCH
Medidas de velocidad para carreras...	MOV
Coordinación mano –ojo, lucha, conducir...	REF
Maniobras que requieran el empleo de las capacidades físicas, como las atléticas, maniobras de evasión...	DES
Fuerza física...	FUE
Medidas de resistencia...	CON

En caso de disputa, la última palabra corresponde siempre al DJ.

La clave es analizar qué tipo de acción desea realizar el PJ para determinar la Característica en que deba basarse la Habilidad a emplear. Por ejemplo, si el PJ quiere tocar una pieza de Bach de forma técnicamente perfecta, habrá que emplear TCH con la Habilidad Artística que corresponda. Si lo que quieres es hacer brotar las lágrimas de tu audiencia, probablemente lo mejor será usar PRE.

Una ventaja de este método es que una misma Habilidad podrá usarse en combinación con más de una Característica, es decir, las Habilidades no tendrán porqué quedar ceñidas a una Característica de la que dependan. De este modo se pueden explotar los distintos aspectos de una misma Habilidad.

UN PAR DE PRECISIONES PARA LOS CURIOSOS

Como vimos en el capítulo anterior (pág. 22), en Fuzion se pueden usar dos sistemas de lanzamiento de dados, el de Hero (3d6) y el de Interlock (1d10). Cada uno tiene sus ventajas e inconvenientes. Con el sistema de 1d10, la suerte tiene mayor impacto en la campaña, es el ideal si te gustan los riesgos. Por su parte, el sistema de 3d6 es el adecuado si lo que quieres son resultados más consistentes...

Como avanzamos, tanto el uno como el otro son igualmente funcionales. En Fuzion las tablas están calculadas para compatibilizar los dos sistemas perfectamente, y si no lo crees, pega una miradita al siguiente comparativo entre Fuzion y Cyberpunk 2020:

INTERLOCK		FUZION	
Fácil	10	Sencillo	10
Complejo	15	Cotidiano	14
Difícultoso	20	Competente	18
Muy difícil	25	Heroico	22
Casi imposible	30	Increíble	26

Como puedes ver, las diferencias son mínimas, las justas exigibles para compatibilizar los dos sistemas. Además, una vez entran en juego modificadores y demás alteraciones, la diferencia se hace aún menor.

5.2.- LA DETERMINACIÓN DE LAS HABILIDADES.

La regla de oro es que el DJ es quien decide en última instancia la Habilidad que se debe usar. Aparte de esto, la guía básica es el sentido común. Si estás usando un arma, la elección es muy simple, pero cuando se trate de una prueba entre sujetos, la elección es más compleja. Por inercia usarías *Persuasión* para convencer a una banda de criminales que liberaran a unos prisioneros, pero si resulta que conoces el código moral de comportamiento de esa banda, y puedes convencerles usando sus propias reglas, puede que lo ideal sea usar algún tipo de Habilidad Social... He aquí la fuerza de Fuzion, su FLEXIBILIDAD.

5.2.1.- ¿Y SI NO TENGO NINGUNA HABILIDAD ADECUADA?.

La pregunta es más seria de lo que parece, porque un PJ puede encontrarse en esta situación más veces de lo que piensa, al fin y al cabo nadie es perfecto...

Si se presenta el caso, el DJ tiene dos opciones para elegir la que quiera:

1.- Usar la Suerte: si careces de la Habilidad competente, lo cierto es que no tienes ni idea de qué hay que hacer, de modo que lo mejor es que confíes el tus Características y en que la *Suerte* te acompañe (es un buen momento para gastar esos puntos que tenías tan bien guardados).

2.- Familiaridad cultural: ¿has pensado alguna vez la cantidad de cosas que sabes sin haberlas hecho nunca?. Fíjate, después de ver dos pelis del oeste, ¿sabrías disparar una pistola? (no digo que aciertes)... La familiaridad cultural implica un determinado nivel de conocimientos, que evidentemente deben estar de acuerdo con el estilo de campaña del DJ, así que si no tienes la Habilidad en concreto, añade a tu tirada un punto por cada 3 niveles de *Educación*. Al ser esta una de las Habilidades conocidas por todos que empiezan con un nivel por defecto de 2, un DJ misericordioso que decidiera aplicar esta regla debería asignar un punto adicional más a tal Habilidad en el momento de generación de

los PJ's... Aunque como siempre, la decisión sólo depende de él.

5.2.2.- PERFECCIONANDO EL USO DE LAS HABILIDADES.

Además del uso básico de las Habilidades, hay algunas variaciones que pueden incrementar tus posibilidades.

5.2.2.1.- Intentarlo de nuevo.

Cuando se falla una prueba de Habilidad, no puede volver a intentarse la acción hasta que la Habilidad se haya perfeccionado por alguna razón: tomarte más tiempo, usar mejores herramientas o realizar una prueba de Habilidades Complementarias.

5.2.2.2.- Habilidades Complementarias.

Una prueba de Habilidades Complementarias tiene sentido cuando una prueba de Habilidad afecta de modo directo el uso de la subsiguiente. Por ejemplo, si eres un cantante y quieres influenciar al público, una buena tirada de *Cantar* puede facilitar la subsiguiente para influenciar, seguramente de *Persuasión*. Como regla de guía:

1.- A discreción del DJ, el buen uso de una Habilidad puede suponer un bonificador para el uso de la subsiguiente. Un buen sistema es aplicar un +1 por cada 5 puntos en que la tirada de la primera Habilidad haya superado el VD.

2.- El bonus sólo cuenta para la resolución de la prueba de la Habilidad subsiguiente. Una buena tirada de *Guardarropa* y *Estilo* de Ana no puede facilitarle el que Juan se case con ella. Puede persuadirle para que asienta, pero otra cosa es lo que luego acabe haciendo.

3.- El bonificador sólo se aplicará a la Habilidad *inmediatamente* subsiguiente. No es acumulativo y no puede encadenarse a una tercera, cuarta, quinta... Habilidad posterior.

5.2.2.3.- Tomarse tiempo extra.

Tomarse el tiempo necesario para usar la Habilidad también supone un bonificador. Por cada escala de tiempo de la Tabla de Tiempos (pág. 19) superior al necesario para realizar la acción que te tomes, recibes un +1. Por ejemplo, si el DJ decide que convencer a tu hermana de algo requiere un minuto y tú decides emplear 5, al ser la siguiente escala de la tabla, recibirías un +1. Si emplearas 20, tendrías un +2... Sin embargo, como en todo la lógica marcará el límite máximo, que marcará el DJ. Ten en cuenta que si emplearas un día entero, lo más probable es que lo único que conseguirías sería que acabara harta de ti.

5.2.2.4.- Éxitos Críticos.

Un éxito crítico se da cuando consigues realizar algo que ni en tus mejores sueños esperabas lograr. La suerte se alía contigo y obtienes resultados increíbles. También puede significar que realizas algo de la mejor manera posible, a la perfección. En términos de juego, un éxito crítico supone añadir una tirada de dados más a lo conseguido. A más dados, más puntos posibles.

En el sistema de 1d10, una tirada natural (esto es, sin modificadores) de 10 es un éxito crítico, y te proporciona 1d10 más.

En el de 3d6, un 18 natural te proporciona 2d6 más.

5.2.2.5.- Pifias.

Algunas veces lo mejor es no haberse levantado de la cama. La pifia es justo lo opuesto al éxito crítico... Las cosas salen del peor modo posible y parece que estás gafado. Ni lo más sencillo eres capaz de hacerlo.

En el sistema del 1d10, un 1 natural te obliga a lanzar 1d10 más y restarlo del resultado.

Con 3d6, sacar tres unos supone restar 2d6.

5.2.3.- ACCIONES DE CONDUCCIÓN Y PILOTAJE.

Cada vez que quieras hacer algún tipo de maniobra inusual usando un vehículo, habrá que determinar si tienes éxito, para ello deberás superar una tirada de REF + Habilidad (*Conducir, Pilotar...*) + dados además de los modificadores que se deban aplicar y de las condiciones del vehículo y del terreno para ver si la maniobra tiene éxito. Algunos ejemplos de dificultades son los siguientes:

MANIOBRA	VD
Giro brusco (L; 90°)	22
Giro completo (U 180°)	26
Derrape	20
Frenazo de emergencia	22
Recuperar el control	22
Pasar entre dos obstáculos	30

A las dificultades se debe añadir un +2 por cada punto de MOV por encima de ½ del MOV total del vehículo a que se esté circulando.

Si la maniobra no aparece descrita, elige la más similar y aplica los modificadores que el DJ considere adecuados. Si la tirada tiene éxito, has conseguido realizar la maniobra. Si no lo consigues, pierdes el control del vehículo. Si estás en un vehículo andador, la pérdida de control supone que caes al suelo y tienes que volver a levantarte. En un vehículo terrestre, puede suponer un patinazo (fallo por 4 o más; el vehículo sigue su dirección durante 1d6m. por cada 10 Km./h.) o rotar (fallo por 4 o menos, funciona como el patinazo pero has de tirar 1d6

para determinar el nuevo encaramiento del vehículo: 1- hacia atrás, 2- hacia delante, 3/4- derecha, 5/6- izquierda). En un vehículo aéreo, puede que caigas en barrena o que rotes... en ambos casos hay que hacer una tirada para retomar el control. En el caso de rotación recuperar el control es más sencillo (VD 18).

5.2.3.1.- Acciones de interceptación en combate aéreo o espacial.

Algunas veces, la mejor manera de derribar a un oponente es una buena combinación de Habilidades y maniobrabilidad. Lo primero es determinar la posición de las aeronaves, ¿están una frente a otra, o se encuentran en paralelo...?. La interceptación puede determinarse mediante una tirada de *Percepción* por parte de cada piloto, y el que más saque gana, o por el mecanismo que decida el DJ.

En combate aéreo o espacial, cada uno de los pilotos hace un tirada de TCH + *Pilotaje* + dados, y se suma el Grado de Maniobrabilidad (GM) del aparato. El que saque el valor más alto ha conseguido una posición aventajada que se

basa en la diferencia de puntos que haya obtenido con respecto al otro según la siguiente tabla:

DIFERENCIA	POSICIÓN
Empate	Opuestos, el uno da la espalda al otro y viceversa
1 punto	Enfrentados. El uno enfrente del otro.
2 puntos	Ladeado. El perdedor ofrece el lateral que elija al ganador.
4+ puntos	Cazado, el perdedor queda de espaldas

Por supuesto, el objetivo es cazar al contrario, porque en este caso se recibe un +2 al ataque en esa fase.

Romper una interceptación requiere consentimiento de los dos pilotos o que uno de ellos logre evadirse. El jugador que ha ganado la posición aventajada puede anunciar primero su decisión de abandonar el combate, pero mantendrá la ventaja durante tantas fases como decida el DJ.

6.- CONFLICTO Y COMBATE.

6.1.- INTRODUCCIÓN.

El Combate es quizá el tipo e acción más importante en todos los juegos de Fuzion, no sólo porque da lo mismo la época, mundo o campaña en que se desarrolle la aventura, siempre hay combates, sino sobre todo porque sus efectos pueden ser los más devastadores para un PJ (la muerte).

El combate empieza cuando así lo declara el DJ. Lo primero es la fase de iniciativa en que se declaran los turnos (ver pág. 19). Una vez determinado el orden de actuación, cada jugador decide qué acción va a realizar y posteriormente se resuelven las acciones.

La fase finaliza cuando han actuado todos los sujetos envueltos en el combate (incluidos PNJ's) y se comienza una nueva fase.

6.1.1.- TIPOS DE COMBATE.

Hay dos tipos básicos de combate: el **combate cuerpo a cuerpo** y **a distancia**.

El combate cuerpo a cuerpo se desarrolla mediante armas naturales (puños, piernas, tentáculos, garras...) y/o armas que dependen del uso de la fuerza corporal (espadas, mazas, palos, botellas...). Se desarrolla normalmente en una circunferencia de 4 a 6 m. de diámetro, dependiendo de la longitud de las armas.

El combate a distancia se desarrolla cuando entren en juego los disparos (o los flechazos, o lanzar un cuchillo...). Cualquier ataque realizado con un arma de proyectiles o arrojadiza lo denominaremos *Disparo*. En general, si se golpea a un objetivo a distancia estamos en un combate a distancia.

6.1.2.- REGLAS DE JUEGO.

En esta sección se recogen los conceptos básicos que debes conocer antes de poder entrar en combate.

6.1.2.1.- ¿Estás a descubierto?.

Como regla general, y digo general porque un lanzamisiles siempre acaba alterando la norma, independientemente del arma con que se desarrolle el ataque, es imprescindible que no haya obstáculos para poder atacar. Si hay algo en tu camino, no podrás atacar, sin importar lo cerca que te encuentres de tu objetivo.

6.1.2.2.- Alcance y distancias.

Como regla general, el combate cuerpo a cuerpo se desarrolla en una distancia de hasta 4m. Esto se denomina *Alcance cuerpo a cuerpo*. Las

armas de asta (lanzas, alabardas...) y algún arma de mano especialmente larga pueden elevar esta distancia hasta los 6 m. aproximadamente. A este alcance lo denominaremos *Alcance extendido*.

En cuanto a las armas de combate a distancia, normalmente cada arma vendrá acompañada de un cuadro descriptivo del alcance máximo del arma en concreto.

UN PAR DE IDEAS BÁSICAS

Puedes disparar a través de árboles, arbustos, humo, tela, cristal, nieve...

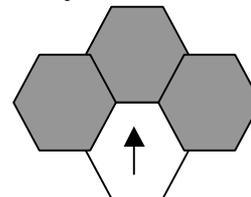
No se puede disparar, en condiciones normales, a través de cemento, metal, hielo, piedra...

6.1.2.3.- ¿Cuántas veces puedo golpear?

Al contrario que las armas de combate cuerpo a cuerpo, muchas armas de proyectiles permiten hacer más de un ataque por fase (son capaces de disparar más de un proyectil cada 3 segundos; piensa en Rambo con una ametralladora). La **Cadencia de Tiro (CT)** describe cuántos proyectiles puede disparar un arma por fase. La mayor parte de las armas de proyectiles tienen una CT de 1 o 2, pero las hay con capacidad de fuego automático y CT de 20 o más. Como el alcance, la CT vendrá acompañando la descripción de cada arma.

6.1.2.4.- Encaramiento

El encaramiento se basa en la dirección a que apunta el PJ, lo que tiene enfrente. Dado que el tablero de Fuzion está en la imaginación, la regla más simple es que solo puedes atacar aquello que se encuentra dentro de tu arco de visión frontal y siempre que no haya obstáculos por delante. Es una buena idea usar mapas hexagonales para el combate o figuritas. Si usas este tipo de mapas, el encaramiento o arco de visión abarcará los tres hexágonos frontales a aquel en que se sitúa el PJ (en gris en el dibujo)



RESUMEN DE LA SEQUENCIA DE COMBATE

Cada fase se desarrolla a partir del orden de turnos descrito en la fase de iniciativa (REF y en su caso dados). Cada fase ocupa un segmento de 3 segundos en el que se realiza lo siguiente:

1.- Elección de la acción:

Cada PJ tiene una acción por fase. Dicha acción puede ser de ataque (ve a 2.-) o de algún otro tipo (4.-).

2.- Comprobar el encaramiento

Se puede atacar aquello dentro del arco de visión, siempre que no haya obstáculos.

3.- Comprobar el alcance

Cada tipo de ataque tiene su alcance descrito en metros. Si se usan mapas hexagonales, se calcula que cada hexágono mide 2m. Si estás dentro del alcance, puedes atacar.

4.- Resolución de la acción

El sistema en básico en general consiste en Característica + Habilidad + dados. Además hay que tener en cuenta los posible modificadores.

Si la acción fue un ataque, ve a 5.-, si no, a 6.-.

5.- Cálculo del daño

Si golpeas con éxito, tira tantos d6 como *Clase de Daño* (CD) tenga el ataque (ver pág. 34).

6.- Pasa a la siguiente fase

Se vuelve a iniciar todo el proceso.

6.2.- MODIFICADORES AL COMBATE

Los modificadores al combate representan las condiciones en que se desarrolla la batalla. Siempre se aplican a los ataques. Como siempre, puedes usar todos, algunos o ninguno.

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Objetivo a 5-10 m.	-2
Objetivo a 11-50 m.	-4
Objetivo entre 50m. y alcance máximo del arma.	-6
Objetivo esquivando	-3
Objetivo en movimiento	-1/10m.
Objetivo destacado	+2
Objetivo parcialmente cubierto	
Hasta la cintura	-1
Hasta el pecho	-1
Hasta el cuello	-2
Detrás de alguien	-2
Objetivo oscurecido (polvo, humo... ver más adelante)	-4
Arma montada en vehículo (no torreta)	-4
Apunta al cuerpo:	
Pecho	-1
Cabeza, órganos vitales	-6
Extremidades	-4
Estómago	-5
Articulaciones	-3
Apoyar el arma en la cadera (a lo Rambo)	-2
Apuntar	+1 por fase (máx. +3)
Apoyo (trípode...)	+2
Objetivo minúsculo (ojo de buey..)	-6
Objetivo pequeño (menos de 1m.)	-4
Objetivo grande (árbol, coche, mech pequeño...)	+2
Objetivo enorme (camiones...)	+4
Ataque por sorpresa (ver más adelante)	+5
Postrado en el suelo	-2
Arma improvisada	-2

6.3.- MODIFICADORES ESPECIALES

6.3.1.- EMBOSCADA Y SORPRESA

Un ataque que sorprende al objetivo, como una emboscada, otorga al atacante un bonus de +5 a la tirada de ataque, no a la de iniciativa. Para realizar una emboscada hay que cumplir ciertas condiciones:

1.- El atacante desconoce tu localización y/o tu intención de atacar. Sólo te detectaría con una tirada exitosa de *Percepción*.

2.- La atención del oponente está centrada en alguna otra cosa importante, como otro ataque o cualquier ocupación importante.

6.3.2.-OBJETIVO

Si algo bloquea tu visión pero no te impide atacar, como niebla, humo, oscuridad o estar cegado por la luz, es invisible... el objetivo se considera *Oscurecido*.

No puedes ver a tu objetivo, de modo que cada fase debes hacer una tirada de *Percepción* contra la dificultad que determine el DJ. Si tu tirada es exitosa, tienes un -2 a tus Valores de Ataque (VAt) y de Defensa (Vdf) durante toda la fase. Si se falla la tirada, el penalizador será de -4.

6.3.4.- CALIDAD DEL ARMA

La calidad del arma (Cld), refleja la diferencia de calidades entre armas del mismo tipo y cómo ésta afecta a su uso. A mejor calidad, más fácil será de usar un arma y viceversa. La Cld no siempre se usa en los juegos de Fuzion, y su valor puede variar según el tipo de campaña. Si tu DJ la aplica, la Cld vendrá con la descripción de cada arma. Tan sólo hay que aplicarla al VAt como cualquier otro modificador.

6.4.- ENTRANDO EN COMBATE.

En combate, el atacante combina su Habilidad de ataque (melé, sin armas, proyectiles...) + REF + una tirada de dados, lo que determina su **Valor de Ataque (VAt)**. Al VAt se le deben descontar los modificadores apropiados. Por su parte, el defensor combina su DES + la Habilidad de defensa adecuada (puede esquivar, o hacer un looping con su avión...) + la tirada de dados (en el sistema Hero en vez de tirar se puede tomar el valor de 10 por defecto) para obtener el **Valor Defensivo (Vdf)**.

UN COMENTARIO SOBRE LOS DADOS

Usando el sistema Interlock, los dos oponentes lanzarán 1d10. Si se usa el método de Hero, el atacante lanza 3d6 y el defensor suma el valor por defecto de 10.

Recuerda que los dos sistemas son igualmente funcionales en Fuzion.

Por ejemplo, si el atacante tiene 5 en REF, 6 en *Espada* y saca un 6 con los dados, tiene un VAt de 17. Se le resta -3 por dar un Golpe Rabioso (ver pág. 21), de modo que su total es 14. Por su parte el defensor tiene 4 en DES y 6 en la Habilidad de *Evasión*, que sumado a su tirada de

3 hace un total de 13. Mejor es que se prepare porque va a recibir un buen golpe.

6.4.1.- ATAQUES ESPECIALES

6.4.1.1.- Cálculo de distancias.

Es posible que quieras golpear a una manzana, un árbol, una diana u otros objetos que no tienen ni Habilidades ni Características. En ese caso el DJ deberá determinar el VD (Valor de Dificultad, ver pág. 22). Aquí presentamos una tabla de dificultades en función de la distancia a que se encuentre el objeto:

DISTANCIA	VD
Cuerpo a cuerpo (-4m.)	4
Corta (-10m.)	8
Media (hasta 50m)	12
Larga (hasta alcance máximo del arma)	16
Extrema (distancias mayores)	16 +2/100m.

6.4.1.2.- Combate en vehículos.

Cuando se desarrolla un combate entre vehículos, el atacante debe usar su Habilidad apropiada de *Artillería* o *Armas Pesadas*. Por su lado el defensor usará *Pilotaje* o *Conducir...* El ataque se resuelve del modo normal, aunque con alguna complicación: las armas montadas en vehículos multiplican las distancias en 100, por ejemplo, una distancia de 5-10m. cuando se trata de armas montadas en vehículos se convierte en 500-1000m. Este cambio obedece sobre todo al cálculo de los modificadores o del VD.

6.4.1.3.- Ataques zonales

Son ataques que se definen más por golpear un área que a un sujeto u objeto concreto. El área de efecto dependerá del tipo de ataque realizado, y siempre vendrá descrito como parte de la descripción del arma. Este tipo de ataques usa las reglas de Cálculo de Distancias (ver arriba) para determinar el VD. Si golpean el área, todos aquellos que se encuentren dentro de ella sufren el ataque.

6.4.1.4.- Explosiones

La dificultad del ataque se determina como se explica en Ataques Zonales. Quienes se encuentren en el área reciben daño a razón de -2 por cada metro de distancia del centro del ataque.

ATAQUE ZONALES TÍPICOS	RADIO DE EFECTO
Escopeta (por cartucho)	1m.
Granada (por dado de daño)	1m.
Explosivos (por dado de daño)	1m.
Lanzallamas (por dado de daño)	1m.
Armas Pesadas (por muertes de daño)	4m.

Si el atacante falla su tirada, el centro del ataque se desvía en 1d6 + 1m. por cada punto de menos por el que ha fallado la tirada de ataque, con un

máximo de ½ de la distancia total al objetivo. El DJ deberá tirar 1d6 para determinar la dirección en que se desvía con respecto al centro del ataque inicial:

1D6	NUEVA ÁREA DE EFECTO
1-2	Se queda corto
1-4	Sobrepasa el objetivo
5	Aterrizza a la derecha del objetivo
6	Aterrizza a su izquierda.

6.4.2.- FUEGO AUTOMÁTICO.

Muchas armas y superpoderes pueden hacer más de un ataque, lanzar más de un proyectil del tipo que sea, en cada fase de 3 segundos. El número exacto de veces que puede hacerse se denomina Cadencia de Tiro (CT, ver pág 28) y vendrá determinado en la descripción de cada arma o ataque.

6.4.2.1.- Rango de fuego automático.

¿Te has fijado que en la cantidad de veces que en las películas de acción o en los cómics de superhéroes el héroe en cuestión atraviesa una telaraña de balas sin sufrir un rasguño, cuando en la vida real quedaría como un queso suizo?.

Para simular este efecto, en Fuzion hemos creado un mecanismo llamado **Rango de Fuego (RF)**. Con este sistema, los PJ's podrán sobrevivir a auténticas lluvias de proyectiles cuyo efecto pretende ser más dramático que real, pudiendo el DJ ajustar la letalidad de tales ataques. Su funcionamiento es sencillo. El ataque se calcula del modo normal. Si el ataque tiene éxito, se toma como base la diferencia entre el VAT y el VDf (o VD si es el caso). Esta cantidad se dividirá entre el Rango de Fuego (RF) determinado por el DJ según el tipo de campaña:

ESTILO DE CAMPAÑA	RF
Cotidiana	1
Competente	1
Heroica	2
Increíble	2
Legendaria	3
Superheroica	4

Los decimales se redondean hacia arriba. El resultado es el número de proyectiles que aciertan en el objetivo. Además, hay que tener en cuenta que hay un -1 al ataque por cada 10 proyectiles disparados (el retroceso del arma).

JOHN SMITH BAJO EL FUEGO

Nuestro querido John se encuentra en problemas. Un terrorista le está disparando con su Subfusil UZI que tiene una CT de 20. John tiene 7 en DES, 2 en *Evasión* y como estamos usando el sistema Interlock tira 1d10, en el que saca un 1, de modo que su VDf es 10. Por su lado el terrorista tiene 7 en REF, una Habilidad de *Tiro con Subfusil* de 8 y saca un 9 con 1d10, lo que hace un total de 24. La distancia a la que está John es de 7m., lo que supone un -2, y como la CT de la UZI es 20, se debe restar otro -2 (-1 por cada 10

balas). El total de VAt es 20, luego la diferencia entre VAt y VDf es de 10. Como esta campaña es superheroica, el RF es 4, así que $10/4 = 2.5$. Dado que redondeamos hacia arriba, John acaba de recibir 3 tiros. Que no le pase nada...

6.4.2.2.- Técnicas de combate con armas que permitan fuego automático.

A continuación vamos a explicar algunas técnicas de combate con armas de fuego automático:

1.- Ráfaga: Un ataque de ráfaga es un ataque de fuego automático limitado, nunca más de 4 proyectiles, contra un oponente. Al ser menor el retroceso, no se aplica malus por esta razón a la tirada de ataque. Si el DJ lo permite en su campaña, nada impide aplicar las reglas sobre el Rango de Fuego.

2.- Un solo objetivo: Funciona de modo parecido a la ráfaga, pero no hay límite al número de proyectiles (salvo la CT), por lo que se aplica el malus de $-1/10$ proyectiles del retroceso.

3.- Múltiples objetivos: Un ataque de fuego automático puede dirigirse contra varios objetivos. El ataque se realizará pegando un barrido a un área concreta, que denominaremos *Zona de fuego*, cuyo tamaño deberá definirse al hacer el ataque. La CT total se divide entre el total de metros que mida la zona de fuego y los decimales se redondean hacia abajo, y el resultado será el número máximo de proyectiles que pueden impactar a cada uno de los objetivos dentro de la zona. El ataque se desarrolla del modo normal, aunque el VAt se confrontará con el VDf de cada uno de los objetivos. Por ejemplo, si disparo mi ametralladora de CT 30 en una zona de fuego de 10m. en la que se encuentran 3 objetivos, como máximo cada uno recibirá $(30/10)$ 3 balas. Mi VAt es 11, y los VDf de los objetivos son 12, 10 y 7. Al ser una campaña Competente, el RF es 1. El primer objetivo sale indemne. El segundo recibe un tiro y el tercero 4, pero como el número máximo de proyectiles que pueden impactar a cada uno es 3, sólo recibe 3.

6.4.3.- ATAQUES CON ARCOS

Los arcos son un arma de proyectiles con alguna especialidad. Su funcionamiento depende de la FUE del que tensa la cuerda, de modo que hacen 1d6 de daño y su alcance básico es 20m. por cada nivel de FUE del arquero, hasta un máximo de FUE 7. De este modo, un tirador de 6 de FUE haría 6d6 de daño y tendría un alcance máximo de (20×6) 120m.

Los arcos largos y compuestos tienen un máximo de FUE 10.

Por su parte, las ballestas dependen más de su mecanismo que de la FUE del que las usa, de modo que funcionan con las reglas normales de las armas de proyectiles.

6.4.4.- MISILES

En general, los combates entre vehículos funcionan con las reglas normales de los combates con armas de proyectiles. La excepción más clara son los misiles, porque son armas que pueden perseguir a su objetivo de forma independiente. Lo bien que hacen su trabajo, y por tanto el VD para evitar el impacto, se basa en la velocidad e inteligencia (chips) del misil:

El misil es:	bobo	espabilado	inteligente	un genio
VD:	8	12	16	20

Para evitar el impacto, debe superarse una tirada de REF + *Pilotaje* + dados contra la DV correspondiente durante 1d6/2 fases consecutivas. La tirada del piloto puede modificarse mediante el uso de *contramedidas* que añaden un +2 a su tirada. En el caso de que sean varios los misiles, la tirada del piloto vale para todos, pro en caso de fallar recibirá el impacto de tantos misiles como puntos de menos haya sacado con respecto al VD. Por tanto si te persigue 10 misiles bobos (VD 8) y sacas un 4, recibes el impacto de $(8 - 4)$ 4 misiles.

6.4.5.- ATAQUES DE PRESENCIA

Una personalidad poderosa puede tener enormes efectos en los demás mediante sus palabras, acciones y, en algunos casos, con su mera presencia. A esto lo denominamos *Ataque de Presencia*. Este tipo de ataques puede tener varios efectos, puede producir miedo, sorpresa, infundir valor, esperanza, coraje, provocar rendiciones...

Realizar un ataque de presencia no requiere una acción de ataque en especial, aunque puede verse reforzado por un ataque exitoso. Muchas veces basta con una frase en el momento justo (“¡Rendios o morid!”, “¡Santiago y cierra España!” o un mero “¡Basta!”). El mecanismo es tirar 1d6 por cada nivel de PRE. Es posible sumar o restar más dados a discreción del DJ (ver tabla de Modificadores a los Ataques de PRE en la pág. 32). El total se comparará con la RES (o FV si en tu campaña no se usa esta Característica Derivada) de cada uno de los objetivos para determinar el resultado del siguiente modo según la tabla.

ATAQUE DE PRE	EFEECTO
> RES	Objetivo impresionado, duda
> RES +10	Objetivo muy impresionado, duda, actúa el último en esta fase y sólo puede hacer una acción, incluso si pretende <i>Cargar</i> . Propenso a aceptar órdenes del atacante.
> RES +20	Objetivo pasmado, pierde su acción en la siguiente fase y -5 DES. Obedece órdenes del atacante.
> RES +30	Objetivo intimidado. Puede salir corriendo o desmayarse. DES a 0 y hará todo lo que el atacante le diga.

Los ataques de PRE dependen en gran medida de la situación. La tabla recoge los modificadores:

MODIFICADOR	# DADOS
Situación inapropiada	-1d6/-2d6
En combate	-1d6
En desventaja	-1d6
Mala reputación	-1d6/-2d6
Ataque de PRE contra alguien de mal humor	-1d6 a -3d6
Ataque de PRE repetido	-1d6/-2d6
Buena reputación	+1d6/+2d6
Sorpresa	+1
Exhibición de poder o tecnología superior	+1
Acciones violentas	+1d6 a +3d6
Buen soliloquio	+1d6 a +3d6
Situación apropiada	+1d6 a +2d6
Objetivo en retirada parcial	+2
Objetivo huyendo	+4

Como siempre, el DJ es libre de modificar esta tabla como considere conveniente.

Como es evidente, los ataques de PRE dependen tanto de la situación como de lo que se pretenda hacer. El DJ puede optar por usarlos como un medio de incrementar el drama de las situaciones y/o para hacerlas más interesantes.

REFERENCIA ESPECIAL A RAYOS ENERGÉTICOS, HECHIZOS Y ATAQUES MENTALES.

Muy bien, puedes no usar ataques de este tipo en tu campaña, o puede que quieras hacerlo, todo depende del género de campaña que elijas. Usando el juego de *Champions: Nuevo Milenio* (juego compatible con Fuzion), tienes la opción de aplicar algunas Habilidades sobrenaturales que sin duda quedan mucho más allá de las capacidades humanas. También puedes encontrar en Internet compendios de superpoderes de todo tipo compatibles con Fuzion.

Si decides que en tu campaña hay rayos energéticos, se complica un poco el sistema de combate a distancia. El alcance de este tipo de ataques depende de los Puntos de Poder (PP) empleados en el ataque: por cada PP la distancia aumenta en 10m.

En cuanto a los ataques mentales, en muchos casos no están limitados por las distancias; simplemente requieren que puedas ver al objetivo. La excepción sería los ataques mentales basados en CON, que funcionan del mismo modo que los ataques con rayos energéticos, y las Exploraciones Mentales, que no requieren que el objetivo esté a la vista. En estos casos, la tirada de ataque se realiza en base a FV, no a REF.

7.- RESOLUCIÓN DEL COMBATE.

Bien, has acertado a tu enemigo, pero no acaba ahí la cosa, hay que determinar qué es lo que ocurre, lo que usualmente llamamos *Daño*.

7.1.- EL DAÑO

El daño es un método de medición que determina hasta que punto se está herido. Es una determinación numérica de lo que te ocurre cuando te cortas un dedo. Cuando algo en Fuzion es dañado, se resta el daño sufrido del total del valor que representa su integridad estructural (o energía vital).

7.2.- TIPOS DE DAÑO

Hay cuatro tipos distintos de daño en Fuzion. El primero es *Heridas* (H, ver pág. 6), usado para medir el daños de escala humana; el segundo tipo es el daño por *Aturdimiento* (ATD, ver pág. 6); el tercer tipo es el *Daño Estructural* (DE) usado para medir el daño sufrido por vehículos y objetos pequeños; por último están las *Muertes*, usadas para medir niveles de daño inmensamente intenso o poderoso contra objetos animados.

7.2.1.- HERIDAS

Las H causan daño letal, vital, a los organismos vivos, normalmente por efecto de las armas. También se conoce como “daño mortal”. El resultado de los ataques que causan H es sustraído del total de Heridas (puntos de vida, puntos de daño...), y si se reduce éste a cierto nivel, normalmente bajo cero, el objetivo queda muerto o incapacitado. ¿Qué tiene H?: Un organismo vivo.

7.2.2.- PUNTOS DE ATURDIMIENTO

Este tipo de daño es el producido por el dolor o el estrés, pero que no produce heridas en sentido estricto. Es el daño producido en una reyerta por partes del cuerpo, como los puños, los pies, la cabeza, tentáculos... Como regla general, si es una parte del cuerpo y no es punzante, produce daño por aturdimiento (una excepción pueden ser algunas armas futuristas como un rayo aturridor...).

Todas las criaturas vivas tienen ATD del mismo modo que tienen H, y representan el total de daño por aturdimiento que pueden soportar. Si se rebasa ese máximo, el cuerpo no puede soportar el dolor y cae inconsciente. Si sigue recibiendo

daño, éste puede acabar convirtiéndose en daño mortal. ¿Qué tiene ATD? Los seres vivos.

7.2.3.- DAÑO ESTRUCTURAL

Los cuerpos pequeños, como las criaturas vivas, reciben daño de un modo distinto a los cuerpos pesados (vehículos y estructuras). Por esta razón en Fuzion los vehículos y otros objetos pequeños inorgánicos tienen **Puntos de daño estructural (PDE)** en lugar de H. Los PDE son distintos de las H pero funcionan del mismo modo: un punto de daño equivale a un 1PDE. Observa que estos objetos inanimados no tienen ATD, lo que no significa que no puedan romperse a puñetazos, sino que no caerán aturridos. El daño que reciban debe restarse del total de PDE, y si el daño rebasa el límite máximo de PDE, el objeto queda destruido. ¿Qué tiene PDE?. Objetos inanimados, salvo que sus componentes sean especiales (super metales...).

7.2.4.- MUERTES

Hablamos de armas grandes, muy muy grandes. En Fuzion este tipo de armas hacen tanto daño que la escala de medición del mismo se concreta en las **Muertes (M)** que produce. De este modo se representa el enorme nivel de daño que puede producir determinado material militar o ataques extremadamente poderosos. Del mismo modo, estructuras realmente grande como los trasatlánticos... se describirán no sólo en PDE, sino también en el número de M que pueden soportar. ¿Qué tiene M? Objetos inanimados extremadamente grandes o compuestos de materiales especiales.

A continuación recogemos algunos ejemplos de objetos inanimados:

OBJETO	PDE	M	DF
Maleza (por m)	5		
Rocas (por m)	30		28
Grandes árboles		1	
Poste de la luz		2	
Cristal (por m)	5		3
Muro de madera (por m)	10 – 15		7
Verja de metal (por m)	5 – 10		10
Muro de piedra (por m)	30		25
Muro de cemento (por m)	50		28
Muro de metal (por m)	70		32
Muralla reforzada (por m)		1	
Cerradura metálica	5		20
Puerta de madera	5		7
Puerta metálica	30		20
Puerta de fortaleza		4	
Mobiliario	15 – 20		3
Consolas de control (por m)	20 – 30		10
Maquinaria (por m)	30 – 50		10

UN PAR DE CUESTIONES

Cada PJ puede soportar una cantidad de H máxima igual a su VIG x 5. Por cada punto de daño recibido, se resta un punto del total de H del PJ. Si el total llega a 0, el PJ está moribundo. Si el total llega a ser un número negativo igual a VIG x 2, el PJ cae muerto (por ejemplo, si tienes VIG 6, mueres a -12). Es posible causar daño a criaturas no-muertas (o no vivas, como un robot...), en cuyo caso si se llega a 0, el ser queda inoperativo.

En cuanto al daño por aturdimiento, el máximo soportable es VIG x 5. Por cada daño de aturdimiento, el PJ resta un punto de su total de ATD. Si llega a 0, queda noqueado.

7.3.- DETERMINACIÓN DEL DAÑO

7.3.1.- CLASE DE DAÑO

En general, el daño producido por un ataque viene determinado por la **Clase de Daño (CD)** del arma. Por cada nivel de CD se lanza 1d6 para calcular el daño producido.

7.3.2.- DETERMINAR LA CD DE LOS ATAQUES

Exceptuando los arcos y algunas armas arrojadizas (lanzas, arpones...), las armas de proyectiles hacen daño basado en su CD, que normalmente viene litado con el arma.

7.3.3.- EL DAÑO DE LAS ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO.

Los ataques realizados con armas basadas en la FUE del que la maneja. Normalmente la CD viene con la descripción del arma, aunque hay determinadas circunstancias que pueden alterar el daño realizado.

7.3.3.1.- Mínimo y máximo requerido de FUE.

La clave es que si uno no es suficientemente fuerte no es capaz de usar un arma. Por esta razón las muchas de las armas suelen recoger un mínimo de FUE requerida con la que se puede usar el arma sin penalizaciones. Si la FUE del que empuña el arma es menor de la mínima requerida, se recibe un -1 REF y -1 CD por cada punto por debajo.

Por otro lado, si la FUE es superior al mínimo, se hace +1 CD por cada nivel por encima del mínimo hasta un máximo del doble de la CD que se recoge en la descripción del arma.

OTROS TIPOS DE ATAQUES CUERPO A CUERPO

En general, las reglas para el combate cuerpo a cuerpo son aplicables sin mayores problemas a cualquier criatura humanoide. El problema es que en tu campaña puede haber criaturas que no cumplan este criterio, como los animales. En esos casos, como norma general, la CD es igual a la FUE del animal. Puede que en campañas pregeneradas aparezcan tablas de animales que determinen otros valores, o que el DJ decida hacer otra cosa. Sin embargo, recogemos algunos

modificadores básicos para calcular la CD de distintos tipos de ataque de bestias:

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Mordisco, picotazo...	CD = FUE
Garras	-2 CD
Ataque contundente (coletazo...)	+2 CD
Embestida	+2 CD
Ataque constrictor	+1 CD

7.3.4.- MUERTES Y CD

Frente a las CD, las *Muertes* representan cantidades ingentes de daño, difícilmente representables mediante los dados. Se simplifica de este modo el sistema de juego. De este modo, un combate entre seres basados en M se resuelve del mismo modo que un combate normal, salvo que el daño causado no se calcula en H, sino en M. Por ejemplo, hago un ataque exitoso con mi robot gigante a otro. Mi robot hace 6 M de daño, de modo que el otro debe restarse 6 de su total de M.

7.3.4.1.- Escalas de daño

¿Qué ocurre cuando un ser basado en CD ataca a otro basado en M o viceversa?. Ten en cuenta que Fuzion es un juego adaptable a multitud de ambientaciones, de modo que hay que crear un sistema de reglas amplio pero sencillo a la vez para poder dar cobertura a todas las situaciones que puedan producirse. Fíjate por ejemplo en los cómics de superhéroes, donde el héroe en cuestión, que por muchos poderes que tenga sigue siendo de escala humana y por tanto su capacidad de daño se basa en H, recibe un tremendo puñetazo de un robot gigante (M) que le hace volar un par de manzanas atravesando dos muros de piedra (PDE). ¿Cómo se calcula en ese caso el daño realizado y el recibido?. Bien, por eso en Fuzion se ha creado la *Escala de daño*.

1.- DC ataca a seres basados en H o PDE: sin cambios.

2.- M ataca grandes vehículos o estructuras basados en M: sin cambios.

3.- M ataca pequeños vehículos o seres orgánicos de menos de 1000 Kg.: suma 13 al número de M realizados. La primera M = 14 CD, y las demás M se suman. Por ejemplo, 3 M = (13+1)+2 = 16 CD.

4.- M ataca pequeños vehículos o seres orgánicos de más de 1000 Kg.: multiplica el número de M x50 y el total es el PDE recibido.

5.- CD ataca criaturas realmente grandes con M: se divide la CD del arma entre 14 y los decimales se redondean hacia abajo, por ejemplo, un arma de 36 CD hace (36/14) 2,5 M, que redondeando hacia abajo es 2.

6.- Superheroico CD ataca criaturas realmente grandes con M: Se resta 13 del total de CD causados y el total de CD que quede es el número de M que recibe el objetivo. Por ejemplo, el Hombre Atómico ataca a un tanque (M) con un superpuñetazo de 18 CD. El tanque recibe (18 - 13) 6 M.

Sólo queda una última precisión, qué pasa con los objetos basado en M o PDE. Los llamamos

Objeto Imparables debido a que al no tener ATD no pueden caer inconscientes. Sin embargo, conforme vayan sufriendo daño perderán capacidades, y esto se refleja de modo muy simple:

1.- Si reciben daño igual a $\frac{1}{2}$ de su total de M o PDE, todas sus Características se reducirán en -2.

2.- Si el daño reduce en $\frac{3}{4}$ su total de M o PDE, las Características se reducen en 4 niveles.

7.4.- APLICACIÓN DEL DAÑO

Ahora que conocemos los tipos de daño y cómo determinarlo (en CD o M), es el momento de ver cómo se debe aplicar.

7.4.1.- RECIBIENDO HERIDAS

El daño de H supone haber recibido serias heridas que pueden causar mutilaciones e incluso la muerte. Cada vez que te golpeen con un arma, incluso si se trata de un mero garrote, recibes daño por H. Además, cualquier parte del cuerpo punzante (garras, colmillos, cuernos...) también produce daño por H. El daño recibido se descuenta del total de puntos de H del que las sufre. Si ese total llega a 0, el sujeto queda moribundo. Si quieres un consejo, procura no llegar nunca a este punto.

7.4.2.- HERIDAS CONTINUAS

Cuando las H se reducen demasiado, el sujeto queda muy perjudicado. Si el total de H se reduce a $\frac{1}{2}$, sus Características se reducen en 2 niveles. Si pierde $\frac{3}{4}$, se reducen en 4 niveles. Nunca puede reducirse una Característica a menos de 1.

7.4.3.- MUERTE

Cuando el total de puntos de H llega a 0, el sujeto queda moribundo. Aún puede moverse si le quedan puntos de ATD, pero tendrá -6 (o lo que diga el DJ) a todas las Características Primarias. Además, cada round (4 fases) se pierde 1 punto adicional de H por la pérdida de sangre... Si el total negativo es igual a $2 \times \text{VIG}$, el sujeto muere definitivamente.

DESTRUCCIÓN DE OBJETOS CON M O PDE

Cuando el total de puntos de M o PDE de un objeto llega a 0, éste queda inoperativo. Sólo queda totalmente destruido cuando el total perdido es igual a $2 \times M$ o $2 \times PDE$.

7.4.4.- RECIBIENDO DAÑO POR ATURDIMIENTO

Cada vez que recibas daño no letal, sufres daño aunque no de tal gravedad como para sufrir heridas graves. El daño no letal recibido se resta del total de ATD del que lo recibe. Si en un mismo ataque se pierde más de $\frac{1}{2}$ del total, el sujeto queda aturdido, no puede actuar en la siguiente fase y está a -5 en todas las Características Primarias. No puede moverse ni realizar otras acciones. Estos efectos duran una fase completa, saliendo del aturdimiento en la siguiente.

7.4.5.- CAER NOQUEADO

Cuando el total de ATD llega a 0, el PJ cae inconsciente, y sólo recupera la conciencia cuando sus ATD llegan de nuevo a 0. Los ATD se recupera según la siguiente tabla:

ATD	0 a -10	-10 a -20	-20 a -30	>-30
Recuperación.	fase	round	minuto	¿DJ?

7.4.6.- DAÑO EXCESIVO

Cuando un sujeto pierde todos sus puntos de ATD y sigue siendo golpeado, empieza a perder puntos de H a razón de 1 H por cada 5 ATD perdidos. Se refleja así que un sujeto puede llegar a morir de una paliza.

7.4.7.- DAÑO COLATERAL

Como es evidente, el daño letal causa así mismo tensión y aturdimiento, lo que se refleja del modo siguiente: por cada H perdida, se pierde 1 punto de ATD. Es importante notar que en este caso no se tiene en cuenta la *Resistencia al K.O.* (KO, ver pág. 6). Por otro lado, recibir gran cantidad de daño no letal puede del mismo modo suponer también la pérdida de daño letal, a razón de 1 H por cada 5 puntos de ATD (ver arriba).

7.5.- DISPAROS APUNTADOS.

Un método para incrementar el daño en un ataque es apuntando al disparar. Hacerlo supone un modificador a la tirada de ataque, pero de conseguirlo, el daño causado también se modifica según la tabla.

En los casos que no sea obvio, tira 1d6, si sacas par derecha, y si sacas impar, izquierda.

Los modificadores al daño se aplican una vez restada la Resistencia de la Armadura (RA, ver más adelante), no antes.

LOCALIZACIÓN	EFEECTO
Cabeza	Daño x2
Manos	½ daño
Brazos	½ daño
Hombros	1 x daño
Pecho	1 x daño
Estómago	1,5 x daño
Órganos vitales	1,5 x daño
Muslos	1 x daño
Piernas	½ daño
Pies	½ daño

7.6.- KNOCKBACK.

¿Te has fijado cómo en los cómics y en las películas de acción los héroes reciben tremendos golpes que les lanzan volando todo a lo largo del campo de batalla y no caen inconscientes?. Evidentemente, en un juego de corte realista esto no sería posible. Ante tamaños golpes, lo mínimo que podría ocurrir sería caer inconsciente, pero Fuzion está preparado para cubrir un gran número de posibilidades de juego. Dado que se puede jugar en campañas de superhéroes o de estilo manga, tenemos que dar una respuesta a este tipo de efecto, y hemos denominado Knockback al desplazamiento que sufre el que recibe el ataque.

Para simular el efecto, resta el total de tu Característica de VIG (o H) + 1d6 de la CD (o M) total del ataque. El número restante será la “unidad de Knockback” (metros, Km...) que el sujeto sale desplazado. Por supuesto, la cantidad de unidades variará según el tipo de campaña:

ESTILO DE CAMPAÑA	KNOCKBACK (en m.)
Cotidiana	No hay Knockback, se cae noqueado.
Competente	½
Heroica	1
Increíble	2
Legendaria	3
Superheroica	4

Si al salir disparado te estrellas contra algo, lo mejor es ir a la sección Colisiones (pág. 32) para ver el daño que has sufrido. Si se trata de un ataque de M contra VIG, convierte las M en CD

a razón de 14 CD por la primera M más 1 CD por cada M de más. Si el ataque es de CD contra M, no tiene efecto hasta que se golpea con al menos 14 CD, lo que representa 1 M, y 1 M más por cada CD por exceso.

7.7.- DEFENSAS.

¿Cómo puedo evitar los golpes?. La primera vía es apartarse del ataque, mediante el uso de tus Habilidades y Características para resguardarse del ataque. Pero tienes una opción más: las **Defensas (DE)**.

Una Defensa es aquello que de algún modo te protege del daño (ropas, armaduras, escudos energéticos...). De esta manera, al recibir daño se resta del total de la tirada de daño la resistencia de tu Defensa, y sólo recibes el daño restante.

La armadura es el mejor tipo de defensa. Las hay que protegen contra el daño letal, contra ataques energéticos e incluso contra ataques mentales. La armadura protege mediante el mismo mecanismo que las restantes Defensas, y puede hacerlo tanto contra daño letal como contra daño por aturdimiento. Esta capacidad defensiva se llama **Resistencia de la Armadura (RA)**.

Tu resistencia física (KO u otras Características) son el siguiente mecanismo defensivo, pero sólo son eficaces contra el daño por aturdimiento. Es el último recurso, y sólo aplicable a reyertas y otros tipos de combate no letal.

Una regla importante es la siguiente:

- 1.- Contra daño por aturdimiento, aplica siempre el mayor de estos dos valores: KO o RA.
- 2.- Contra daño letal sólo se debe aplicar RA.

Otros tipos de defensas pueden ser **Resistencia Energética (RE)**, **Resistencia Mental (RM)**, y todas aquellas que quieras según el estilo de campaña y los que decida el DJ.

Algunos tipos de armas están especialmente diseñadas para traspasar armaduras. En general, las armas punzantes y afiladas son más efectivas contra las armaduras. En esos casos reduce la RA a la mitad.

8.- MEDIO AMBIENTE, DAÑO Y RECUPERACIÓN.

Las armas no son el único medio de sufrir daños. El mundo está lleno de peligros potenciales; caídas, enfermedades y ahogamientos son sólo un ejemplo de lo que puede ocurrirte. La tensión, las enfermedades, las drogas, los venenos y la asfixia son sólo algunos ejemplos de lo que hemos denominado **Efectos acumulativos del medio ambiente**.

Cada uno de estos efectos causa daño de modo acumulativo: el veneno y el shock pueden originar daños acumulativos en tu organismo o en tu mente, y la asfixia daño por la continuada falta de aire

8.1.- FUEGO Y ELECTRICIDAD.

El fuego y la electricidad causan daño (determinado por el DJ) que se acumula por el tiempo que se pasa expuesto a ellos.

Tipo	Medio	Intenso	Mortal
CD	CD 1-4	CD 5-10	CD 11-20
Electricidad	Batería	Poste luz	Relámpago
Fuego	Hoguera	Gasolina	Térmico

8.2.- VENENOS, ENFERMEDADES, DROGAS Y MEDIO AMBIENTE.

Del mismo modo, el veneno y las drogas se califican según la intensidad de su poder. Producen efectos dañinos cada minuto, no cada fase. Por su lado el efecto dañino del medio ambiente y las enfermedades puede prolongarse durante días, semanas e incluso meses.

Tipo	Medio	Fuerte	Poderoso
CD	CD 1-4	CD 5-10	CD 11-20
Veneno	Belladona	Arsénico	Cobra
Droga	Alcohol	Pentatol Sódico	LSD
Enfermedad	Malestar	Neumonía	Plaga
Ambiente	Poco confortable	Dañino	Mortal

Las drogas y venenos no tienen por qué ser fatales, pueden tener efectos narcóticos o mentales, y en ese caso el daño causado no se restará siempre del mismo lugar:

EFEECTO	DAÑA A
Narcóticos	ATD
Venenos	H
Drogas Mentales	RES

MOV Y DISTANCIAS

Algunas veces, como en el caso de las caídas, puede que quieras saber cuántas "unidades de MOV" representan X metros, kilómetros...

El mecanismo es dividir el número de metros entre 3, redondeando los decimales hacia abajo, y el resultado estará en unidades de MOV.

8.3.- ASFIXIA.

Causa 3 CD de H por fase. Permaneciendo quieto, puedes mantener la respiración durante 1 fase por cada 2 puntos de RES. Si se mantiene alguna actividad, como correr o nadar, se puede aguantar la respiración durante 1 fase por cada 4 puntos de RES.

BIENVENIDO AL DESIERTO

Aunque el medio ambiente no tiene que ser fatal de modo automático, puede acabar contigo de modo definitivo. Por ejemplo, permanecer varias horas en el desierto puede ser un daño acumulativo de efecto medio... Pero al final te pasará factura.

8.4.- COLISIONES.

Es el daño proveniente de estrellarse contra algo a cierta velocidad. La diferencia con las caídas es que mientras que en esta se golpea contra un objeto que se mantiene estático, en las colisiones dos o más objetos a gran velocidad acaban estrellándose entre ellos.

VELOCIDAD TERMINAL

Es la velocidad máxima a partir de la cuál un objeto en caída libre no puede acelerar más. En términos de juego su valor es MOV x 60, y se alcanza, en atmósferas como la terrestre, en poco más o menos 6 segundos (los objetos en caída aceleran aproximadamente 30 x MOV cada fase). Una vez alcanzada la velocidad terminal, no se puede recibir más daño, a menos que se trate de situaciones con diferentes gravedades,

8.4.1.- OBJETOS CON H O PDE.

Los objetos con H o PDE sufren 1CD de daño por cada 3 MOV de caída (colisiones contra objetos estáticos) por fase, redondeando los decimales hacia abajo. Si el MOV total caído es menor de 3 (9 m.), no sufre daño. Además, se añade 1CD por cada 45 Kg. de peso.

8.4.2.- OBJETOS CON M.

Los Objetos medidos en *Muertes* normalmente pesan tanto que medimos el daño en incrementos de decenas de toneladas. Como norma, los objetos cuantificados en M reciben 1M de daño por cada 10 MOV caídos por fase, redondeando los decimales hacia abajo. Además, recibe 1 M por cada 10 toneladas de peso.

8.4.3.- CHOQUES

Como hemos explicado antes, los choque son un tipo de colisiones que se diferencian de las caídas porque envuelven dos o más objetos, todos ellos

en movimiento, que se estrellan unos con otros a distintas velocidades. Si la colisión es **frontal**, suma los pesos y MOV de los dos objetos para calcular el daño. El resultado es el daño recibido por ambos.

Si se trata de un choque **lateral**, trátala como una colisión normal.

KING KONG CONTR BAMBI

Si no quieres liarte con complejas operaciones matemáticas, simplemente asume que la diferencia básica entre dos objetos realmente dispares es de 10 toneladas. El menor siempre quedará aplastado.

8.4.3.1.- Choques entre objetos con H o PDE contra otros basados en M y viceversa.

El sistema sigue siendo sumar los pesos y MOV, pero al estar definidos en distintas unidades de medida, hay que hacer alguna pequeña operación:

1.- Para pasar de Kg. a toneladas, basta dividir los Kg. entre 1000 y redondear hacia abajo.

2.- Para pasar de toneladas a Kg., se multiplican las toneladas por 1000 y se redondea hacia abajo.

8.4.- RECUPERACIÓN DEL DAÑO.

Si la defensa no te ha servido de mucho y has acabado recibiendo daño, siempre que no estés muerto, es el momento de cuidarse un poco. Tu Característica de Recuperación (REC, ver pág. 6), determinará la velocidad a la que te mejoras.

1.- Recuperando daño por aturdimiento: Los puntos de ATD se recuperan a un ritmo basado en la cantidad perdida bajo 0:

ATD	0 a -10	-10 a -20	-20 a -30	>-30
Recuperación.	fase	round	minuto	¿DJ?

2.- Recuperación de heridas: por cada 24 horas en descanso y con ayuda médica (según gravedad de las heridas), se recupera tantos puntos de H como tu característica de REC.

3.- Moribundo: Para salvarse de la muerte es necesario que las H vuelvan a 0 y dejar de perder sangre, de modo que es necesario que otro sujeto pase una tirada exitosa de *Medicina*. La dificultad de la tirada será el doble de los puntos de H perdidos bajo 0. Si se pasa la tirada, se consigue estabilizar el cuerpo a 0.

9.- EXPERIENCIA.

9.1.- ¿CÓMO PUEDO MEJORAR?.

Antes o después querrás mejorar tus niveles de Habilidades y Características, pero ¿cómo hacerlo?.

El DJ recompensará con PO a los jugadores al final de cada sesión de juego (o cuando lo estime conveniente). Los jugadores podrán emplear estos puntos para mejorar sus Habilidades, elegir nuevas, adquirir equipo o si el DJ lo permite mejorar sus Características (o adquirir o mejorar Poderes si en tu campaña se usan)...

El DJ otorgará los PO por representar bien al personaje y jugar bien. Aquí recogemos algunas sugerencias:

1.- Por representar bien al personaje, ser inventivo... 1-2 PO.

2.- Por resolver un misterio u otro tipo de acciones importantes, 1 PO.

3.- Por resolver la aventura con éxito, de 2 a 3 PO.

4.- Puntos base por desarrollar el escenario, de 1 a 2 PO.

9.1.1.- ASIGNACIÓN DE LOS PO

El DJ puede decidir otorgar PO para bonificar un Habilidad, Característica, pieza de equipo, Poder o lo que sea que de algún modo han tenido una aplicación importante en la aventura. De este modo, también se puede limitar a los jugadores el reparto que hagan de los PO obtenidos, exigiendo que la mejora o adquisición de tal o cual Habilidad, Característica... quede de algún modo justificado por lo realizado en la aventura.

9.1.2.- USO DE LOS PO ADQUIRIDOS

Bien, el DJ te ha dado una buena cantidad de PO como premio de experiencia, ¿pero cómo usarlos?.

1.- Para adquirir nuevas Habilidades, 1PO por cada nivel de la nueva Habilidad o mejora. Así, si tienes una Habilidad a 3 y quieres subirla a 4, debes pagar (1PO x nivel = 4x1) 4 PO.

2.- En mejora de Características, 5PO por cada nuevo incremento, así subir REF 5 a 6 cuesta 5PO, lo mismo que subir FUE 3 a 4...

3.- La adquisición y mejora de Poderes, si se aplican en tu campaña, funciona del mismo modo que las Características, pero además se requiere permiso del DJ.

JOHN SMITH POR ÚLTIMA VEZ

Después de pelearse con casi un millón de ninjas, acaba la partida y el DJ otorga al jugador 12 PO:

3 Por desmontar una trampa mortal que habría sido su fin.

3 Por derrotar al maestro ninja.

3 Por vivir para contarlo

3 Por haber representado bien a su PJ, sufriendo miedo, tensión...

12 PO DE EXPERIENCIA TOTALES

John decide emplearlos del siguiente modo:

5 para subir *Conducir* de 4 a 5

4 para subir *Combate sin armas* de 3 a 4

3 para subir *Acrobacias* de 2 a 3

9.2.- ¡ATENCIÓN DJ!

EL tema de los puntos de experiencia es uno de los más problemáticos al desarrollar las campañas. Ser excesivamente tacaño puede no gustar nada a los jugadores que perderán interés por jugar. Por otro lado, otorgar demasiados puede reventarte la campaña.

Un buen mecanismo es dar pocos puntos al final de cada partida y una mayor cantidad al finalizar la aventura, en correlación con lo que hayas dado en cada una de las sesiones.

10.- LA REGLA DE LA X.

Esta es una muy buena opción para que el DJ consiga el máximo equilibrio en su campaña. La *Regla de la X* es un mecanismo simple para limitar el poder de en la campaña y mantener un nivel de juego coherente.

Simplemente limita lo poderosos que los PJ's pueden ser en tu campaña. El DJ puede aplicarla o no a los PNP's; él sabrá lo que hace... La *Regla de la X* funciona así:

Para atacar: el daño máximo que puedas causar + tus REF + la Habilidad competente, no puede ser mayor que X.

Para defensa: las H/5 + tu mejor Defensa/5 + la DES + las Habilidades aplicables no puede ser mayor que X.

El valor de la X dependerá fundamentalmente del estilo de campaña. Algunas sugerencias son:

ESTILO DE CAMPAÑA	REGLA DE LA X
Cotidiana	14
Competente	16
Heroica	18
Increíble	20
Legendaria	22
Superheroica	24

En principio la Regla de la X se ha creado para controlar el nivel de poder de la campaña, no para limitar a los jugadores en el momento de creación de sus PJ's, aunque en algunos casos puede ser una buena idea.

También puede usarse, por ejemplo, para crear deidades...

Si el DJ lo desea, la Regla de la X puede variar a lo largo de la campaña si esta deviene más poderosa. La nueva regla será aplicada a los nuevos personajes.

10.1.- VARIACIONES DE LA REGLA DE LA X.

En muchos juegos, las capacidades de ataque y defensa no dependen tanto de las capacidades del sujeto como de las armas, vehículos... que empleen, sobre todo cuando nos encontramos con altos niveles tecnológicos. En esos casos se puede hacer una simple reforma de la Regla de la X para adecuar el equilibrio.

Para atacar: 2 x MOV + REF + mejor Habilidad de ataque no puede ser mayor de X.

Para defensa: las H/5 + tu mejor Defensa/5 + la DES + las Habilidades aplicables no puede ser mayor que X.

Finalmente, recuerda que la Regla de la X es opcional. Usarla tan sólo supone un mayor control de tu mundo de campaña.

APÉNDICE I.- ÍNDICE DE ABREVIATURAS.

Hala, ahí va un regalo del señor traductor, que ha pensado que como en este juego hay un montón de abreviaturas, para evitar desesperos era buena idea hacer un pequeño glosario. Que aproveche.

AG	Aguante	PDE	Puntos de Daño Estructural
Alc	Alcance	PJ	Personaje Jugador
ATD	Aturdimiento	PNJ	Personaje no jugador
CD	Clase de Daño	PO	Puntos Opcionales
CId	Calidad del Arma	PP	Puntos de Poder
CON	Constitución	PRE	Presencia
CT	Cadencia de Tiro	RA	Resistencia de la Armadura
DE	Daño Estructural	RE	Resistencia Energética
DEG	Defensa Energética	REC	Recuperación
DES	Destreza	REF	Reflejos
DF	Defensa	RES	Resistencia
DJ	Director de Juego	RF	Rango de Fuego
FUE	Fuerza	RM	Resistencia Mental
FV	Fuerza de Voluntad	TCH	Técnica
GM	Grado de Maniobrabilidad	VA	Valor de Acción
H	Heridas	VAt	Valor de Ataque
HUM	Humanidad	VD	Valor de Dificultad
INT	Inteligencia	VDf	Valor Defensivo
KO	Resistencia al K.O.	VEL	Velocidad
M	Muertes	VIG	Vigor
MOV	Movimiento	VL	Valor limitador de las armaduras
PC	Puntos de Características		

APÉNDICE III.- EQUIPO GENÉRICO.

Bueno, esto tampoco aparece en el manual original de Fuzion, pero ¿cómo empezar a jugar sin algo de equipo básico?. Es un extracto de la pantalla para el DJ, diseñada por el señor aj@ajames.force9.net a quien agradezco su trabajo.

LISTA DE ARMADURAS GENÉRICAS				
ARCAICAS				
ARMADURA	VL	RA	Coste	
Ropa pesada, Cuero ligero, Pieles*	0	2	2	
Cuero pesado, Acolchada	0	4	4	
Cuero endurecido	0	6	6	
Pieles extremadamente gruesas*	0	6	6	
Brigantina, Malla de anillas	-1	8	8	
Cota de escamas	-1	9	9	
Cota de malla, Laminada	-2	10	10	
Cota y pectoral, De placas	-2	11	11	
De combate	-2	12	12	
MODERNAS				
ARMADURA	RE	VL	RA	Coste
Ligera de Kevlar*	1	0	6	6
Piel de ballena*	1	0	12	12
Kevlar*	2	0	14	14
Media de Kevlar*	5	-1	16	16
Pesada de Kevlar	5	-1	18	18
Metalgear™	10	-2	25	25
FUTURISTAS				
ARMADURA	RE	VL	RA	Coste
Traje espacial*	5	-1	5	5
Traje espacial industrial*	5	-1	6	6
Traje espacial militar	10	0	10	10
Armadura corporal	25	-1	18	18
Pantalla de fuerza personal	25	0	10	10
Pantalla de fuerza avanzada	30	0	14	14

* ½ de RA contra armas punzantes o afiladas.
VL se resta de DES, REF y MOV

DEFENSAS ANORMALES	
TIPO	DEFENSA
Gas	Soporte de vida, mascarilla...
Dardo envenenado	Cualquier DF
Solidificación	Escudo de fuerza, incrementos de densidad, desolidificación...
Hipnosis	Defensa mental, apartar la vista...
Ataque sónico	Orejeras, defensa contra rayos...

ARMAS DE PROYECTILES			
ARCAICAS			
ARMA	Alc	CD	
Arco	20xFUE(140)	FUE(7)	
Arco largo o compuesto	20xFUE(200)	FUE(10)	
Ballesta	200	4	
MODERNAS			
ARMA	Alc	CT	CD
Revolver Colt	50	2	4
Pistola ligera (.22)	50	2	2
Pistola media (9mm)	50	2	3
Pistola pesada (.357)	50	2	3
Pistola Mágnum (.44)	50	2	5
Rifle de acción doble	100	1	6
Escopeta (.12)	40*	1	5
Escopeta (.10)	40*	1	6
Rifle Mágnum (.458)	700	2	10
Subfusil	200	45	3
Fusil de asalto	300	30	6
Rifle de combate	400	30	9
Ametralladora	800	20	10
Autocañón	400	20	14
Rifle sin retroceso	400	1	15
Cañón ligero	400	1	16
Cañón pesado	1000	1	17
FUTURISTAS			
ARMA	Alc	CT	CD
Arma láser de infantería	400	1	12
Bláster portátil	400	30	14
Pistola de energía #	60	2	5
Rifle de energía #	400	2	7

* Estas armas siguen las reglas de Ataque Zonal
Estas armas hacen daño por Aturdimiento

ARMAS DE CUERPO A CUERPO					
ARCAICAS					
ARMA	Coste	CD	Cld	FUE	Notas
Hacha de batalla	5	6	-1	5	2m
Hacha de mano	2	2	0	3	1m
Bastón Bo	3	3	+2	3	2m*
Lanza	4	2	+2	2	2m
Arma de asta	5	5	+2	3	2m
Maza	4	5	-1	4	1m
Garrote	1	1	0	1	1m*
Mandoble	4	4	0	5	2m
Espada corta	3	2	+1	3	1m
Daga	1	1	0	1	1m
Cuchillo	0,5	1	0	1	1m
Látigo	1	1	-1	1	1m
Jabalina	3	2	+1	3	1m
Sable	5	3	+2	2	1m
Katana	6	4	+2	2	2m
ALTA TECNOLOGÍA					
ARMA	Coste	CD	Cld	FUE	Notas
Sable ciborg	6	3	+1	1	#
Sable de energía	5	4	+1	2	2m
Monosable	3	2	+1	2	1m #
* sólo hace daño de aturdimiento 1m: una mano; 2m: dos manos # penetra armaduras, usa 2/RA					

APÉNDICE IV.- NUEVAS REGLAS DE COMBATE.

VI.1.- INTRODUCCIÓN.

En este apéndice recojo un par de reglas para el combate desarrolladas por mí pero basadas en las normas incluidas en el *Atomik War* de Mark Chase (mchase@meta-earth.com). El susodicho manual es muy interesante. Refleja de modo idóneo el combate en campañas de corte actual, lo que ocurre es que es un manual muy largo cuya traducción aún no tengo prevista, así que he decidido adelantar un par de reglas interesantes y aplicables de modo genérico para que se pueda dar mayor jugabilidad al manual básico.

La traducción se ha realizado con permiso expreso del autor, y si os interesa conocer más de su trabajo, pasáros por www.meta-earth.com. Si lo que queréis es información sobre los proyectos en castellano, escribidme a aitorub@euskalnet.net o a la lista de correo de Fudge-es.

VI.2.- APLICANDO LA VELOCIDAD.

(N del T) La Velocidad (VEL) es una de las Características Derivadas Opcionales que, a la postre, carece de especial aplicación a la vista del manual básico. El objetivo que cumple básicamente en los juegos basados en el sistema Fuzion sólo se recoge en los que desarrollan campañas de superhéroes y similares.

Siguiendo un esquema de combate relacionado de algún modo con la versatilidad de AD&D™, y manteniendo el alto nivel de letalidad del combate Fuzion, Mark Chase ha ideado este sistema de aplicación de la VEL que seguidamente os describo.

Como se explica en el manual, el combate se desarrolla en Rounds, esto es, periodos de 4 Fases. De este modo, cada combatiente puede desarrollar una acción por fase, es decir, cuatro acciones por round.

Por otro lado, sabemos que la media humana de las Características Primarias ronda entre el 3 y el 4, así que la media de REF sería esta. Partiendo de esa base, podemos concluir que la VEL media en el ser humano ($VEL = \frac{1}{2} REF$) es de 2.

Partiendo del sistema *Champions* se construye un nuevo método de combate. En dicho juego se recoge un sistema de VEL donde se relaciona esta con el número de acciones que un sujeto puede realizar por Round, de modo que un PJ con VEL 3, podría realizar 3 acciones por round, o lo que es lo mismo, 3 acciones cada 4 fases, o cada 12 segundos. Se rompe así con el sistema explicado en el manual básico, puesto que no se

realizan 4 acciones por round directamente, sino que su número dependerá de la velocidad. Esto se ajusta más a la realidad y proporciona un sistema de juego más colorista. Piensa que sería absurdo que un ser de VEL 1 pudiera realizar tantas acciones por round como otro con mayor VEL.

El sistema de velocidad simplemente dice que la VEL determina el número máximo de acciones que se pueden realizar por round, y por tanto por fase. Si tus REF son 5, para calcular la VEL debes dividirlos entre 2, por tanto sería 2,5 (nunca se redondean los decimales). ¿Qué quiere esto decir?... Simplemente que el PJ es capaz de realizar más de 2 acciones por round, pero menos de tres. Esto se reflejará como 2/3, lo que significa que puede realizar 2 acciones en el primer round y 3 en el siguiente.

Como verás, esta regla casera es aplicable siempre que el jugador tenga una cantidad impar de REF, así, si REF es 3, VEL será $\frac{1}{2}$; si REF es 7, la VEL será $\frac{3}{4}$; si tiene 9 en REF, la VEL será $\frac{4}{5}$...

Si el valor de REF es par, la división siempre dará un número exacto (por ejemplo, con REF 6, la VEL será 3). Ese número determinará del mismo modo la cantidad de acciones que se pueden desarrollar por round de combate.

Ahora bien, si cada round tiene 4 fases, y en teoría se puede realizar una acción por fase, ¿qué quiere decir que con la VEL se determina el número de acciones?. Bien, para eso tenemos la tabla que nos cede *Atomik War*:

FASE	VEL DEL PJ							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1				1	1	1	1	2
2		1	1	1	1	2	2	2
3			1	1	2	2	2	2
4	1	1	1	1	1	1	2	2

De esta manera vemos cuántas acciones puede realizar un personaje por fase. Así, en un round de combate un personaje con VEL 2 actuaría en las fases 2 y 4, y otro PJ con VEL $\frac{2}{3}$ actuaría igual en su primer round, pero en el segundo lo haría en las fases 2, 3 y 4. Hemos recogido un máximo de VEL 8 porque es difícil que un humano llegue más allá.

La determinación del orden de iniciativas sigue realizándose por los dos mecanismos previstos en la pág 19 del manual básico. El único cambio es que con el sistema de VEL se calcula el turno para cada fase y no por round.

Es importante notar que el hecho de no actuar en una fase no significa permanecer estático. Hay múltiples acciones que de por sí no consumen una fase, como puede ser moverse o recargar un

arma. Lo mejor en estos casos es preguntar al DJ qué acciones se considera que no consumen una acción completa en su campaña.

VI.3.- LOCALIZACIÓN DE GOLPES.

Y cuando golpeo sin apuntar o en combate cuerpo a cuerpo, ¿dónde doy?... Seguro que a más de un DJ le suena mucho esta pregunta. Bien, pues para dar solución, aquí incluimos algunas tablas: la **tabla estándar** es la más sencilla; la **Atomik** ofrece un mayor detalle, y para los casos en los que el sujeto esté bajo cobertura parcial, ofrecemos las tablas de **localización superior e inferior**. Más adelante, en otro apéndice se explicará la posibilidad de autodefinir armaduras por partes (pectoral de malla, perneras de cuero, casco de bronce...). De ese modo las tablas adquirirán más importancia, puesto que la RA será distinta según el tipo de protección que cubra cada localización.

TABLA ESTÁNDAR

3d6	LOCALIZACIÓN	EFEECTO
3 - 5	Cabeza	Daño x 2
6	Mano	½ daño
7 - 8	Brazo	½ daño
9	Hombro	Daño normal
10 - 11	Pecho	Daño normal
12	Estómago	Daño x 1,5
13	Órganos vitales	Daño x 1,5
14	Muslos	Daño normal
15 - 16	Pierna	½ daño
17 - 18	Pie	½ daño

TABLA ATOMIK

3d6	LOCALIZACIÓN	EFEECTO
3	Pie derecho	½ daño
4	Mano derecha	½ daño
5	Brazo derecho	½ daño
6	Pierna derecha	½ daño
7	Cabeza	Daño x 2
8	Hombro derecho	Daño normal
9 - 10	Pecho	Daño normal
11	Órganos Vitales	Daño x 1,5
12	Estómago	Daño x 1,5
13	Hombro izquierdo	Daño normal
14	Muslos	Daño normal
15	Pierna izquierdo	½ daño
16	Brazo izquierdo	½ daño
17	Mano izquierda	½ daño
18	Pie izquierdo	½ daño

TABLA DE LOCALIZACIÓN SUPERIOR

3d6	LOCALIZACIÓN	EFEECTO
3	Mano derecha	½ daño
4	Brazo derecho	½ daño
5 - 6	Cabeza	Daño x 2
7 - 8	Hombro derecho	Daño normal
9 - 10	Pecho	Daño normal
11 - 12	Hombro izquierdo	Daño normal
13 - 14	Estómago	Daño x 1,5
15 - 16	Órganos vitales	Daño x 1,5
17	Brazo izquierdo	½ daño
18	Mano Izquierda	½ daño

TABLA DE LOCALIZACIÓN INFERIOR

3d6	LOCALIZACIÓN	EFEECTO
3	Mano derecha	½ daño
4 - 5	Pie derecho	½ daño
6 - 7	Pierna derecha	½ daño
8 - 9	Muslos	Daño normal
10	Estómago	Daño x 1,5
11	Órganos vitales	Daño x 1,5
12 - 13	Muslos	Daño normal
14 - 15	Pierna izquierda	½ daño
16 - 17	Pie izquierdo	½ daño
18	Mano izquierda	½ daño

VI.4.- COMBATE SIN ARMAS.

Es el combate en el que se usan las partes del cuerpo. En futuros suplementos se detallará un sistema de artes marciales bastante completo, pero hasta entonces, acciones como las de *Bloqueo* (a otro ataque sin armas, se sobreentiende), *Agarrar*, *Arrebatar*, *Atrapar* o *Coger* realizan suficientemente bien las funciones de la “pelea de taberna”. Algunas Habilidades como *Combate sin armas* o *Evasión* (que a su vez puede especializarse) completan el plantel de posibilidades.

Queda sólo señalar que el daño en este tipo de combate se descuenta siempre de los ATD, si bien en determinadas circunstancias puede llegar a afectar a las H. El daño básico de un puñetazo es siempre igual a la fuerza, de modo que FUE 3 significa 3 CD, o lo que es lo mismo, 3d6. En el caso de las patadas, el daño es el mismo pero se añade siempre 1 CD más, de modo que una patada de FUE 3 hace 3 CD + 1 CD, o lo que es lo mismo, 4 CD o 4 d6.