

TRASFONDO DEL HÉROE

Hace falta mucho más para saber el trasfondo de tu héroe que conocer como caza villanos, cómo da los puñetazos, y qué pinta tiene su uniforme. Hace falta conocer algunos factores para representar a un superhéroe; algunos de estos problemas secundarios importantes están representados por los trasfondos de la **Fama**, la **Reputación**, la **Riqueza** y el **Alineamiento**. En pocas palabras, estas puntuaciones describir lo bien conocido que es tu personaje, lo bien considerado que está por las autoridades y el público general, cuánto dinero tiene para gastar en su carrera de aventuras, y su cómo es su moralidad respectivamente.

FAMA

La *Fama* representa cuanto es conocido tu personaje en el mundo y cuanta influencia tiene, todo ello sin tener en cuenta si ese reconocimiento ha sido ganado por hechos heroicos, por crímenes infames o por su trabajo civil (escritor, modelo, cantante, etc.). La fama es una medida de reconocimiento del nombre, la cara y/o el traje que usa el personaje.

Tabla 1.1: Fama y Estatus

Fama	Estatus del personaje
0	Absolutamente nadie
1	Vecino de a pie
2	Fenómeno de barrio
3	Rumor callejero
4	Leyenda local
5	Leyenda urbana
6	Celebridad urbana
7	Celebridad regional
8	Rumor nacional
9	Curiosidad nacional
10	Figura nacional
11	Celebridad nacional
12-13	Protagonista de prensa nacional habitual
14-15	Superestrella
16-17	Megaestrella
18-19	Sensación internacional
20-21	Fenómeno global
22+	Maravilla de esta era

Adquirir Fama

La *fama* se gana cuando el personaje se involucra en noticias o eventos y su hazaña o acción es destacada en todos los medios de comunicación, despertando el interés popular. Los medios de comunicación, después de todo, juega un papel directo en la adquisición de la fama en la era moderna.

Queda en todo momento a discreción de DJ determinar cuándo una acción de los personajes es reconocido por los medios de comunicación y estos pueden incrementar la fama del personaje. Recuerda que no solo la identidad superheroica del personaje puede incrementar su fama, si el personaje tiene doble identidad, también la civil puede incrementar su fama por otras vías (Ejemplo: Salir a cenar con un personaje público, puede

incrementar drásticamente la fama de la identidad civil de un personaje, algo drástico para alguien que no desee llamar la atención).

Todo personaje empieza el juego inicialmente con 0 puntos de Fama; sin embargo, ciertas ventajas, profesiones dotes o complicaciones, pueden variar esto.

A continuación representamos algunos ejemplos de posibles acciones que incrementen la Fama para que sirvan de guía, pero puedes crear otras situaciones que sean parecidas, teniendo siempre el DJ la última palabra:

Obtención de Fama	Acciones ejemplo
+1	-Evitar un robo. -Salir en la tele esporádicamente. -Fotografiado de lejos por un periódico. -Detener a un criminal -Comentan algo de tu personaje en las noticias. -Te relacionas con un famoso.
+2	-Vencer o detener a un supe villano. -Salvar a múltiples rehenes con vida. -Evitar una desgracia (explosión, incendio, etc.) -Destruir un icono de la ciudad. -Salir en una película. -Casarse con un famoso. - Un medio de comunicación emite un reportaje íntegramente sobre ti.
+3	-Salvar a la ciudad de la destrucción. - Un medio de comunicación te entrevista. -Casarse con un famoso rico/aristócrata.

Otra manera fácil de saber si un personaje debe incrementar su puntuación de *Fama* después de un suceso público es hacer una tirada de *Fama*:

Haz una tirada de 1d20 + la Fama actual del personaje+ el modificador de Carisma; la CD de la tirada es la propia Fama del personaje (cuanto más famoso es un personaje, más difícil es recoger reconocimientos mayores), un éxito implica la obtención de 1 punto de fama. Un personaje no debería obtener más de un punto de Fama por historia de este modo. A veces un personaje no desea llamar la atención ni busca notoriedad, pero a veces esto ocurre incluso en contra de su voluntad. Si un personaje intenta disuadir a los medios o evitar la atención sobre sí mismo, no añadas el modificador de carisma y subtrae de la tirada su modificador de Inteligencia.

Perder Fama

La única manera que tiene un personaje realmente para perder la fama es no hacer nada y no llevar a cabo acciones durante un largo periodo de tiempo, o por ocultar sus acciones a los ojos de los medios de comunicación. Los puntos de Fama sólo deben quitarse de un personaje a discreción del DJ. Por ejemplo, un personaje que se toma una semana de vacaciones de su carrera



super-heroica, no tiene porque ver mermada su fama que tanto le ha costado ganar, pero un personaje que se toma un descanso de dos años (en tiempo de juego) de sus aventuras para atender asuntos privados, podría encontrar su fama y reconocimiento reducidas de forma significativa (aunque no totalmente).

Fama y reconocimiento

El DJ puede utilizar la puntuación de un personaje de Fama x5 como un porcentaje en bruto de la posibilidad de que cualquier persona, donde quiera que esté, pueda reconocer al personaje al verlo. Por ejemplo, un héroe disfrazado con una puntuación de Fama de 6 tendría un 30% de posibilidades de ser reconocido por cualquier ciudadano, transeúnte, abogados, policía o cualquier PNJ. El DJ puede otorgar siempre que estime oportuno un bono o un penalizador de 10-20% dependiendo de si el personaje se encuentra en ciudad natal o área de actividad.

Beneficios de la Fama

La fama puede tener muchos beneficios. Alguien famoso puede tener muchas puertas abiertas, ser invitado a lugares privilegiados, ser ayudado por gente desconocida, etc. En un mundo empresarial, cuanto más famoso es un personaje, más probable es que se considere "financiable" - es decir, un portavoz digno para las mercancías, las empresas, y las causas. Los personajes más prácticos pueden encontrar ofertas lucrativas a cambio de sus derechos de imagen, como si de una estrella del deporte o del cine se tratase. A todo tipo de personajes famosos les puede resultar rentable comerciar con su licencia de los derechos de imagen para crear todo tipo de merchandising, que van desde figuras de acción y camisetas, a la creación de películas o series de dibujos animados basados en el personaje.

Inconvenientes de la Fama

El problema con la fama es que a menudo se alimenta a sí misma. Los medios de comunicación, incluyendo a los temidos "paparazzi" y los periodistas sensacionalistas se ganan la vida cubriendo y publicando todo tipo de rumores sobre los famosos (incluyendo las hazañas de aventureros disfrazados), y será cada vez más voraces e interesados en un personaje a medida que aumenta el índice de Fama. Puede ser difícil para un personaje trabajar con seguridad o secretismo si el más mínimo rumor de su presencia en una zona es suficiente para enviar una docena de periodistas y cámaras en persecución de una historia.

Las decisiones respecto a las ganancias o pérdidas de fama están dotadas siempre de una gran subjetividad y maleabilidad. Es el DJ el último arbitro sobre este tipo de puntuación, y si como tal, crees que algo acerca de las pautas presentadas aquí no se acerca a lo que tiene en mente, puedes modificarlas o desecharlas según tu juicio y el tipo de historia que estés contando.

REPUTACIÓN

Reputación representa como es visto tu personaje por los demás, no sólo por el público en general, sino por los cuerpos de seguridad y los gobiernos. Los super-heroes deben ganarse la confianza del público y su aceptación durante su lucha contra villanos, actuando con responsabilidad, y evitando daños colaterales como consecuencia de sus actos, sino quieren convertirse en vigilantes fuera de la ley considerados igual de peligrosos que los enemigos contra los que luchan. Personajes envueltos en actos delictivos y que no se preocupen de los daños colaterales, rápidamente se pueden encontrar con que su puntuación de reputación cae en picado.

Para los villanos y anti-héroes solitarios, esto no es una gran preocupación, pero la mayoría de los personajes van a querer y/o necesitar ser escrupulosamente cuidadosos en mantener esta característica positiva.

Si bien la Fama tiene una manera de incrementarse por sí sola con el tiempo, la Reputación requiere una gestión cuidadosa y tiene tendencia a caer precipitadamente cada vez que el personaje cometa un error, sea este voluntario o no.

Nota del Autor

Fama, Reputación e Identidades múltiples

En general un personaje que desee llevar una vida normal, optará por tener identidad secreta. Como explicaremos más adelante, un personaje debe llevar registro de la Fama y Reputación de ambas personalidades por separado.

Un personaje que mantiene una identidad "civil" distinta a la normal, aparte de la de su héroe enmascarado (o múltiples identidades secretas) tendrá una calificación de fama y reputación por separado para cada una. El DJ también podría mantener una calificación de reputación por separado para los personajes en diferentes áreas geográficas. El único límite al número de calificaciones de fama y reputación por separado que puede poseer un personaje, es el gusto de cada DJ para el mantenimiento de registros.

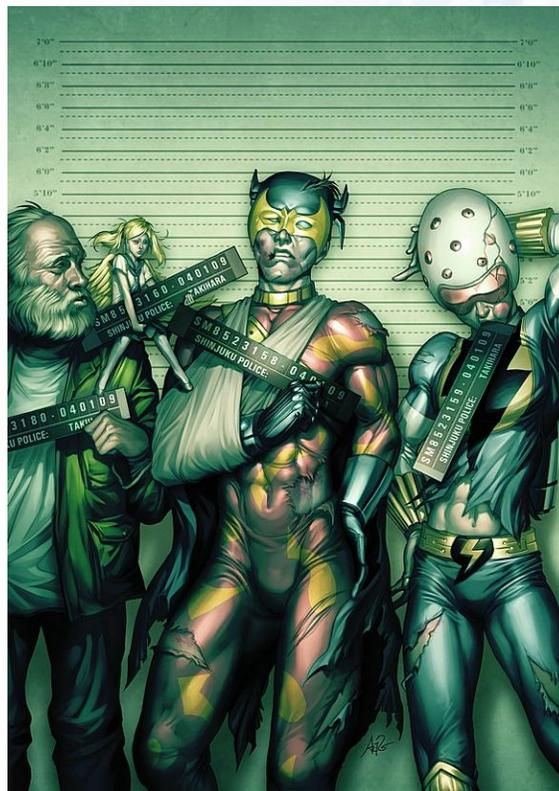
Sin embargo, para la mayoría de los propósitos del juego, con una puntuación de fama y reputación sola debería ser suficiente.

Tabla 1.1: Reputación y estatus

Reputación	Estatus del personaje
-20 o menor	Amenaza mundial (+6)
-18-19	Archivillano (+5)
-16-17	Super-villano (+4)
-14-15	Amenaza monstruosa (+3)
-12-13	Criminal mayor (+2)
-11	Mente criminal (+1)
-10	Villano
-9	Amenaza pública
-8	Criminal
-7	Delincuente
-6	Vándalo
-5	Desgraciado
-4	Sinvergüenza
-3	Molestia pública
-2	Alborotador
-1	Reprochable
0	Desconocido, enigma
1	Poco fiable
2	Mal necesario
3	Vigilante
4	Buenas intenciones
5	Admirable
6	Ciudadano modelo
7	Digno de confianza
8	Genuinamente heroico
9	Modelo de conducta
10	Héroe en alza
11	Héroe regional (+1)
12-13	Héroe nacional (+2)
14-15	Superhéroe (+3)
16-17	Paragón de virtud heroica (+4)
18-19	Leyenda viviente (+5)
20 +	Símbolo de una era (+6)

Adquirir o perder Reputación

La puntuación de reputación de un personaje tiene una oportunidad de fluctuar cada vez que el personaje hace algo bueno o malo, sobre todo cuando el público general o se le reivindica o adjudica la acción; haciendo que el personaje sea visto con mejor o peor percepción por parte de la sociedad. Si un personaje es capaz de ocultar con éxito acciones delictivas y/o miserablemente malvadas, estas no afectarán negativamente a su puntuación de reputación. Del mismo modo, si realiza un acto de gran abnegación y el heroísmo y no hay nadie alrededor para presenciarlo y contar la historia, seguramente su puntuación de reputación no va a incrementarse, *C'est la vie*. Existe un tercer modo de afectar la reputación y es que terceras personas se dediquen a contar historias y hechos irreales o desvirtuados sobre un personaje, como los medios de comunicación (esto es de gran importancia por ejemplo, para personajes con la complicación: *Némesis periodista*).



Los puntos de reputación solo pueden ser concedidos o eliminados por el DJ, con la regla empírica de que siempre es más fácil hacer una mala impresión de lo que es inspirar y crear confianza y seguridad en otros.

Una reputación positiva debe estar ganada verdadera y duramente, mientras que la reputación negativa puede ser adquirida con un esfuerzo mínimo.

A continuación representamos algunos ejemplos de posibles acciones que modifican la Reputación, para que sirvan de guía, pero puedes crear otras situaciones que sean parecidas, teniendo siempre el DJ la última palabra:

Efecto en reputación	Acciones ejemplo
+3	Salvar miles de vidas en público
+2	Salvar docenas de vidas en público
+2	Prevenir una accidente grave o rescatar un inocente.
+1	Llevar a un criminal conocido a la justicia
+1	Realizar un rescate emocionante
+1	Ayudar a un grupo de protectores de la ley
-1	Tener un comportamiento sospechoso
-1	Sufrir el ataque de un medio de comunicación
-1	Lesionar gravemente a un sospechoso sin motivo, actitud cruel en público
-2	Participar en un delito menor
-2	Arruinar un evento público, causar desastres letales.
-3	Participar en un delito grave, cometer un asesinato en público.

Como norma general acciones positivas que incrementen la reputación de los personajes serán acciones como: Salvar vidas, rescatar inocentes, evitar heridos inocentes en combates, intentar llevar a los criminales vivos ante la justicia o cooperar con las fuerzas de seguridad autorizadas.

Como norma general acciones negativas que reducirán la reputación de los personajes serán acciones como: Herir o utilizar métodos crueles cuando no sea necesario, herir y torturar a los enemigos, involucrarse en delitos, asesinar, destruir en exceso propiedades públicas o aterrorizar a grupos numerosos de gente.

Reputación Inicial

Todo personaje empieza el juego con una puntuación de Reputación en todas sus identidades por defecto de 0, aunque ciertas ventajas y complicaciones pueden aumentar o bajar este respecto. El jugador puede escoger una identidad "Civil" (generalmente su verdadera identidad) que empieza con un nivel de 5, dado que se considera un ciudadano normal y respetable.

Beneficios de la Reputación

Una puntuación de reputación suficientemente alta (o baja) otorga un bonificador que podrás encontrar entre paréntesis en la lista. Este modificador puede ser utilizado como modificador circunstancial en todas las tiradas de habilidad basadas en Carisma. De igual modo, un personaje malvado con una reputación muy baja, podrá utilizar su modificador para ciertas habilidades (ejemplo: Intimidar, uno de los usos de la habilidad diplomacia).

IDENTIDADES MÚLTIPLES

Las identidades secretas son un de las claves más significativas de las historias de los comic-book y los superhéroes, pero incluso en las historias más realistas, puede ser útil y beneficioso para los personajes trabajar con dobles o triples identidades (ejemplos: Historias centradas en espionaje).

Muchos metahumanos son vigilantes, operan en los límites de la ley utilizando sus recursos para luchar contra el crimen. Incluso aquellos con gran fama y reputación pueden necesitar proteger sus identidades y rostros por un gran número de motivos:

- Proteger a sus familias y amigos de riesgos potenciales a manos de enemigos y criminales.
- Protegerse a sí mismos de las autoridades, y de los excesivamente celosos de la legalidad.
- Proteger sus identidades civiles para utilizarlas en misiones de incognito u operaciones clandestinas, así como entrar en lugares donde no podrían entrar como metahumanos.
- Por último pero no por ello menos importante, incluso el héroe más dedicado necesita de vez en cuando poder tomarse un respiro, disfrutar de una vida sencilla, de una relación romántica normal y otros aspectos de una vida más o menos normal.

Por supuesto, los villanos y super criminales también pueden tener identidades secretas, aunque el motivo de estos para llevar máscara no es otro que el de evitar ser capturados por la policía.

El fenómeno de la "identidad secreta" conlleva un tipo de misticismo y romanticismo único en las historias de los comics.



Si quieres llevar una historia mucho más seria y real, puede que desees prescindir de este aspecto y crear aventuras más cercanas a famosas series de ficción recientes, pero es un recurso que puede ser útil en cualquier tipo de Historia.

Identidad Civil y Heroica

Cada personaje creado con este sistema, se supone que ha desarrollado cuidadosos y elementales pasos para proteger su identidad real de sus acciones como superhéroe, escapando de la mirada de los demás. Muchos aventureros enmascarados llevan disfraces, maquillajes o máscaras de algún tipo, otros hacen al revés y enmascaran sus identidades civiles con gafas o efectos que le alejen de su rostro de vigilante, y todos ellos son muy cuidadosos de cambiarse de identidad en lugares privados.

Todos los personajes empiezan y mantienen una **Identidad Civil**, una identidad de ciudadano ordinario que tiene dirección, paga impuestos y tiene una profesión corriente; y también tienen una **Identidad Heroica**, un alter-ego que actúa de vigilante o aventurero luchando contra la injusticia usando sus recursos, generalmente utilizando un uniforme, disfraz o máscara para preservar su identidad civil.

Cada identidad, posee sus propios grados de Fama y Reputación.

Los jugadores son libres de desarrollar nuevas identidades falsas (ver dote: Identidad alternativa) y protegerlas con capas y capas de evidencias falsificadas (ver la dote Identidad Protegida). Agentes secretos y espías son muchas veces recompensados por sus agencias con identidades alternativas extra.



A veces, personajes con naturalezas y fisionomías extremadamente inhumanas pueden encontrar completamente imposible mantener o crear una identidad civil normal (ejemplo: es difícil pasar desapercibido en el metro de Nueva York cuando eres una mole humanoide de casi 3 metros y de piel color azul.

Para estos personajes y para aquellos con identidades públicas (ejemplo: Metahumanos del gobierno que hayan hecho públicas sus identidades), es perfectamente normal llevar solo una identidad, aunque durante el juego pueden llegar a generarse utilizando ilusiones, hologramas o magia.

Establecer identidades alternativas

La industrializada sociedad humana del siglo XXI tiene varios procedimientos para confirmar una identidad, y la mayoría de ciudadanos de países del primer mundo dejan un rastro de registros y papeles burocráticos durante su vida que confirman su identidad. Irónicamente, a medida que los métodos de almacenamiento de datos e identificación de identidad se han vuelto más complejos tecnológicamente, establecer una identidad falsa viable no es mucho más difícil que las décadas finales del siglo XX. ¿Cuál es la razón? El ser humano sigue siendo el corazón de cualquier sistema burocrático, y todos los seres humanos pueden ser sobornados.

La clave para establecer una identidad alternativa viable es una foto, generalmente de pequeño tamaño, unos cuantos miles de créditos, y conocer a quien sobornar.

Cada nación y país tiene su propias normas respecto al control de la identidad, y depende de donde trascurren las

aventuras, el director de juego puede ser más o menos estrictos sobre como conseguirlo.

RIQUEZA

La riqueza no sólo representa la cantidad de dinero que un personaje tiene en el banco, representa su solvencia, su nivel de propiedades y también otorga un rango de ingresos económicos de forma regular. Cada puntuación de Riqueza conlleva dos cantidades de dinero detallados en créditos.

Los "Ahorros netos" es el dinero neto que posee el personaje para gastar y que está disponible desde el principio del juego; esto quiere decir que es dinero disponible y se puede gastar en equipo, vehículos, alojamiento y otras preocupaciones. Los personajes con menos de 10 en riqueza, no obtienen ingresos, seguramente por no tener trabajo.

Los "Ingresos" representan los beneficios que percibe el personaje tras los impuestos y que se acumulan en sus cuentas todos los meses del juego. Estos ingresos pueden venir de cualquier fuente que un jugador elija: honorarios por una profesión, una herencia, beneficios de rentas, tenencias de valores, etc.

Recuerda que el nivel de **riqueza** describe también de forma abstracta el nivel económico de tu personaje, de modo que es más lógico y creíble que un personaje viva de rentas con una Riqueza de 30, que con una riqueza de 10.

Riqueza inicial

Todos los personajes recién creados deben tirar 3d4 para determinar su Riqueza inicial. Ciertas profesiones, dotes y/o complicaciones pueden aumentar la puntuación de este rasgo. Alternativamente, un jugador puede optar por tomar un valor inicial de 6 en *Riqueza*, sin necesidad de tirar los dados.

Mejorando el nivel de Riqueza

Hay una infinita variedad de formas en que un personaje puede intentar incrementar su índice de riqueza. Estos incluyen (pero no se limitan a) las inversiones en acciones, negocios,

Nota del Autor

Dinero & Créditos

En el sistema *NSD20*, el equipo y las posesiones se obtienen sin contar dinero, usando un rasgo de Riqueza un poco más abstracto pero de fácil comodidad para no contar dinero.

En *Ultimated20*, hemos decidido incorporar el sistema clásico de dinero contable, por la gran cantidad de materiales económicos disponibles (vehículos, implantes, armas, etc.) y basándonos en el tipo de historias que se cuentan en los comics, hemos pensado que era más adecuado llevar este sistema. Si estás más cómodo con el sistema básico del *NSD20*, siéntete libre para incorporarlo.

Dado que el juego puede estar situado en numerosos países o naciones, la moneda cambia de lugar a lugar, de modo que hemos nombrado "Crédito" a una unidad ficticia que pueda utilizarse en cualquier lugar a efectos de juego. Sin entrar en debates extensos sobre cambio de moneda o devaluación de valores, para una aproximación rápida y general, cuenta como que un **crédito** es igual a un **Dólar norteamericano** (\$) o un **Euro** (€) de la Unión Europea.

Nivel de Riqueza	Ahorros Netos	Ingresos	Experiencia necesaria para avanzar un rango
0	0 Créditos	0	1 PX.
1	100 Créditos	0	1 PX.
2-3	250 Créditos	0	1 PX.
4-5	500 Créditos	0	1 PX.
6-7	1.000 Créditos	0	2 PX.
8-9	2.500 Créditos	0	2 PX.
10-11	5.000 Créditos	500 Créditos	2 PX.
12-13	7.500 Créditos	750 Créditos	2 PX.
14-15	10.000 Créditos	1.000 Créditos	3 PX.
16-17	25.000 Créditos	2.500 Créditos	3 PX.
18-19	50.000 Créditos	5.000 Créditos	3 PX.
20-21	75.000 Créditos	7.500 Créditos	3 PX.
22-23	100.000 Créditos	10.000 Créditos	4 PX.
24-25	250.000 Créditos	25.000 Créditos	4 PX.
26-27	500.000 Créditos	50.000 Créditos	4 PX.
28-29	750.000 Créditos	75.000 Créditos	5 PX.
30-31	1.000.000 Créditos	100.000 Créditos	5 PX.
32-33	2.500.000 Créditos	250.000 Créditos	5 PX.
34-35	5.000.000 Créditos	500.000 Créditos	6 PX.
36-37	7.500.000 Créditos	750.000 Créditos	6 PX.
38-39	10.000.000 Créditos	1.000.000 Créditos	6 PX.
40-41	25.000.000 Créditos	2.500.000 Créditos	7 PX.
42-43	50.000.000 Créditos	5.000.000 Créditos	7 PX.
44-45	75.000.000 Créditos	7.500.000 Créditos	8 PX.
46-47	100.000.000 Créditos	10.000.000 Créditos	8 PX.
48-49	250.000.000 Créditos	25.000.000 Créditos	9 PX.
50-51	500.000.000 Créditos	50.000.000 Créditos	10 PX.
52-53	750.000.000 Créditos	75.000.000 Créditos	-

dedicarse a fondo a su carrera profesional, evadir impuestos, comerciar, buscar financiación y además todo tipo de acciones ilegales, demasiados para contarlos.

Un jugador que desee mejorar la riqueza de su personaje debe discutir su plan de mejora con el DJ, no puede haber reglas muy estrictas para dicho proceso siempre que el incremento sea lógico y legal.

En términos generales, siempre que el DJ apruebe el plan del jugador para ganar recursos, el tiempo empleado para lograr mejorar la puntuación de riqueza requiere un pequeño gasto en **Puntos de Experiencia**, según se indica en la tabla de abajo.

Un aumento en el índice de Riqueza implica un aumento gradual de los ingresos mensuales, pero no aumenta los Ahorros netos de un personaje.

Por el contrario, las infusiones de dinero en efectivo y la adquisición de objetos de valor (por ejemplo, el dinero saqueados de los bolsillos de los traficantes después que el grupo de superhéroes los reduzcan) va directamente a los *ahorros netos* del personaje, pero no aumentan su índice de Riqueza, a menos que se utilice como parte de un plan para hacerlo (por ejemplo, los fondos pueden ser invertidos en una cartera de negocios o de acciones para generar un ingreso más alto).





ALINEAMIENTO

Las actitudes generales y la moral personal del personaje están representadas por su alineamiento. El alineamiento es una guía de interpretación, un carril por donde encauzar las decisiones morales de un personaje, y nunca debe ser visto como algo inamovible e inalterable, una manera de conseguirlo es recompensando a un jugador cuando interpreta bien su alineamiento aunque dichas decisiones no le resulten beneficiosas.

Hay nueve alineamientos estándar: legal bueno, neutral bueno, caótico bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral, legal malvado, neutral malvado y caótico malvado.

Bueno vs. Malvado

Los personajes buenos tienen una inclinación por respetar y proteger vidas inocentes, mientras que los personajes malvados no tienen interés por que así sea. Irán a dañar a otros siempre que les plazca, ya sea por necesidad, utilidad o por placer.

"Bueno" también implica altruismo, respeto por la vida, y preocupación por la dignidad de los demás, los personajes buenos son propensos a tomar decisiones para ayudar a los demás, aunque sus acciones impliquen sacrificios para sí mismos.

"Malvado", por el contrario, implica la voluntad de dañar, oprimir, y destruir a otros. Algunos personajes malignos,

simplemente no sienten nada por los demás y dispensan dolor indiscriminadamente por placer o conveniencia. Otros pueden perseguir activamente el mal, matando por pasión o por lealtad a alguna deidad o señor malvado.

Los personajes que son neutrales con respecto al bien y al mal tienden a tener reparos a la hora de dañar o matar inocentes, pero les falta el compromiso de hacer sacrificios para proteger o ayudar a los demás. Los personajes neutrales generalmente ayudan a los demás cuando están comprometidos, tienen algún tipo de relación personal o interés. Una persona neutral puede sacrificarse a sí misma para proteger a su familia o alguna otra cosa de gran valor para ella, pero no sentirá ninguna necesidad de hacerlo por completos extraños o valores abstractos.

Legalidad vs. Caos

Los personajes legales tienden a respetar el "sistema" de la sociedad: Son personas que prefieren decir la verdad, cumplir con su palabra, respetar la autoridad, seguir las normas, obedecer órdenes, seguir algún tipo de código de honor (aunque este código no tiene porque ser bueno) y generalmente juzgan a los demás por su propia estructura códigos moral. Los personajes caóticos son más individualistas y prefieren seguir sus conciencias. Les molesta que se les diga lo que tienen que hacer, prefieren ideas novedosas a las tradicionales, y tienden a ser más relajados sobre cómo mantener su palabra.

En un sentido positivo, "Legal" implica un compromiso de honor, la honradez, obediencia a la autoridad, y fiabilidad. Desde un punto de vista negativo, la legalidad puede generar obstinación mental, adhesión fanática a la tradición, y falta de adaptabilidad.

Los aspectos positivos de una perspectiva "caótica" es la libertad, la adaptabilidad y flexibilidad. En un lado negativo encontraríamos que una filosofía caótica puede inspirar imprudencia, resentimiento ilógico hacia la autoridad legítima, arbitrariedad e incluso irresponsabilidad.

Los personajes que son neutrales con respecto a la ley y el caos suelen tener una relación razonable hacia la autoridad y no se sienten ni un obligación impulsiva de obedecer ni de rebelarse. Ellos se inclinan hacia la honestidad, pero pueden ser tentados a mentir o engañar a los demás si es necesario.

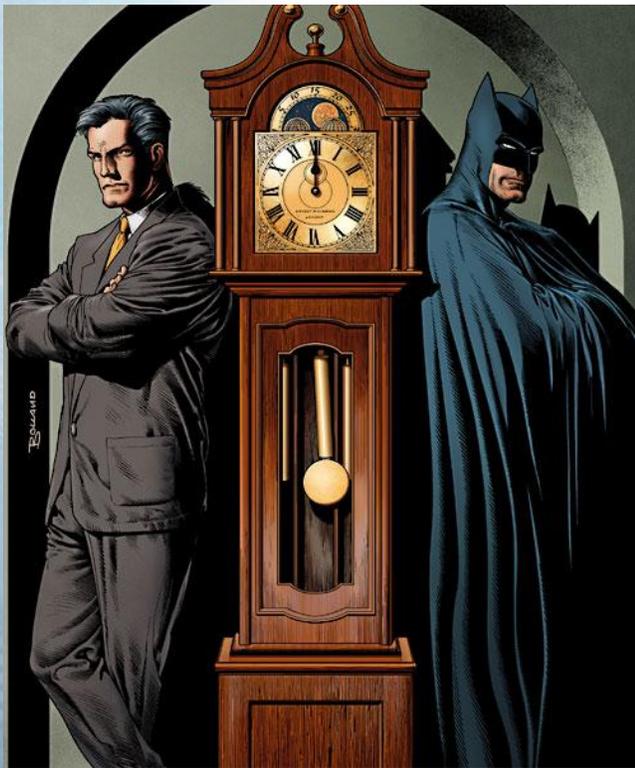
Legal Bueno: Cruzado

Un personaje *Legal Bueno* cree en la disciplina personal, la responsabilidad y la obligación hacia la sociedad, el estado de legítima autoridad, y la importancia de la firma, pero compasiva tradiciones. Legal personajes buenos son esencialmente buenos y honorables, siendo incluso proactivos, buscando lo que ellos perciben como un mal para combatirlo en lugar de esperar a que este llegue a ellos.

Ejemplo de personajes *Legal Bueno* en los Comic-book:
Superman, Capitán América, Cíclope, Capitán Marvel

Guía de actuación- Un personaje *Legal Bueno*:...

1. Siempre mantiene su palabra.
2. Evita mentir.
3. Nunca mata o ataca a un enemigo indefenso.
4. Nunca hiere voluntariamente a un inocente.
5. Nunca tortura.
6. Nunca mata por placer.
7. Siempre ayuda a los demás.
8. Siempre intenta trabajar con las autoridades cuando sea posible.
9. Nunca violará la ley a menos que la situación sea desesperada.
10. Respeta el honor, la verdad y la ley
11. Trabaja bien en equipo.
12. Nunca se llevará “dinero sucio” o equipo robado.
13. Nunca traicionará a un amigo.



Neutral Bueno: Benefactor

Un personaje *Neutral Bueno* sigue siendo principalmente bueno, y respeta la autoridad, pero no trata de imponer a los demás su código moral. Un personaje *Neutral bueno* está muy dispuesto a ayudar a los que se cruzan en su camino, pero están menos interesados en salir al mundo con la mentalidad de un cruzado. Estos personajes son compasivos, pero no tienen tanto apego hacia la obligación de grupo, respetando la libertad personal de los demás.

Ejemplo de personajes *Neutral Bueno* en los Comic-book: *Spiderman, Wonder Woman, Thor, Jean Grey.*

Guía de actuación: Un personaje *Neutral Bueno*:...

1. Siempre mantiene su palabra.
2. Evita mentir, pero lo hará si es necesario para hacer un bien mayor.
3. Nunca mata o ataca a un enemigo indefenso.
4. Nunca hiere voluntariamente a un inocente.
5. Nunca tortura por ninguna razón.
6. Nunca mata por placer. Intentará llevar a los criminales vivos a la justicia sin importar lo malvados que sean.
7. Siempre ayuda a los demás.
8. Intentará trabajar con las autoridades en la medida de lo posible.
9. Si es necesario para un bien, evadirá o romperá la ley aun que evitará este tipo de situaciones.
10. Aunque no confía en la efectividad de la Ley contra el crimen, intentará que esta se cumpla.
11. Trabaja bien en equipo.
12. Nunca se llevará “dinero sucio” o equipo robado.
13. Nunca traicionará a un amigo.

Caótico Bueno: Rebelde

Un personaje *Caótico Bueno* es inherentemente bueno, y posee una impulsiva necesidad de luchar contra la opresión y la maldad siempre que se crucen en su camino, sin embargo, es de por sí un personaje desconfiado de las leyes, las reglas, las tradiciones y las jerarquías o la autoridad. Estos personajes odian a los tiranos, déspotas y dictadores, creen que la conciencia individual es una guía mucho mejor que cualquier código de leyes o tradiciones. Son anarquistas y librepensadores.

Ejemplo de personajes *Caótico Bueno* en los Comic-book: *Lobezno, Punisher, John Constantine, Green Arrow.*

Guía de actuación: Un personaje *Caótico Bueno*:...

1. Siempre intenta mantener su palabra.
2. Mentirá si cree que es necesario para hacer un bien mayor.
3. Nunca mata a un enemigo indefenso, pero sin duda lo atacará o neutralizará si es necesario.
4. Nunca mata a un inocente, pero si la situación lo requiere, herirá o raptará por un bien mayor.
5. Puede torturar para extraer información, pero nunca por placer.
6. Nunca mata por placer.
7. Siempre ayuda a los demás, sobre todo si estos están siendo subyugados por un poder superior.
8. Rara vez trabaja con las autoridades, a menos que le sea conveniente.
9. No le importa violar la ley para alcanzar sus metas.
10. No confía en la Ley pero respetará a aquellos con buenas intenciones.
11. No trabaja bien en equipo, tiende a desobedecer órdenes y a actuar con individualidad.
12. Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado, si es necesario para un bien mayor.
13. Puede traicionar a un amigo si la situación de un bien mayor lo justifica.

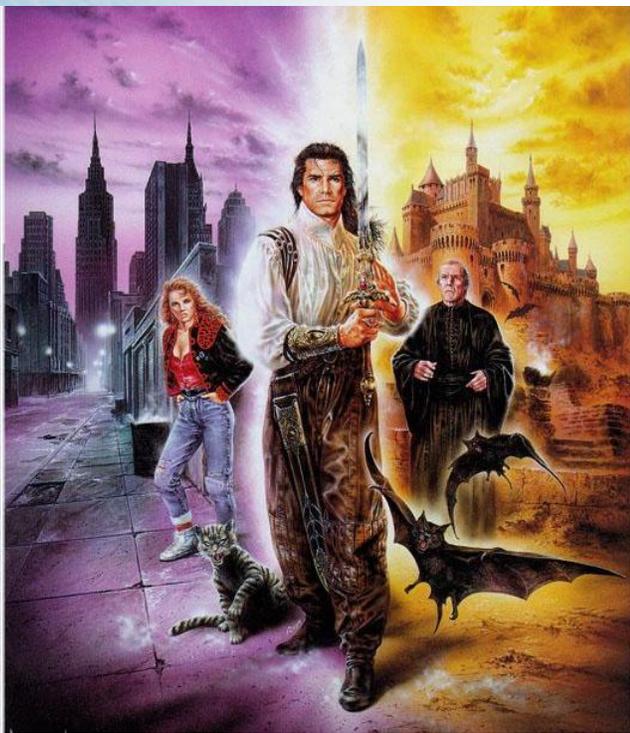
Legal Neutral: Juez

Un personaje *Legal Neutral* antepone siempre la ley y las reglas antes que la compasión o el bien de los inocentes. Estos personajes tienen una confianza ciega en la ley, la tradición, y su código de disciplina personal, y se guía de estos parámetros para tomar decisiones imparciales en cualquier situación.

Ejemplo de personajes *Legal Neutral* en los Comic-book: *Nick furia, Juez Dredd, Iron man, Harvey Dent*

Guía de actuación: Un personaje *Legal Neutral*:...

1. Siempre mantiene su palabra.
2. Evita mentir.
3. Nunca mata o ataca a un enemigo indefenso por ventaja, a menos que reciba ordenes directas de un superior.
4. Atacará a un inocente si es su deber.
5. Puede torturar a criminales.
6. Nunca mata por placer, pero sí por deber.
7. Puede ayudar a los demás siempre que haya una injusticia, pero no se siente obligado.
8. Siempre cooperará con las autoridades.
9. Nunca violará la ley.
10. Respeta el honor, la verdad y la ley
11. Trabaja bien en equipo, acata ordenes y procura que se cumplan las normas.
12. Nunca se llevará "dinero sucio" o equipo robado.
13. Nunca traicionará a un amigo a menos que este infrinja las normas.



Neutral

Por lo general, un personaje "Neutral verdadero" es un personaje que se encuentra equilibrado en el quid de todos los credos posibles, simplemente es ambivalente y se siente poco

inclinado sobre cuestiones de bien y mal o legalidad y caos, ya sea porque no le interesan o porque piensa que ambos extremos tienen demasiados inconvenientes.

Un personaje neutral suele ser dedicado a sí mismos y sus intereses personales aunque de vez en cuando, auténticos Neutrales interfieren en la lucha, siempre intentando evitar que las situaciones extremas se apoderen del status quo. Un Neutral puede luchar perfectamente por derrocar un sistema dictatorial y tirano, que puede luchar contra la anarquía descontrolada, siempre que estos sistemas interfieran con sus intereses o bienestar.

Ejemplo de personajes *Neutral* en los Comic-book: *Emma Frost, Rayo Negro, Dr. Manhattan, Namor.*

Guía de actuación: Un personaje *Neutral*:...

1. No siempre mantiene su palabra.
2. Puede mentir si es necesario.
3. Atacará a un enemigo indefenso si piensa que puede ser una amenaza potencial para sí mismo.
4. No atacará a un inocente a menos que sea imprescindible.
5. Puede torturar para extraer información, nunca por placer.
6. Nunca mata por placer, siempre hay un motivo.
7. Puede ayudar a los demás en caso de necesidad, pero no se siente obligado.
8. No intentará cooperar con las autoridades, le trae sin cuidado.
9. Violará la ley cuando lo necesite.
10. Respeta la verdad y la ley mientras le interese.
11. Trabaja en equipo siempre que sirva a sus intereses.
12. Puede llevarse "dinero sucio" o equipo robado si le es beneficioso.
13. Nunca traicionará a un amigo a menos que sea completamente inevitable.

Caótico Neutral: Espíritu libre

Un personaje *Caótico Neutral* sigue sus propios objetivos y metas, es una persona dedicada a la libertad individual y general, pero aunque es un enemigo del sistema y de las jerarquías, no tiene porque esforzarse por proteger la libertad de los demás. Un personaje caótico neutral no busca imponer sus creencias a nadie y no soporta que otra persona imponga las suyas a los demás. Un *caótico neutral* se siente incómodo con un sistema de restricciones, pero no luchará intencionadamente por los demás, para ello tendría que estar motivado. Un personaje caótico neutral puede ser impredecible, pero su comportamiento no es totalmente aleatorio.

Ejemplo de personajes *Caótico Neutral* en los Comic-book: *Deadpool, Hulk, V de Vendetta, Catwoman*

Guía de actuación: Un personaje *Caótico Neutral*:...

1. No necesita mantener su palabra.
2. Puede mentir indiscriminadamente.
3. Atacará a un enemigo indefenso si piensa que puede ser una amenaza potencial para sí mismo.
4. Puede utilizar a un inocente en sus planes y el riesgo de

que salga herido no amedrentará su plan.

5. Puede torturar.
6. Generalmente mata con motivo, pero no siempre.
7. No siente la necesidad de ayudar a los demás, pero lo hará si le beneficia de algún modo.
8. No intentará cooperar con las autoridades, le trae sin cuidado.
9. Violará la ley cuando lo necesite y por el placer de romper las normas.
10. No respeta la ley ni la autoridad.
11. Trabaja en equipo siempre que sirva a sus intereses.
12. Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado sin ningún tipo de remordimientos.
13. Puede traicionar a un amigo si es algo beneficioso para sus objetivos.



Legal Malvado: Inquisidor

Un personaje *Legal Malvado* respeta las reglas, la tradición, y la jerarquía de la autoridad legal, pero es inherentemente malvado, y lo hace sin piedad o compasión. Este personaje es crítico, disciplinado, cruel y está más que dispuesto a imponer el orden allá donde falte. Un personaje *Legal Malvado* no es menos villano por tener algunos escrúpulos, todo lo contrario, generalmente son criminales que retuercen el sistema para sus planes o dictadores sedientos de poder.

Ejemplo de personajes *Legal Malvado* en los Comic-book: Darkseid, Lex Luthor, Dr Doom.

Guía de actuación: Un personaje *Legal Malvado*:...

1. No necesita mantener su palabra, pero tiene un retorcido código de honor.
2. Miente a todos aquellos que no son dignos de su respeto.
3. Atacará a un enemigo indefenso.
4. Puede utilizar a inocentes en sus planes y el riesgo de que salga herido no amedrentará su plan.
5. Puede torturar.
6. Generalmente mata con motivo, pero no siempre.
7. Solo ayudará a aquellos que sigan sus normas y le sean útiles en sus planes.
8. Intentará retorcer la leyes y normas; él no coopera con las autoridades, las autoridades cooperan con él.
9. Violará la ley si es necesario, pero procurará que no hayan pruebas que le incriminen.
10. Respeta el control y el orden, y respeta aquellos que tienen un código de Honor, aunque no coincida con él.
11. Trabaja en equipo para alcanzar sus metas.
12. Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado sin ningún tipo de remordimientos.
13. Puede traicionar a un amigo si es algo beneficioso para sus objetivos.

Neutral Malvado: Villano

Un personaje *Neutral Malvado* es cruel y hace daño siempre que sea necesario y siempre que le plazca, pero no siente la compulsión de lastimar a los demás cuando no está le supone esfuerzo o no va a obtener nada. Totalmente centrado en sí mismo, el personaje neutral malvado suele ver a los personajes legales malvados demasiado inflexibles, y los personajes caóticos malvados como locos, estúpidos e imprudentes.

Ejemplo de personajes *Neutral Malvado* en los Comic-book: Magneto, el Comediante, Kingping, Mística.

Guía de actuación: Un personaje *Neutral Malvado*:...

1. No necesita mantener su palabra..
2. Miente indiscriminadamente
3. Atacará inmediatamente a un enemigo indefenso, aprovechando la ventaja.
4. Puede utilizar y herir a inocentes.
5. Puede torturar para extraer información o por placer.
6. Mata por el placer de hacerlo.
7. No ayudará a otros a menos que reciba un compensación.
8. No siente deferencia alguna por leyes o autoridad.
9. Violará la ley para su propio beneficio.
10. Reniega y le disgusta el orden y la autoridad. No siente respeto por la vida ajena.
11. Trabaja en equipo para beneficio de sus objetivos.
12. Puede llevarse “dinero sucio” o equipo robado sin ningún tipo de remordimientos.
13. Puede traicionar a un amigo si es algo beneficioso para sus objetivos.

Caótico Malvado: Diabólico

Un personaje *Caótico Malvado* es completamente malvado, impredecible y siente verdadero placer en la difusión del caos, la muerte y el desorden. Estos personajes solo respetan la fuerza, el miedo y está constantemente buscando formas de usurpar o dominar a los que hay a su alrededor. Estos personajes son auténticos psicópatas homicidas, que se inclinan por un comportamiento feroz y temperamental.

Ejemplo de personajes *Neutral Malvado* en los Comic-book: *Joker, Apocalipsis, Matanza, Duende Verde, Cráneo rojo.*

Guía de actuación: Un personaje *Caótico Malvado*:...

1. Raramente mantiene su palabra (no hay honor).
2. Miente indiscriminadamente
3. Atacará inmediatamente a un enemigo indefenso, aprovechando la ventaja.
4. Puede utilizar y herir a inocentes sin pensárselo dos veces.
5. Usa la tortura para extraer información y por placer .
6. Mata por el placer de hacerlo.
7. No precisa ayudar a otros.
8. Raramente cooperará con la autoridad.
9. Violará la ley incluso aunque no obtenga beneficio.
10. Ve el orden, la autoridad y el honor como debilidades. No siente respeto alguno por la vida ajena.
11. No trabaja bien en equipo, odia recibir órdenes.
12. Suele llevarse “dinero sucio”, equipo robado o drogas.
13. Traicionará a un amigo con facilidad, puede buscar más amigos.

Interpretar Alineamiento

Como dijimos al principio, el alineamiento debe utilizarse como una guía de interpretación, un patrón de comportamiento subjetivo, y no como unas reglas estrictas de comportamiento; muchas veces habrá acciones que no cuadren dentro de un tipo de alineamiento, no te preocupes por ello.

Sin embargo, los jugadores deben estar alentados a interpretar sus alineamientos, y estos muchas veces juegan un papel en contra del beneficio del personaje.

Cada vez que un jugador actúe de un modo perjudicial para su personaje, con el fin de interpretar bien su Alineamiento, recompénsale con 1-5 puntos de Experiencia, dependiendo de la situación y el dramatismo. Un mismo personaje solo puede ganar puntos de experiencia de este modo una vez por sesión de juego.

Ejemplo: *Jessie es un personaje biónico Legal Bueno, que tras una batalla en una base enemiga, detienen a un criminal que estaba huyendo con un maletín con unos 10.000 créditos. El grupo debate mientras ata al criminal para que lo encuentren las autoridades que llegarán en pocos minutos. Todos los del grupo comentan que estaría bien llevarse el dinero del maletín antes de que llegue la policía, nadie iba a notar su desaparición y el dinero vendría bien para reparar los implantes dañados de Jessie. Jessie valora la situación y finalmente se niega. Expone*

unos honrados argumentos sobre el dinero adquirido de la droga y la prostitución de menores, y convence al resto de dejar el dinero para que lo requiese la policía.

Aunque Jessie podría haber obtenido un beneficio de ese dinero, siguió bien las directrices de su alineamiento y el DJ recompensa al jugador con 2 Puntos de experiencia.

Cambiar el Alineamiento

En principio, el alineamiento debe ser un factor inamovible e inalterable, representa el código moral del personaje y los pilares de unas convicciones labradas en su personalidad durante años . Sin embargo, a veces hay momentos de la vida donde puede haber un profundo cambio interior, un cambio en las convicciones, las creencias y el modo de ver el mundo. Cuando un personaje se encuentra en un momento especialmente dramático, un jugador puede decidir cambiar su alineamiento. Este cambio debe ser realista, fundamentado y siempre bajo el permiso del Director de Juego. Un alineamiento pocas veces cambia a una posición muy diferente o contrapuesta (Es fácil que un personaje *Legal Bueno* pueda transformarse en un *Neutral Bueno*, pero difícilmente pasará a un *Caótico neutral*).

Un personaje que cambie su alineamiento, pierde tantos Puntos de Experiencia como su Nivel Heroico. Esta pérdida de experiencia representa la pérdida de fé en todo lo que se ha hecho con anterioridad. Siempre que alguien cambia su moral tan drásticamente, empieza a cuestionarse todo lo que ha hecho y aprendido. Esta pérdida de Puntos de experiencia es inevitable, y es mayor cuanto más nivel tiene el personaje, ya que es más difícil cambiar después de años de carrera pensando de una forma distinta. Estos puntos de experiencia se pagarán inmediatamente en caso de tenerlos, y si el personaje no tiene px suficientes, los irá descontando de los recibidos en las próximas sesiones de juego, tardando más en recibir experiencia real.

Ejemplo: *El capitán Justicia es un héroe de la nación, un parangón y un justiciero de fama y reputación demostrada; su alineamiento es Legal Bueno, siempre ha servido a su patria y a la justicia con valor y cooperación con las autoridades.*

Un día algo cambia.

El gobierno quiere militarizar a los justicieros e impone duras medidas contra los justicieros no colaboradores.

Las autoridades militares solicitan ayuda al Capitán Justicia y este les ayuda a capturar a un metahumano poderoso.

Al empezar el combate, Capitán Justicia se percata de que su enemigo acorralado por decenas de militares ávidos de sangre es su antiguo compañero el justiciero Coyote. El viejo justiciero es un viejo amigo, que le salvó más de una vez la vida, el drama y la duda se cruzan en la mente del Capitán.

Coyote está malherido, pero aun dispuesto a morir luchando, y el capitán recibe órdenes de neutralizarlo.

Negándose a atacar a un amigo, las fuerzas armadas abren fuego y acribillan al Coyote con sus rifles de asalto. Sin embargo el capitán Justicia ha tomado una decisión y se ha interpuesto en medio, salvando a su amigo y ayudándole a huir.

Una semana más tarde, el capitán Justicia lidera a una serie de rebeldes que se niegan a aceptar la caza indiscriminada y abusiva del gobierno contra los Metahumanos.

¿Qué ha pasado aquí? El capitán Justicia es un personaje Legal Bueno con un nivel heroico de rango 10. Ante la injusticia de su gobierno, el personaje debe decidirse entre seguir la Ley (actitud de un Legal Neutral) y acatar las órdenes, o defender a su viejo amigo y salvarle la vida (actitud de personaje Neutral Bueno o incluso Caótico Bueno). El jugador decide que el capitán se inclina más por el Bien que por la Legalidad, y cambia el alineamiento del capitán Justicia a Neutral Bueno. Este cambio implica una profunda transformación en el interior del personaje y se refleja con el coste de 10 puntos de experiencia.

