

TRANSFORMERS

EL JUEGO DE ROL NO OFICIAL



**POWERED BY
OCYO**

TRANSFORMERS

El juego de rol No oficial

Creado por: Francesc Montserrat

La marca Transformers, así como las imágenes y logos derivados, es propiedad Hasbro Inc. y Takara Tomy.

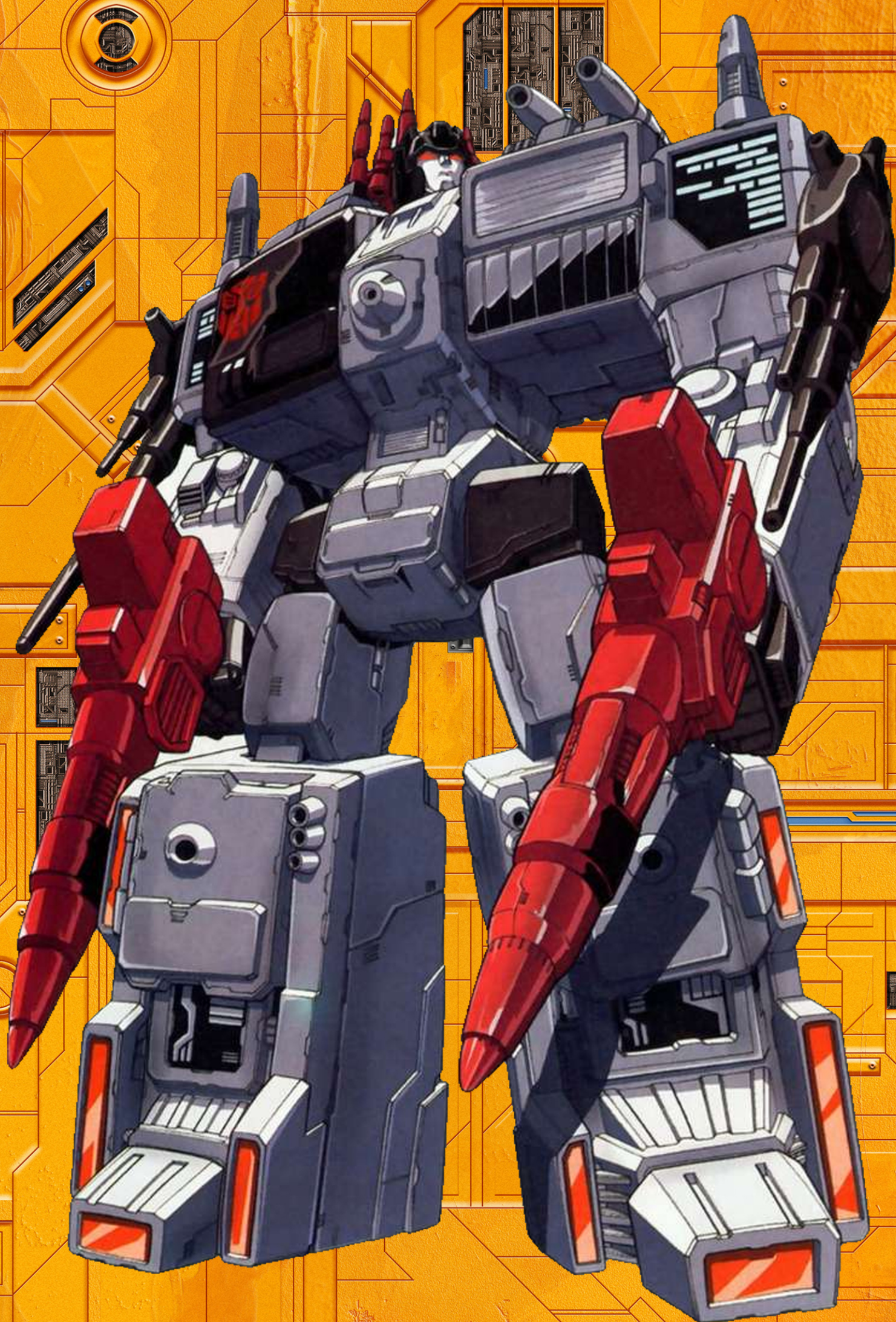
El material gráfico contenido en este volumen es propiedad de sus respectivos autores y de las editoriales poseedoras de los derechos de edición cedidos por Hasbro y Takara.

El resto del material gráfico así como el sistema de juego OCYO es licencia Creative Commons 4.0 sin ánimo de lucro.



Índice

Creación de personajes	1
El reglamento	13
Trasfondo	23
Capítulo del Director de Juego	35
Recursos	53
Galería de Transformers	61



Descargo de responsabilidad legal



El material contenido en este libro ha sido desarrollado a partir de licencias de Hasbro, TakaraTomy, Marvel Comics, Inc. e IDW Publishing, y puede contener material licenciado por estas compañías así como material gráfico procedente de diversas fuentes.

Reconocemos los derechos sobre el material a quien proceda y editamos el presente volumen amparándonos en las leyes estadounidenses sobre "fair use" al tratarse de material sin ánimo de lucro.



Transformers: juego de rol no oficial

Este juego de rol no oficial de Transformers es un juego de rol tradicional, es decir, un juego de interpretación que se juega con dados y hojas de personaje, normalmente sentados a una mesa.

La ambientación, para evitar problemas de continuidad, se basa en su mayoría en los cómics de IDW publishing con datos tomados de la serie de animación de los años 1980 para rellenar los huecos que puedan existir, aunque también se han incluido otros detalles por pura nostalgia. No obstante utilizando este reglamento y con poco esfuerzo es posible jugar en cualquier continuidad de las series de transformers: animación, comics, Estados Unidos, Reino Unido, Japón... y aquellas continuidades divergentes dentro de un mismo país.

Como otros juegos tradicionales de rol necesitareis dados (de seis, ocho y diez caras), lápices y papel. Al menos es necesario un jugador que interprete a un transformer y otro jugador que tome el papel de director de juego, quien presentará las aventuras a los jugadores, dirigirá según el reglamento y su propio juicio y procurará que todo el mundo se este divirtiendo. Una gran responsabilidad, pero una que vale la pena.

Cómo crear un transformer

Para poder jugar en el mundo de los transformers es necesario tener un transformer al cual interpretar y con el que vivir aventuras. Para ello será necesario tener una hoja de transformer impresa, lápiz para rellenarla y mucha imaginación.

Como consejo, es preferible que los jugadores creen sus personajes conjuntamente, de este modo es posible definir el tema de un subgrupo o ponerse de acuerdo si quieren que sus transformers puedan combinarse en una forma gestalt.

Lo primero e imprescindible es escoger un bando en el que alinearse, para saber si nuestro transformer es un autobot, un decepticon, un transformer neutral o quizás miembro de alguna facción minoritaria.

Para empezar el director de juego habrá determinado los puntos de construcción de los que dispone cada jugador para su transformer basándose en esta tabla como orientación al poder que pueden tener.

Micromaster	40
Bumblebee / Frenzy	60
Ironhide / Soundwave	100
Jetfire / Starscream	140
Optimus Prime / Megatron	200
Omega supreme	1000
Metroplex / Trypticon	150000

Una vez sepamos con cuantos puntos contamos para crear nuestro transformer podemos empezar a rellenar la hoja con los datos numéricos, pero antes es conveniente preparar un esbozo de nuestro personaje. Para ganar tiempo, aparte de que apariencia tiene, donde recaen sus simpatías o si tiene algún tic, lo mejor es rellenar la parte de la hoja que contiene los siguientes datos.

Grupo: Autobot, decepticon u otro grupo llegado el caso.

Subgrupo: Si el transformer forma parte de un subgrupo especializado como los wreckers, temático como los dinobots o es parte de una gestalt como los constructicons.

Función: Normalmente su función principal, que suele resumirse en una sola palabra: líder, guerrero, explorador, científico, espía... si es necesario se puede añadir una pequeña descripción.

Lema: Una frase corta que defina la filosofía de nuestro transformer

Descripción: teniendo en cuenta las respuestas a todos los puntos anteriores podemos añadir un breve texto que describa la personalidad, su relación general con otros transformers y aquellas cosas que valora o aborrece nuestro transformer.

Con todo esto, tendremos una imagen mental de cómo queremos que sea nuestro transformer y podremos pasar ahora si numéricamente a crearlo.

Decidiendo el tamaño

El tamaño de un transformer es un indicador directo tanto de sus dimensiones como de su peso, cada punto de tamaño equivale aproximadamente a un metro cúbico de volumen y un peso variable entre un 0,25 y una tonelada métrica de peso. No es recomendable que haya transformers con un tamaño superior a 10, pero el director de juego tiene aquí la última palabra. El coste de tamaño viene dado por el tamaño final, que se multiplica según la tabla siguiente.

Tamaño 1 a 30	1 punto por punto
Tamaño 31 a 60	2 puntos por punto
Tamaño 61 a 70	3 puntos por punto
Tamaño 71 a 100	4 puntos por punto
Tamaño de 101 a 200	6 puntos por punto
Tamaño superior a 200	10 puntos

Para aquellos con intereses en modos alternativos terrícolas, como pueden ser un coche deportivo, una excavadora o un avión a reacción ponemos a continuación algunos ejemplos con su equivalencia aproximada en tamaño.

Descripción	Tamaño
2004 Harley-Davidson Heritage	2
Ford fiesta 5 puertas	4
Helicóptero Bell 206	5
Land Rover Defender	6
Helicóptero Apache	8
Cabeza tractora camión MAN TGX	12
F18 Hornet	15
Cabeza tractora Mack Titan 605 Cv	16
Avión de caza F22 Raptor	20
Camión volquete Liebherr T 282b	30
Carro de combate M1 Abrams	50
Airbus A-320	70
Transbordador espacial NASA	120
Excavadora Krupp Bagger 288	14877
Acorazado USS Iowa	44000
Portaaviones USS Enterprise	75000

Estos datos son solo orientativos, y no es necesario que los transformers que se utilicen en este juego se ciñan a estas limitaciones. Puede haber buques mucho más pequeños y carros de combate más livianos, así como vehículos civiles de mayor tamaño, son conocidos los problemas de escala entre transformers, que varían según la continuidad donde aparezcan, por lo tanto no hay que ser exageradamente escrupuloso en lo que se refiere al tamaño de un transformer y su modo alternativo. Con transformers jugadores cuyos tamaños estén comprendidos entre 10 y 20 no tendremos ningún problema en lo que a escala se refiere, y de ser necesario siempre se puede recurrir a la capacidad especial llamada subespacio, que permite reducir el tamaño del transformer en su modo alternativo de forma sustancial.

El tamaño es importante porque indirectamente define cuan duradero y fuerte es un transformer, así como que potencial armamentístico tiene y las necesidades energéticas del mismo.

Decidiendo los atributos

Cuando sepamos que tamaño tendrá nuestro transformer y cuantos puntos nos quedan para repartir decidiremos las puntuaciones de sus tres atributos: Estructura, Programación y Sistemas. Como vemos Estructura, al tener un impacto mayor en la durabilidad del transformer tiene un coste más elevado que el resto de puntuaciones.

Cada atributo deberá tener asignado un tipo de dado de entre tres posibles: d6, d8 y d10.

Estructura: El coste es de 5 puntos de construcción para el d6, de 10 puntos para el d8 y de 20 puntos para el d10.

Programación y Sistemas: El coste es de 2 puntos de construcción para el d6, de 5 puntos para el d8 y de 10 puntos para el d10.

Decidiendo las habilidades

Nuestro transformer empieza con todas las habilidades en la hoja de transformer a nivel 1, adicionalmente puede asignar un número de puntos para mejorar dichas habilidades que pueden provenir de dos fuentes distintas:

El primer caso tiene que ver con el valor del dado de programación, que multiplicado por dos da el total de puntos de habilidad iniciales que pueden repartirse entre las habilidades del transformer al coste de un punto por cada nivel de habilidad. Esto sin embargo no permite habilidades con un nivel superior a 5.

En el segundo caso, puede usarse un punto de construcción para aumentar una habilidad un punto adicional. Pueden usarse tantos puntos de construcción como puntos de habilidad iniciales tenía el transformer, es decir, con este sistema puede llegar a duplicar el total de puntos de habilidad.

Asimismo, existe un límite para el nivel de las habilidades de un transformer, por mucho que viva y posibilidades que tenga de aprender, nunca podrá tener habilidades con un nivel superior al valor del tipo de dado asignado a Programación.

Habilidades de Estructura

Armas cuerpo a cuerpo: Esta habilidad determina la competencia de un transformer en la lucha con armas que se usan en combate cercano, cuchillos, hachas, espadas, brazos arrancados, mazas de energía y otras armas de la familia requerirán tiradas por esta habilidad cuando se usen.

Disparo: La habilidad de disparo nos indica que capacidad tiene un transformer para utilizar armas en las que sea esencial la puntería, cuchillos de lanzar, arcos, ballestas, pistolas y fusiles entre otras son el tipo de armas cuyo uso queda englobado en esta habilidad.

Atléticas: Cuando haya que comprobar como se desenvuelve en una actividad física que requiera maniobra o que sea vigorosa y que no pueda encuadrarse en otra habilidad, atléticas es la más indicada para hacer este tipo de tiradas. También es la habilidad a utilizar cuando el transformer maniobre en un modo alternativo.

Esquivar: Tanto en combate como fuera de él esta habilidad indica la capacidad que tiene un transformer de evitar activamente que le golpee tanto un enemigo como una roca que cae o un dinobot desbocado que amenaza con arrollarle. Siempre que un transformer intente evitar que algo le impacte o salpique esquivar es la habilidad adecuada.

Lanzar: Esta habilidad sirve para medir la precisión con la que un transformer puede lanzar un objeto y la distancia a la que puede lanzarlo.

Montar: Habilidad útil, aunque rara, para medir la capacidad de permanecer encima de un animal de monta (o la forma animal de un transformer) y determinar si somos capaces de hacerle hacer lo que queremos, aunque un transformer normalmente se tomará a mal esto último.

Pelea: La habilidad del combate sin armas. En caso que el transformer se vea inmerso en una pelea, quiera sacudir un buen rechazo o darle una patada a un rival, o un zarpazo si tiene un modo alternativo animal, esta es la habilidad indicada para comprobar si tiene éxito.

Sigilo: Habilidad muy útil para moverse sin hacer ruido, normalmente la tirada se hace enfrentada contra la habilidad de percepción de aquel que no queremos que nos descubra.

Habilidades de Programación

Bajos fondos: Esta es la habilidad apropiada para saber moverse fuera de los circuitos oficiales. El mercado negro, el mundo del hampa, los delincuentes comunes o incluso los sin techo y otros vagabundos, cualquier forma de mundo que exista al margen de la ley requiere de un buen nivel de esta habilidad para su conocimiento.

Burocracia: El conocimiento del papeleo y los tramites. Para moverse en el complejo mundo de la oficialidad y sacar algún partido de ello. El conocimiento de leyes también puede englobarse aquí y las tiradas para desenvolverse entre los engranajes que el poder establece deben hacerse con esta habilidad.

Demoliciones: Una habilidad útil para derruir edificios y estructuras y también para conocer las herramientas (como por ejemplo los explosivos) necesarios para llevar a cabo la tarea. No serán muchas las ocasiones que un transformer que no sea un soldado o un terrorista deba usar esta habilidad pero cuando deba vérselas con una bomba o quiera saber si el edificio en el que se esconde amenaza con caérsele encima de la cabeza deberá hacer las tiradas con ella.

Lingüística: Los transformers hablan todos una lengua llamada neocybex o nuevo cybertroniano y por tanto no hay problemas de entendimiento entre ellos. Asimismo pueden aprender en cuestión de horas cualquier idioma que se hable fuera de Cybertron por un proceso aun desconocido. Sin embargo, en Cybertron existe una lengua antigua, llamada Vernáculo Primordial, aunque más conocida como viejo cybetroniano, significativamente distinta y que estaba ya en desuso hace 9 millones de años, aunque transformers particularmente antiguos o excéntricos aun lo hablan. Cabe añadir, que además de la Vernáculo Primordial hay evidencias de al menos una lengua más antigua, sin hablantes conocidos pero con restos epigráficos que aparecen de forma regular, aquellos transformers religiosos la llaman la lengua de Primus, la que hablaban los trece primeros cybertronianos creados por este dios. Con niveles suficientemente altos de lingüística es posible entender estos idiomas antiguos, traducirlos o incluso ser capaz de hablarlos.

Juego: Se refiere a los juegos de azar, ruleta, cartas, dados, máquinas tragaperras y un largo etcétera de modos de perder hasta el último cubo de energon. Para conocer las reglas y entresijos de un juego, saber jugar al mismo o incluso para intentar hacer trampas se harán las tiradas bajo esta habilidad.

Medicina: El nombre de esta habilidad es más específico que la habilidad misma, puede usarse para primeros auxilios, usar equipo médico o incluso para determinar la causa de la muerte de un transformer desactivado.

Navegación: Esta habilidad cubre la orientación específica de un transformer. Cuando un transformer intente orientarse por cartografía o incluso las estrellas, puede usar esta habilidad para determinar el resultado de dicha acción.

Pilotar: Cuando se trate de manejar un vehículo, sea este un coche, un helicóptero o una nave espacial, pilotar es la habilidad necesaria para hacer las tiradas al respecto. El director de juego puede imponer severas dificultades para aquellos vehículos que considere fuera del alcance del transformer a menos que este tenga una muy buena explicación. Cuando un transformer maniobre en su forma alternativa es la habilidad de atléticas la que hay que usar.

Supervivencia: La habilidad necesaria para encontrar refugio y alimento en un entorno salvaje, como guarecerse de peligros naturales, encontrar energía en entornos hostiles, etc.

Tecnología: Sirve para manipular mecanismos complejos, desde sistemas de contrapeso arcaicos hasta el complejo equipo tecnológico que podemos encontrar por todo Cybertron.

Habilidades de Sistemas

Actuar: Aunque el nombre de esta habilidad nos lleve a pensar que rige tan solo las artes escénicas, cuando un transformer quiere falsear la voz, mentir o cualquier otro engaño deberemos recurrir a ella.

Iniciativa: Esta habilidad indica la velocidad de pensamiento y reacción de un transformer, cuando varios transformers están implicados en una situación concreta aquel con la tirada de iniciativa más alta será el primero en decidir lo que hace y podrá llevarlo a cabo.

Intimidar: Cuando las buenas palabras fallan pero aun no ha llegado el momento de la agresión física, un buen uso de la intimidación puede conseguir lo que quieres. Esta habilidad se usa normalmente contra la voluntad del transformer al que se pretende intimidar en una tirada enfrentada.

Liderazgo: Habilidad necesaria para ser el líder de un grupo o equipo, para inspirar y convencer a aquellos que dudan, tranquilizar a una muchedumbre ansiosa o convertirla en una turba fervorosa con palabras incendiarias.

Negociar: Desde el regateo a las altas finanzas, el uso de esta habilidad es imprescindible para conseguir el mejor precio o las mejores condiciones, generalmente contra los intereses de la otra parte. Normalmente se puede usar esta habilidad enfrentada a la misma por parte de otro transformer o contra la habilidad de voluntad cuando se trata de tozudez.

Percepción: La habilidad par poder ver, oír, notar, o percibir a través de los diversos sensores. Cuando un transformer busca algo voluntariamente o cuando algo puede llamar su atención se resuelve la situación con una tirada de percepción, a veces es el transformer el que lo hace por voluntad propia a veces es el director de juego quien decide por el que puede darse cuenta de algo insospechado.

Psicología: Sirve para evaluar a otros transformers, deducir si mienten o son sinceros, si ocultan algo o su estado de animo. Normalmente es una tirada contra dificultad impuesta por el director de juego pero si el objetivo intento ocultar lo que el transformer desea saber puede darse una tirada enfrentada contra actuar o voluntad.

Voluntad: Indica la fuerza de voluntad del transformer, puede usarse para gran variedad de cosas, desde intentar mantener la consciencia tras ser herido de gravedad, oponerse a los intentos de manipulación de otro transformer o resistir la tortura.

Una vez más, hay que tener en cuenta el concepto de transformar en el momento de hacer esta distribución. No sería lógico que un combatiente no recibiera puntos en la habilidad de Disparo, o que un espía no dominara las artes del Sigilo.

Las habilidades listadas en la hoja de transformer pretenden ser básicas, así que es muy probable que algún jugador considere que falta alguna para redondear su transformer. En tal caso, se pueden añadir nuevas habilidades en el grupo correspondiente previa consulta con el director de juego y de mutuo acuerdo. Unos ejemplos podrían ser: Historia englobada en el grupo programación o Acrobacias en el grupo estructura.

Decidiendo las capacidades especiales

Cuando tenemos la protoforma del transformer lista, esto es, sabemos como es en su modo robot y que habilidades posee, es el momento de descubrir aquello que le hace realmente especial.

Lo primero que hay que hacer sin embargo es escoger el modo alternativo de nuestro transformer, ya que debe poseer al menos uno de ellos. A partir de aquí, según los puntos disponibles, se puede añadir otras capacidades especiales acorde con la función del transformer. Hay que tener en cuenta, que el modo alternativo no es gratuito, es una capacidad especial que cuesta puntos de construcción igual que las demás. Como nota considerar que en ocasiones en cómics y series de animación aparecen cybertronianos que bien nunca han tenido la habilidad de transformarse o bien la han perdido, crear un personaje si la capacidad especial de poder transformarse en un modo alternativo debería estar bien justificada.

Almacenaje en modo robot, el transformer posee una o varias cavidades en su cuerpo o extremidades donde almacenar material o transportar oculto a un transformer que quepa en el interior. El transformer puede dividir el total de espacio de almacenaje como crea conveniente, bien en un solo espacio bien en varios siempre que el total no supere el espacio adquirido. Un transformer no puede tener más espacio de almacenaje en modo robot que la cuarta parte de su tamaño redondeada hacia abajo. Cada espacio de almacenaje equivale a un punto de tamaño y cuesta 2 puntos. Al adoptar el modo alternativo conserva ese espacio adicional siempre que no se trate de un vehículo ya que estos ya cuentan con el suyo propio.

Armamento, las armas de los transformers se consideran de tipo futurista y tienen suficiente potencia para causar daño estructural, cualquier ser orgánico alcanzado por un disparo directo de estas armas, perecerá de forma inmediata debido a la gran potencia de las mismas (a menos que se trate de alguna criatura enorme o posea alguna habilidad que evite el daño). Un arma cuesta el número de dados de daño que tendrá multiplicado por un valor fijo según el tipo de dados que tire: 3 puntos para d6, 4

puntos para d8 y 5 puntos para d10. Un arma no puede tirar dos tipos distintos de dados. Las armas cuerpo a cuerpo, cuestan la mitad (redondeando hacia arriba) y no pueden usarse en modo alternativo. Los dados de un arma concreta deben ser todos del mismo tipo. El total de dados de daño de todas las armas de un transformer puede ser como máximo igual al tamaño de este, por ejemplo: un transformer de tamaño 5 puede tener un arma de 3 dados y una de 2, una de 4 dados y una de 1 dado o incluso una de 5 dados o cinco de uno solo, pero nunca más allá de esto. La única excepción es si el modo alternativo modifica los dados de daño de un arma concreta.

Armadura, la armadura es una capa externa a la estructura principal del transformer, el daño que se le cause a ese transformer será siempre absorbido por esta, hasta que sea destruida. Cada punto de armadura cuesta 1 punto de construcción, y el máximo es de cinco veces el valor de tamaño del transformer.

Ataque corrosivo, uno de los ataques del transformer, sea un arma natural, el combate sin armas o una de las armas a distancia resulta también corrosivo. Si un objetivo resulta alcanzado por este ataque, además de recibir el daño normal del ataque sufrirá daño por la capacidad corrosiva del mismo durante 1d6 turnos. Si el ataque no tiene éxito o el daño es inferior a 1, esta capacidad no tendrá efecto. Este daño ignora blindaje o campos de fuerza ya que la sustancia corrosiva se encuentra sobre el objetivo. El coste es el número de puntos de daño corrosivo que cause cada turno por 10. Así, un ataque que cause 3 puntos de daño corrosivo por turno cuesta 30 puntos, uno que cause 5, costará 50 puntos y así sucesivamente.

Ataque paralizante, el transformer dispone de la capacidad de paralizar temporalmente a otros transformers. Puede elegir añadir esta capacidad a un arma y elegir efectuar un disparo en modo normal (causando daño) o paralizante (sin causar daño pero intentando paralizar al objetivo), o paralizar cuando el transformer toca al objetivo. El objetivo del ataque paralizante debe superar una tirada de vigor o quedar paralizado un número de turnos igual a la diferencia entre su resultado y la dificultad. Para una dificultad de 3 cuesta 5 puntos, para una dificultad de 4 cuesta 10 puntos y para una dificultad de 5 cuesta 15 puntos.

Autoreparación, el transformer es capaz de autorepararse, cuesta 3 puntos de construcción la capacidad de reparar 1 punto de estructura por día. La habilidad puede escogerse sin limitación siempre que se pague el coste. Esta habilidad solo reparará los puntos de estructura del transformer, en caso de una armadura deteriorada, esta deberá ser reparada con materiales nuevos y el equipo adecuado.

Blindaje, algunos transformers especialmente contruidos para el

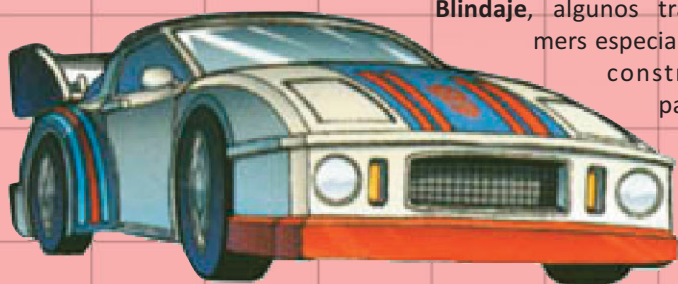
combate o el trabajo en condiciones duras suelen llevar algún tipo de blindaje integrado. El blindaje base de un transformer cuesta el número de dados multiplicado por un valor fijo según el tipo de dados que se usen: 6 puntos para d6, 8 puntos para d8 y 10 puntos para d10. Protección solamente contra un tipo específico de daño (trauma físico o armas de energía) cuesta la mitad (redondeando hacia arriba). El blindaje debe ser todo del mismo tipo y no pueden mezclarse tipos de dados.

Campo de fuerza, El transformer puede crear a voluntad un campo de fuerza centrado en el mismo. Cuesta 10 puntos un campo de fuerza que cubra tantos puntos de tamaño como los del transformer. El campo de fuerza protege de 1d10 puntos de daño de cualquier tipo a cualquier cosa en su interior, el transformer no puede moverse cuando el campo está activo. Por cada 5 puntos adicionales puede duplicar el alcance o añadir 1d10 a la tirada. Mantener el campo activo consume un punto de energon por turno.

Camuflaje óptico, el transformer tiene un sistema de camuflaje que le permite mejorar las posibilidades de pasar desapercibido. Con un coste de 2 puntos suma 1 a sus tiradas de sigilo, con un coste de 5 puntos suma 2 a sus tiradas de sigilo y con un coste de 8 puntos suma 3 a sus tiradas de sigilo. Esta capacidad no puede comprarse más de una vez, es decir que no puede mejorarse con experiencia a menos que se compre un nivel nuevo, si así se hace se pierde el nivel que se poseyera anteriormente.

Camuflaje electrónico, el transformer dispone de un sistema de contramedidas para evitar ser detectado por radares u otros equipos de localización avanzada (como los supersensores). Para los sistemas de detección que no sean visuales, auditivos o basados en la vibración el transformer es de facto invisible. Coste 10 puntos.

Capacidad computacional avanzada, el transformer tiene una mente privilegiada capaz de almacenar datos como si de un supercomputador cybertrónico se tratara y su memoria es prácticamente perfecta. Asimismo, cuando deba hacer una tirada de una habilidad del grupo de programación que tenga que ver con la inteligencia fría y la lógica pura y dura, suma 1 a su tirada. Para poder obtener esta capacidad especial el transformer debe tener



como mínimo d8 en programación o sistemas. Cuesta 5 puntos.

Capacidad de vuelo en modo robot, el transformer puede desplazarse volando a la velocidad que marca su atributo de la misma. Cuesta 5 puntos. En caso de que el transformer no sea un decepticon hay que consultar con el director de juego si le está permitida esta capacidad especial.

Compatible, el transformer está construido de manera que casi cualquier pieza es compatible con su estructura y las reparaciones más sencillas que en la mayoría. Un transformer con esta capacidad especial nunca estará falto de piezas de repuesto cuando tengan que repararlo (en un lugar preparado, solo en mitad de la nada es obvio que no tendrá con que repararse), asimismo, las reparaciones son el doble de rápidas, es decir, 10 puntos de estructura por hora de trabajo de un médico. Cuesta 5 puntos.

Computadora de tiro, el transformer cuenta con una computadora de tiro que puede efectuar disparos con armas a distancia a objetivos que el transforme indique sin que esto le cueste ninguna acción ni penalizador extra. Instalar una computadora de tiro para controlar un arma cuesta 5 puntos de base, más 2 puntos para hacer tiradas con 1d6, 5 puntos con 1d8 o 10 puntos con 1d10 (no tienen niveles como una habilidad, solo se utiliza un dado para estas tiradas). Por cada 5 puntos adicionales la computadora de tiro puede controlar un arma adicional.

Comunicaciones integradas, el transformer cuenta con un equipo de comunicaciones de alcance planetario (puede ser usado también en órbita) implantado y que puede usar a voluntad. Cuesta 5 puntos.

Control magnético, el transformer puede manipular un objeto con propiedades magnéticas hasta a una distancia igual a su tamaño como si lo estuviera manipulando físicamente. Coste 5 puntos.

Eficiencia energética, el transformer consume un punto de energon menos por día con un mínimo de 1, cuesta 4 puntos.

Equipo integrado, el transformer tiene equipo integrado para realizar una tarea concreta, básicamente herramientas. Ejemplos de equipo integrado pueden ser equipo médico, conexión a computadores, equipo de análisis ambiental, herramientas de me-

cánico... Cuesta 5 puntos.

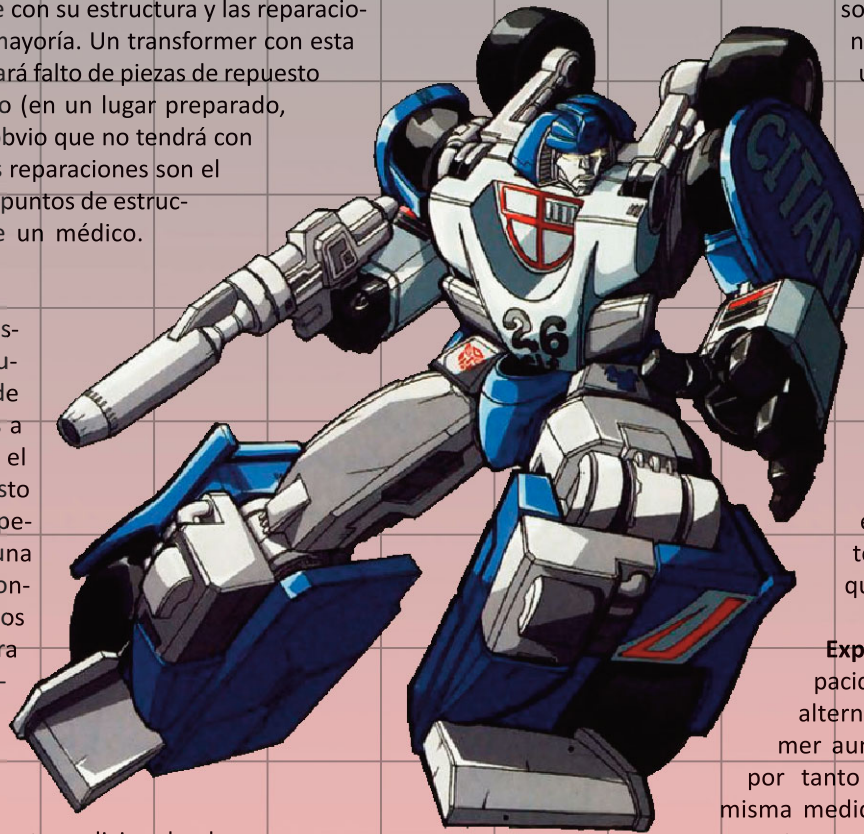
Escudo, el transformer posee un escudo en modo robot que puede usar para combatir, aumenta en 1 la dificultad básica para impactarle. El escudo puede ser físico o de energía. Los escudos físicos son pesados y restan 1 a la iniciativa del transformer, cuestan 4 puntos si son fijos y 5 puntos si pueden plegarse y asimilarse en el transformer cuando no se estén usando. Los escudos de energía son más versátiles y no entorpecen a su usuario, cuestan 8 puntos. Cada transformer solo puede portar un escudo.

Estructura fiable, el transformer está excepcionalmente bien ensamblado y adicionalmente a cualquier blindaje que posea, reduce el daño que recibe en 1. Cuesta 8 puntos, solo puede adquirirse una vez.

Expansión, con esta capacidad especial el modo alternativo del transformer aumenta su tamaño y por tanto incrementa en la misma medida su capacidad de carga, esta capacidad no otorga más puntos de estructura ni modifica los atributos del transformer, simplemente aumenta su capacidad de carga a costa de convertirlo en un blanco más grande. Cuesta 5 puntos para duplicar el tamaño y diez para triplicarlo. Solo puede aplicarse a modos alternativos de vehículo

Golpe sísmico, el transformer es capaz de crear ondas sísmicas con epicentro en él y con una duración de un turno. Cualquier transformer criatura a una distancia inferior a un radio igual al tamaño del transformer que ejecuta el golpe sísmico debe pasar una tirada de atléticas a dificultad 4 o caer derribado. Los transformers o criaturas de al menos el doble de tamaño del transformer que ejecuta el golpe sísmico no se ven afectados por esta capacidad especial. El director de juego debe tener en cuenta que si hay estructuras en el área afectada, estas pueden resultar dañadas. Cuesta 10 puntos.

Hiperacelerador, el transformer puede, al coste de un punto de energon de su reserva, realizar una acción extra durante un turno a la mitad de la iniciativa de su acción original. Poseer esta



capacidad aumenta de forma permanente el gasto de energon diario en 1. Coste 15 puntos.

Magno Anclajes, el transformer puede operar sobre una superficie sin gravedad o con gravedad muy baja sin perder pie y por tanto puede moverse tanto en su forma robot como en su modo alternativo sin penalizadores en estos casos. Asimismo, en situaciones de gravedad normal el transformer puede trepar sin dificultades casi cualquier superficie, con lo que solo fallaría al trepar si el resultado es una pifia en su tirada de la habilidad Atléticas. Hay que tener en cuenta que esta capacidad no tiene ningún efecto si el transformer no tiene una superficie a la cual anclarse. Cuesta 5 puntos.

Modo alternativo, el transformer puede adoptar una forma distinta de la antropomorfa que tiene por defecto, cada modo alternativo cuesta 5 puntos, no se recomienda que un mismo transformer tenga más de dos modos alternativos adicionales, pero una vez más, el director de juego tendrá aquí la última palabra. El tamaño final del modo alternativo puede variar ligeramente respecto al modo robot por arriba o por abajo hasta en un 20% (redondeando hacia abajo), pero eso no afecta a la capacidad de carga, el daño, los puntos de estructura o cualquier otra característica dependiente del tamaño.

Los modos alternativos y sus ventajas son los siguientes:

Arma, el transformer se convierte en un arma sin propulsión propia, un cañón antiaéreo, una pistola (que necesitaría la capacidad especial de subespacio) o una batería de artillería por poner algunos ejemplos. Un transformer cuyo modo alternativo sea un arma mejora una de las armas en dos dados de daño (si el arma tiene alguna característica especial, como un ataque corrosivo o superarma de energía, esta se mantiene). Si no posee armamento, su daño en modo arma es de 2d6.

Modo animal

El modo animal es el más versátil de todos los modos alternativos posibles. El transformer con un modo alternativo animal dispone del mismo armamento que el modo robot y recibe una penalización de +2 a la dificultad en todas aquellas acciones que requieran habilidad manual, además puede escoger dos ventajas cualesquiera de las listadas a continuación

-Armas naturales, Modificador de daño en +3 en los ataques sin armas debido a sus armas naturales (grandes depredadores o dinosaurios son buenos candidatos para esta ventaja).

-Capacidad de vuelo, permite al transformer moverse volando y al doble de su valor de velocidad (grandes aves rapaces o dinosaurios voladores entrarían en esta categoría).

-Acorazado, el transformer adquiere 20 puntos de armadura en su modo alternativo (dinosaurios acorazados, rinocerontes, pa-

quidermos y animales similares entrarían dentro de esta categoría).

-Habil, el modo animal tiene apéndices prensiles con los que manipular objetos, con lo que no tienen ningún penalizador a las tiradas que tengan que ver con habilidad manual cuando está en modo animal.

-Veloz, el transformer multiplica por 5 su velocidad cuando este en modo alternativo, esto acumula también con la capacidad de vuelo en caso de poseer ambas ventajas (felinos y otros animales especialmente veloces podrían catalogarse aquí).

-Agilidad extrema, el transformer añade un +1 a la dificultad para ser impactado en combate cuando está en modo alternativo debido a su rapidez de reflejos y a su agilidad extrema (animales más pequeños, aves veloces, cazadores sin manada podrían encuadrarse aquí).

-Fuerza bruta, el transformer añade +2 a sus tiradas por habilidades del grupo de estructura cuando está en su modo alternativo y realiza actividades que dependan estrictamente de la fuerza física (grandes simios, dinosaurios y otra fauna prehistórica caben perfectamente en esta ventaja).

-Propulsión subacuática, ver la descripción más abajo en esta misma sección.

Vehículo

Un transformer puede elegir transformarse en un vehículo. Esto otorga de entrada espacio de carga interior donde poder almacenar material o llevar tripulantes que quepan en el espacio disponible. Un vehículo tiene un espacio de carga donde cabe la mitad del tamaño del transformer redondeando hacia abajo.

Adicionalmente se escoge uno de los siguientes tipos y se aplican las ventajas descritas para cada uno:

-Vehículo terrestre civil industrial o de construcción: Mantiene la velocidad del transformer cuando está en este modo y le otorga un +3 a las tiradas de estructura vinculadas con la fuerza bruta como levantar y transportar pesos por ejemplo. Asimismo suelen ser vehículos resistentes y contruidos para durar, lo que le otorga al transformer 5 puntos de armadura extra en este modo

-Vehículo terrestre civil de transporte: Triplica la velocidad del transformer cuando está en este modo y el espacio de carga es igual al tamaño del transformer en vez de la mitad.

-Vehículo terrestre utilitario: Quintuplica la velocidad del transformer cuando está en este modo y otorga un +1 a las tiradas de atléticas para maniobrar.

-Vehículo terrestre de combate: Mantiene la velocidad del trans-

former cuando está en este modo, otorga 10 puntos adicionales de armadura y mejora una de las armas en un dado de daño (si el arma tiene alguna característica especial, como un ataque corrosivo o superarma de energía, esta se mantiene). Si el transformer no poseyera armamento, el daño su arma en modo vehículo es de 1d6.

-Vehículo aéreo lento (tipo helicóptero): El transformer obtiene la capacidad de volar cuando está en este modo y quintuplica su velocidad. Adicionalmente su capacidad de carga es igual a su tamaño en vez de a la mitad como normalmente.

-Vehículo aéreo rápido (tipo avión civil o avión militar de carga): El transformer obtiene la capacidad de volar cuando está en este modo, multiplica y por 20 su velocidad.

-Vehículo aéreo de combate (tipo avión caza): El transformer obtiene la capacidad de volar cuando está en este modo, multiplica por 50 su velocidad. Su capacidad de carga queda reducida a una cuarta parte de su tamaño redondeando hacia abajo.

Objeto, Una computadora, almacenaje de datos, un proyector de imágenes, un procesador de energon y todo tipo de objetos que otros transformers pueden utilizar. Hay que consultar con el director de juego al tomar este tipo de modo alternativo y definir sus capacidades. Por ejemplo si el transformer se convierte en una supercomputadora recibiría la capacidad computacional avanzada de forma gratuita.

Combinación de forma Gestalt, el transformer puede combinarse con uno o más transformers para formar una forma Gestalt, un transformer de mayor poder y tamaño. El transformer resultante tiene el tamaño fruto de la suma del tamaño de todos los transformers que conforman su cuerpo y la mitad de la suma total de puntos de construcción de estos para repartir como si se tratara de un nuevo transformer. Hay que tener en cuenta las siguientes limitaciones: no puede tener forma alternativa y no puede poseer capacidad de vuelo en modo robot. Si una forma Gestalt recibe daño determinar la localización del impacto y aplicar el daño al transformer que conforme esa parte del robot. Una forma gestalt se divide en sus componentes originales a voluntad de estos o si uno de los componentes del torso o la cabeza quedan a 0 o menos puntos de estructura. Formar un gestalt cuesta un punto de energon a cada transformer componente. Cuando un gestalt recibe daño este se aplica al transformer que formaba la parte afectada al deshacerse la unión.

Modo principal animal, el transformer no tiene un modo robot sino que su modo principal es el de un animal, aplicar el mismo procedimiento que se detalla para un modo alternativo animal. No cuesta ni da puntos.

Piloto Avatar, el transformer puede proyectar un holograma en la posición de piloto que simule la especie del planeta donde opere el transformer, por ejemplo humanos en la tierra. El avatar no puede abandonar su posición ni interactuar con nada sólido, pero el transformer puede hablar a través de su avatar como si fuera un ventríloquo. Existe una forma avanzada del piloto avatar que es el avatar de holomateria, donde el avatar puede moverse libremente, interactuar físicamente y operar hasta a un kilómetro de distancia del transformer siendo sus sensores ópticos y auditivos y dándole acceso a lugares donde su aspecto o su tamaño le delatarían. Mientras el transformer utiliza su avatar de holomateria debe concentrarse en ello o este desaparecerá. Si el avatar de holomateria es dañado, el transformer deberá pasar una tirada de voluntad a dificultad 4 o caerá inconsciente durante 1d6 turnos. La versión sencilla del piloto avatar cuesta 3 puntos, el avatar de holomateria cuesta 10 puntos.

Potenciador de energon, el transformer puede invertir un punto de energon de su reserva para aumentar en +1 el daño en sus ataques sea con o sin armas o sumar 1 a sus tiradas de Estructura que tengan que ver con la fuerza bruta. Un transformer puede gastar varios de estos puntos de golpe pero solo una vez por turno, aunque es una capacidad que puede regularse, por ejemplo si puede gastar de este modo 5 puntos puede elegir usar menos energon. El coste es el número de puntos que puede gastar por turno multiplicado por 3.

Procesador de energía, el transformer es capaz de sacar sustento de fuentes de energía en bruto y puede subsistir sin energon. La capacidad de convertir fuentes de energía puntuales como combustibles fósiles o un tipo concreto de minerales cuesta 5 puntos, la capacidad de absorber energía de modo pasivo y en cualquier lugar, cuesta 25 puntos. Un transformer con esta capacidad especial rellena 1d10 puntos de su reserva de energon por día. El primer tipo requiere una búsqueda activa y el director de juego es libre de dictaminar que las fuentes de energía presentes no son compatibles con el procesador.

Propulsión subacuática, el transformer puede desplazarse por un medio líquido a la misma velocidad que marca su atributo de la misma. Un transformer sin esta capacidad simplemente se hunde como una piedra y debe conformarse con andar por el fondo. Un transformer con capacidad de vuelo en modo robot puede moverse por un medio acuático a la mitad de su velocidad. Cuesta 2 puntos.

Proyector de hologramas, el transformer dispone de un proyector que genera imágenes tridimensionales fotorealistas y recibe la habilidad de programación "hologramas" a nivel 1. Crear una imagen estática de su mismo tamaño tiene una dificultad de 4. Darle movimiento aumenta la dificultad en 1. Aumentar el tamaño aumenta la dificultad en 1 por cada múltiplo



del tamaño del transformer. Aumentar la verosimilitud para aumentar la dificultad de los observadores para detectar el fraude aumenta la dificultad en 1 por cada 1 que se quiera aumentar esta. Consume un punto de energon tener la habilidad activa un minuto. Cuesta 10 puntos.

Reserva de energía, el transformer tiene cinco puntos adicionales en su reserva de energón, cuesta 5 puntos, esta capacidad especial no está limitada en su máximo.

Sensores de alta precisión, el transformer tiene unos sensores superiores a la media de los cybertronianos y modifica las tiradas de percepción en +1. Cuesta 4 puntos.

Subespacio, el transformer no está limitado al tamaño de su modo alternativo y puede transformarse en algo de menor tamaño. Existen tres niveles de esta capacidad especial, la primera permite reducir el tamaño a la mitad y cuesta 3 puntos, el segundo permite reducir el tamaño a una cuarta parte y cuesta 5 puntos y la tercera permite reducir el tamaño casi en su totalidad, a un tamaño casi igual a 0 y cuesta 10 puntos. Este nuevo tamaño no afecta a los puntos de estructura del transformer ni al consumo de energon, pero hay que tener en cuenta que su fuerza disminuye drásticamente y el director de juego deberá tener esto en cuenta a la hora de determinar dificultades, así como el daño que hacen sus armas que habrá que dividir según el grado de reducción. Por supuesto, si el transformer quiere conservar su tamaño robot en el modo alternativo, es libre de hacerlo a voluntad.

Superarma de energía, el transformer tiene una de sus armas que en vez de tirar los dados de daño y elegir el resultado mayor según el método habitual suma todos los dados de daño. Esta capacidad es válida tanto para armas de fuego como para armas cuerpo a cuerpo. Cuesta 10 puntos por cada dado de daño de un arma ya existente.

Supersensores, el transformer puede detectar movimiento en un radio igual a diez veces su tamaño sin necesidad de establecer contacto visual o auditivo, recibiendo información sobre el tamaño aproximado, la dirección y la velocidad a la que se mueve un objetivo dentro de dicho radio. Un transformer con supersensores nunca podrá ser tomado por sorpresa. Coste 10 puntos.

Transformación rápida, el transformer cambia a tal velocidad entre una forma y otra que puede hacerlo libremente una vez por turno y actuar en el mismo, los transformers de tamaño mayor que 10 no pueden obtener esta capacidad. Cuesta 5 puntos.

Transtector, un transtector es un cuerpo no sentiente controlado por un transformer de menor tamaño que se combina con él. El proceso de creación de un transtector es diferente de un transformer normal. En realidad el transformer es de tamaño menor

y capaz de combinarse con el transtector. Cuando un transformer adquiere esta capacidad especial se considera que la ficha corresponde a la forma combinada del transtector con el transformer, hay que hacer una ficha nueva para el transformer sin combinar, que será en esencia idéntica a la del transtector pero de un tamaño (a elegir libremente) de al menos la mitad que la forma combinada con las limitaciones que esto comporta y sin ninguna de sus capacidades especiales. Al crear este nuevo transformer recibe tantos puntos como su total original dividido entre cinco y redondeado hacia abajo para adquirir capacidades especiales que solo tendrá operando sin combinarse con el transtector. Cabe recordar que debe adquirir un modo alternativo y que recibe de manera gratuita la capacidad modo alternativo: transtector. Si el transformer se separa del transtector este último adquiere su forma alternativa y no será más que una máquina sin voluntad. Asimismo, las habilidades progresan simultáneamente en ambas formas, con lo cual es suficiente con invertir experiencia en una de ellas para este propósito. Coste 10 puntos.

Velocidad, Cada 10 Km./h adicionales de velocidad cuestan 2 puntos. La velocidad máxima a la que se puede optar es hasta del triple de la original. Así un transformer de velocidad inicial 15 puede tener una velocidad de hasta 45 por ejemplo.

Vuelo espacial, el transformer puede desplazarse y maniobrar por el espacio en su modo vehículo si este es aéreo o si posee la capacidad de vuelo en modo robot, cuesta 5 puntos.

Viaje interestelar, el transformer es capaz de desplazarse por el universo entre planetas siempre que conozca su posición por medio de una carta estelar que indique la posición relativa del punto de salida al de llegada. El viaje es prácticamente instantáneo y si el transformer cuenta con suficiente espacio puede transportar otros transformers en su interior. Cuesta 50 puntos, el director de juego es libre de vetar esta opción ya que salvo honrosas excepciones solo los Metrotitanes del lejano pasado poseen esta capacidad.

Limitaciones

De modo totalmente opcional, cuando se crea el transformer podemos elegir problemas que limitan la eficiencia del mismo. Pero no todo iba a ser malo, estas limitaciones otorgan un número de puntos que podemos gastar en puntos de habilidad, tamaño o capacidades especiales a nuestro gusto. Por si esto fuera poco, hay algunas limitaciones que pueden ser "compradas", es decir, pagando el doble de puntos de experiencia de los puntos que otorga la limitación, esta queda cancelada en adelante.

Al elegir las limitaciones tendremos que interpretar en la medida de lo posible como estas afectan a nuestro transformer, es un rasgo íntimo de su ser que le define tanto o más que sus capacidades especiales. Si durante una partida un jugador no interpreta en ningún momento, el master puede dejarle sin

experiencia.

Berseker, en una situación de combate el transformer tenderá a cargar contra el enemigo disparando con todo lo que tenga, sin preocuparse de su seguridad ni la de sus compañeros. En situación de combate el transformer debe pasar una tirada de voluntad de dificultad variable o solo podrá tomar acciones ofensivas mientras no esté desactivado o quede un enemigo en pie, es decir que no buscará cobertura, no protegerá a un compañero, no activará escudos ni ninguna otra acción que se le parezca. Una dificultad a la tirada de voluntad de 3 da 4 puntos, una dificultad de 4 da 6 puntos y una dificultad de 5 da 8 puntos. Esta limitación no puede anularse gastando experiencia.

Código de Honor, el transformer posee un código de honor por el que se rige y a través del cual se relaciona con el mundo. Esta limitación otorga puntos según el gobierno que tenga sobre el transformer. Un código de honor laxo (por ejemplo, ser educado con los compañeros sin importar la situación) otorgaría 2 puntos, un código de honor algo más restrictivo (por ejemplo, no disparar nunca por la espalda), otorgaría 5 puntos, y un código de honor severo (por ejemplo salvar siempre la vida de otro, aun sacrificando la propia), otorgaría 10 puntos.

Chispa cobarde, El transformer es cobarde en el fondo de su chispa, ante lo desconocido, cuando hay una batalla o un enemigo le desafía, debe hacer una tirada de voluntad o reaccionará de forma negativa (se quedará paralizado, huirá a la carrera, utilizará a otro como escudo...), una dificultad a la tirada de voluntad de 3 da 2 puntos, una dificultad de 4 da 4 puntos y una dificultad de 5 da 6 puntos. Chispa cobarde puede cancelarse gastando experiencia, pero siempre se recordará el pasado cobarde del transformer y su reputación le precederá.

Desertor, el transformer dejó una de las dos grandes facciones, ambas desconfían de él. Si abandonó los Decepticons es además un objetivo prioritario forme parte o no de los Autobots. Da 3 puntos si desertó de los Autobots y 5 si desertó de los Decepticons. Esta limitación no puede anularse gastando experiencia, el pasado siempre estará ahí.

Empurata, El transformer sufrió la sustitución de su cara por un punto de luz inexpresivo y sus manos por tenazas, pinzas u otros apéndices inadecuados y llamativos. Esto durante la época del Senado le marcaba como un criminal, no así en épocas posteriores. Una víctima de Empurata tiene un penalizador de +1 a la dificultad cuando se enfrenta a una situación que requiera habilidad manual. Otorga 5 puntos. Esta limitación puede ser cancelada con experiencia y la participación de un médico dispuesto a realizar la operación.

Frágil, el transformer es tan funcional como cualquier otro, pero su estructura y los materiales que la integran están lamentablemente mal concebidos. Elegir una de las siguientes posibilidades y aplicarla.

-Construcción mediocre: El transformer tiene tantos puntos de estructura como su tamaño, no se suma el valor del dado de estructura. Esta limitación puede ser cancelada con experiencia y la participación de un médico dispuesto a realizar la operación. Otorga 5 puntos.

-Defecto molecular: El transformer tiene la mitad de los puntos de estructura que debería, es extremadamente susceptible al daño físico. Esta limitación no puede cancelarse con experiencia, si el transformer quiere librarse de ella deberá usar la experiencia en obtener un nuevo cuerpo pagando por el tamaño, la estructura y los sistemas. Otorga 20 puntos.

Gestalt incompleta, El resultado de la combinación de varios transformers resulta en una gestalt incompleta y defectuosa a nivel mental, y la personalidad del nuevo robot es un maelstrom de las personalidades individuales. Cuando el robot gestalt actúa debe pasar una tirada de voluntad o se quedará bloqueado durante un turno. La dificultad de 3 otorga 5 puntos, la de 4 otorga 10 puntos y la de 5 otorga 15 puntos. Esta limitación solo pueden tenerla robots que sean formas gestalt.

Ineficiencia energética, El transformer es una pozo sin fondo para el energon, todos los consumos de energon se duplican. Otorga 5 puntos. Esta limitación puede ser cancelada con experiencia y la participación de un médico dispuesto a realizar la operación.

Modo alternativo inocuo, el transformer tiene un modo alternativo, o uno de ellos si dispone de varios, que es simplemente una forma inocua, sin ninguna funcionalidad relevante y que no le otorga ningún tipo de ventaja salvo el camuflaje que da el cambiar de modo. Otorga 5 puntos. Esta limitación no puede cancelarse con experiencia del modo habitual, sino comprando un nuevo modo alternativo que sustituya esta forma inocua.

Pacifista, El transformer tiene una naturaleza pacífica, es más, odia la violencia y lo que esta guerra le está obligando a hacer. En una situación de conflicto no disparará a menos que sea necesario y no empezará jamás una pelea. En situación de combate el transformer debe pasar una tirada de voluntad de dificultad variable o no podrá tomar acciones ofensivas. Una dificultad a la tirada de voluntad de 3 da 2 puntos, una dificultad de 4 da 4 puntos y una dificultad de 5 da 6 puntos. Esta limitación no puede anularse gastando experiencia.

Piezas Antiguas, El transformer bien es antiguo bien ha sido creado con piezas antiguas, la compatibilidad con la tecnología más moderna es limitada y las reparaciones costarán el doble de tiempo de realizar, incluso es posible que una de cada diez veces que necesite atención médica, no existan piezas de repuesto compatibles (tirar 1d10, en caso de sacar un 1, mala suerte, no hay piezas de repuesto). Esta limitación no puede cancelarse con experiencia, el transformer deberá obtener un nuevo cuerpo pagando el coste de tamaño y estructura que desee. Otorga 6 pun-

tos.

Transformación defectuosa, La transición del transformer entre un modo y otro es imperfecta, elegir una de las posibilidades siguientes y aplicarla. Esta limitación puede ser cancelada con experiencia y la participación de un médico dispuesto a realizar la operación.

-*Transformación compleja*: El transformer debe pasar una tirada de voluntad a dificultad 4 o no podrá transformarse durante ese turno y deberá elegir una nueva acción a la mitad de su iniciativa. Otorga 3 puntos

-*Transformación lenta*: El transformer tarda dos turnos completos en cambiar de un modo a otro. Otorga 5 puntos.

-*Atasco*: Cuando el transformer cambia de modo hay un 10% de posibilidades (tirar 1d10 y obtener un 1 en el resultado), de que el transformer quede atascado entre un modo y otro, totalmente indefenso durante 1d6 turnos al final de los cuales acabará la transformación iniciada al modo deseado en un principio. Otorga 10 puntos.

Sensores dañados, el transformer tiene los sensores en mal estado, hace sus tiradas de percepción con un penalizador de +1 a la dificultad. Otorga 3 puntos. Esta limitación puede ser cancelada con experiencia y la participación de un médico dispuesto a realizar la operación.

Atributos secundarios

Daño sin armas, un dado del tipo asignado a su atributo de Estructura y suma el bonificador al daño.

Bonificador al daño, el tamaño del transformer dividido entre 10 y redondeado hacia abajo es el bonificador al daño para situaciones de combate sin armas o donde se vean implicadas armas cuerpo a cuerpo.

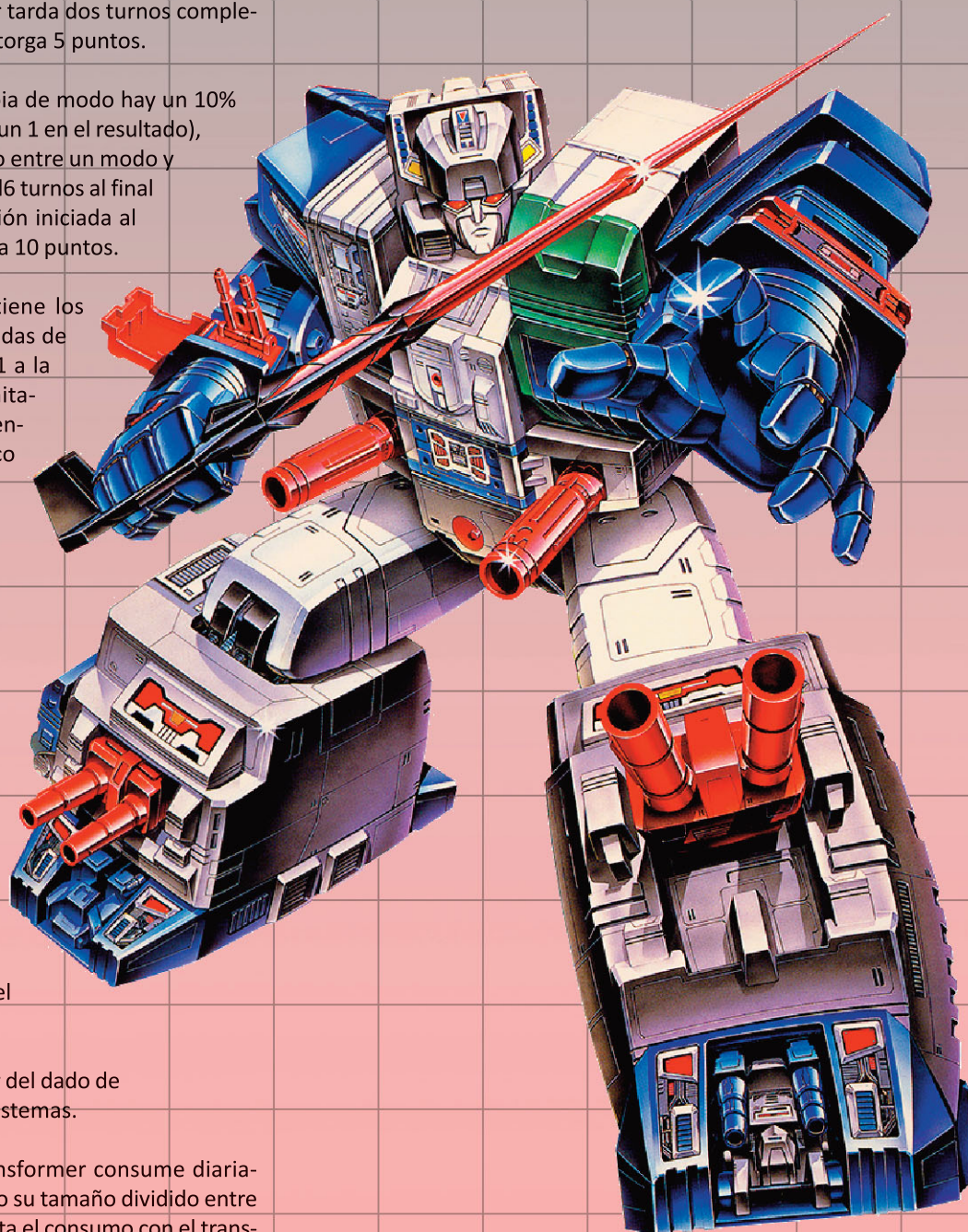
Puntos de estructura, el valor del dado de estructura más el tamaño del transformer.

Reserva de energon, la suma del valor del dado de estructura más el valor del dado de sistemas.

Consumo diario de energon, un transformer consume diariamente tantos puntos de energón como su tamaño dividido entre 10 redondeado hacia arriba. Representa el consumo con el trans-

former activo, si se encuentra desactivado o en modo de reposo gasta un punto de energon por semana simplemente para mantener las funciones cerebrales activas sea cual sea el tamaño del transformer.

Velocidad, el transformer tiene una velocidad máxima en modo robot igual al valor de su dado de estructura más su tamaño en kilómetros por hora (cuanto mas grande mas larga es la zancada).



EL REGLAMENTO





Reglamento

Para jugar este juego vais a necesitar tres tipos distintos de dados: dados de seis caras, dados de ocho caras y dados de diez caras.

Los dados de seis caras son los dados clásicos que todo el mundo conoce del juego de la oca o el parchís, tienen seis caras numeradas del uno al seis. Se puede abreviar dado de seis caras como dado de seis o d6.

Los dados de ocho caras y los de diez caras son dados cuya única diferencia es una forma distinta y mayor número de caras que el dado clásico. Como sus nombres indican, uno tiene ocho caras y esta numerado del uno al ocho y el otro tiene diez caras. Este último presenta la particularidad que a veces no está numerado del uno al diez, si no del cero al nueve, en cuyo caso, interpretaremos el cero como un diez. Se pueden abreviar de la misma manera que el dado de seis caras, como dado de ocho y dado de diez o d8 y d10.

En cualquier tienda de juegos (o sino en tiendas online) podéis comprar los dados que os hagan falta, con uno de cada tipo es suficiente, pero para agilizar vuestras partidas, es recomendable tener al menos tres o cuatro de cada tipo. No os preocupéis, pues no es un material caro.

Experiencia

A medida que los transformers vivan aventuras, irá progresando y mejorando sus habilidades. Para representar esto, al final de cada sesión de juego, el director de juego otorgará puntos de experiencia, según los logros de cada transformer. Estos puntos de experiencia tienen una variedad de utilidades.

En una sesión normal de juego, debería otorgar entre 1 y 2 puntos de experiencia, hasta 4 si ha sido una sesión excepcional y 0 por una realmente nefasta.

Para aumentar una habilidad usando puntos de experiencia, basta con invertir tantos puntos como el nivel a conseguir. Aumentar por ejemplo, una habilidad de nivel 1 al 2, cuesta 2 puntos, en cambio, aumentar una de 5 a 6, cuesta 6 puntos. No se puede aumentar directamente una habilidad saltándose niveles intermedios y habrá que invertir puntos por cada uno de ellos, por ejemplo subir de nivel 1 a 3 significa gastar 5 puntos, 2 para pasar de nivel 1 a 2 y 3 para pasar de nivel 2 a 3. Hay que tener en cuenta que el nivel máximo de una habilidad para un transformer es igual al valor de su dado en el atributo de programación.

Para mejorar o ganar nuevas capacidades especiales, el transformer debe invertir tantos puntos de experiencia como el doble del coste en puntos de estructura de la capacidad nueva o el doble del coste para mejorar una que ya poseyera. Por ejemplo,

a un transformer sin la capacidad de vuelo espacial, debería gastar 10 puntos de experiencia y narrar la manera en que adquiere esta capacidad (normalmente porque sus superiores autorizan su modificación). Si lo que quisiera es mejorar un arma que ya posee y que causa 3d8 de daño, debería invertir diez puntos para convertirla en un arma de 4d8 de daño.

Un transformer puede invertir tantos puntos de experiencia como cinco veces el coste de puntos de construcción para cambiar el tipo de dado de sus atributos. Esto es así porque el transformer necesita un procedimiento de sustitución de piezas y circuitería extensivo, tanto como si fuera un personaje nuevo en ese sentido, complicado por la preexistencia de estructuras.

Del mismo modo un transformer puede cambiar su tamaño pagando el coste completo en experiencia del coste en puntos de construcción que costaría su nuevo tamaño, deben tenerse en cuenta el cambio de los atributos secundarios y en caso de escoger un tamaño menor aplicar las limitaciones de este.

El sistema de juego

Para poder jugar se utiliza un sistema de juego basado en tiradas de dados contra una dificultad. Esto significa, que el valor de una tirada ha de igualar o superar el valor de la dificultad impuesta por el director de juego a la acción o tarea que se quisiera realizar.

Cómo hacer una tirada de dados

Para hacer una tirada, primero se decide que habilidad es la más apropiada a la acción, el valor de la misma, nos indica cuantos dados hemos de tirar y el del atributo el tipo de dado. El resultado más alto que se obtenga en un dado es el valor de la tirada.

Es posible obtener en una tirada más que el valor del dado. Si se repite varias veces el resultado máximo, se cuenta uno de ellos como el resultado y se le suma uno por cada uno de ellos adicional. Así una tirada de 3d8 cuyos resultados sean, 8, 8 y 4, se cuenta como un resultado de 9 (8+1 adicional). Esto permite en ocasiones superar con éxito tiradas con una dificultad mayor que el valor de los dados de la tirada.

En el caso de tener que hacer una tirada donde el resultado de los dados se sume esta se expresa con (xdy), es decir, para obtener por ejemplo el resultado de tirar y sumar dos dados de seis caras la expresión es (2d6).

El resultado de una acción, según su tirada, puede variar enormemente como se puede ver a continuación:

Éxito: Tirada igual o superior a la dificultad, se realiza la acción sin más.

Fallo: Tirada inferior a la dificultad, se falla la acción sin más.

Éxito crítico: la tirada es el doble o más que la dificultad de la ac-

ción
Pifia: sacar 1 como resultado de la tirada

En los dos casos de éxito crítico y pifia el director de juego determina que efectos extras tiene eso para la acción del transformer. El primero otorga una ventaja significativa, un beneficio extra para el transformer que lo ha conseguido como acortar el tiempo necesario para la acción, mejorar el efecto más allá de lo que el transformer esperaba o en casos muy concretos reducir la dificultad para una nueva tirada en la misma situación. En el caso de la pifia el efecto es al contrario, el transformer no solo no realiza la acción sino que obtiene un efecto negativo adicional como romper una herramienta, perder el equilibrio y caer o incluso hacerse daño.

Hay que tener en cuenta que los éxitos críticos en combate quedan explicados y definidos en la sección dedicada al mismo en este manual.

Dificultad

La dificultad nos indica como de difícil es una acción concreta. Su valor es fijado por el director de juego en el momento en que alguien indica que realizara una acción.

La dificultad básica para una acción es de 4, de ahora en adelante, cuando nos refiramos a dificultad básica y no este expresado su valor, este es de 4. Menos dificultad indica mayor posibilidad de realizar la acción con éxito, mientras que si es mayor ocurre lo contrario.

No se recomienda que existan dificultades por encima de 6, pero en ocasiones esto puede suceder. No es lo mismo hacer malabarismos con piezas de repuesto, que hacerlo con granadas termocargadas de energon oscuro y los ojos vendados.

La dificultad 1 no existe, cuando el director de juego considere que la dificultad para realizar una acción es 1 o inferior esta se realiza con éxito de forma automática.

A continuación damos como orientación una tabla de dificultades, desde las tareas cotidianas más sencillas hasta aquellas solo al alcance de los mejores y eso en un día de suerte.

Regla opcional: éxito automático

Hay ocasiones en las que un transformer está tan cualificado para llevar a cabo una acción que el éxito se da por supuesto. En aquellas acciones donde el transformer puede tomarse su tiempo para prepararlas y el nivel de su habilidad sea superior en al menos 1 al de la dificultad, el transformer tiene éxito de forma automática. Esta regla no puede aplicarse en situaciones de combate o de acción intensa, simplemente existe para poder agilizar las partidas sin cargarlas de tiradas innecesarias.

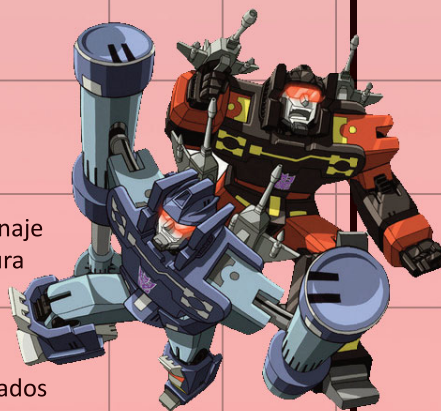
También hay que tener muy en cuenta el tamaño de un transformer sobretodo en lo que a tiradas de estructura se refiere. Nunca será lo mismo levantar una tonelada de peso para un transformer de tamaño 1 que para uno de tamaño 10. Como guía para modificar dificultades, aumentar en +1 la dificultad cada vez que el tamaño de un transformer se reduzca a la mitad y reducir la dificultad en -1 cada vez que se doble. Así si un transformer de tamaño 10 debe superar una dificultad de 4, uno de tamaño 5 se verá enfrentado a una dificultad de 5 y uno de tamaño 20 a una dificultad de 3.

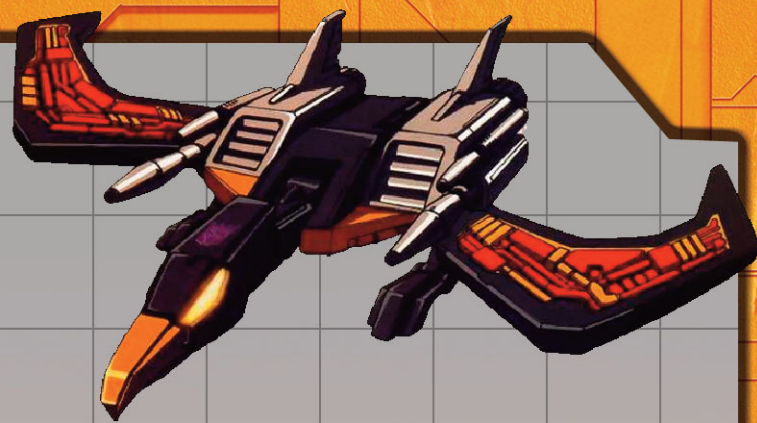
Tiradas enfrentadas

En ocasiones, el transformer no realiza la acción por si solo, si no que compite con otro transformer. Como por ejemplo en un pulso, un debate o una carrera. En casos así, cada jugador implicado hace una tirada y el que obtenga un resultado mayor es el ganador. En caso de empate, se decide el ganador por los siguientes criterios, de más a menos importante: El que tire el tipo de dado mas grande gana (d10 gana a d8 y d6, d8 gana a d6). En caso de nuevo empate, gana el que haya tirado más dados (es decir, el que tenga un valor más alto de habilidad. Si aún así persiste el empate, la acción se prolonga un turno y se repite la tirada de nuevo a menos que el director de juego considere que

Tabla de dificultad

Acción	Dificultad	Ejemplo
Extremadamente fácil	2	Hacer una voltereta en el suelo
Fácil	3	Encaramarse a una altura igual al personaje
Dificultad media	4	Saltar una distancia el doble que su altura
Difícil	5	Disparar a la carrera
Muy difícil	6	Caminar por un cable suspendido
Dificultad heroica	7+	Hackear protocolos de alta seguridad
Dificultad absurda	11+	Recablear un cerebro con los ojos vendados





la acción no puede prolongarse.

En este caso la diferencia de tamaños es también importante, y si la tirada enfrentada tiene que ver con la fuerza, por cada vez que el transformer de mayor tamaño doble el tamaño del menor, recibe un +1 a su tirada. Así, si un transformer de tamaño 4 y uno de tamaño 16 forcejean, el de tamaño 16 recibe un +2 a sus tiradas (+1 por tamaño y +1 de nuevo por tamaño 16, dobla dos veces al transformer de menor tamaño).

Acciones

En el espacio de tiempo que representa un turno de juego, que no es ninguna unidad de tiempo sino una convención que permite organizar la acción, un transformer puede llevar a cabo una acción. Se considera acción cualquier acto que requiera de coordinación e intención y precise más tiempo para llevarse a cabo que un gesto y menos que

Ejemplos de acciones son realizar un ataque, cambiar a un modo alternativo o correr la distancia en metros que marque la velocidad del transformer entre otras.

Las acciones prolongadas requieren de mucho más tiempo que una acción normal, y el director de juego puede pedir que en este caso el transformer supere varias tiradas, o lo que es lo mismo, dividirá la acción más larga en una serie de pequeñas acciones. Un fallo, según la acción que se lleve a cabo puede suponer tener que empezar de nuevo o simplemente prolongar el tiempo necesario para terminar, dependiendo en todo caso del tipo de acción llevada a cabo y del criterio del director de juego.

Colaboración entre transformers

En el caso en que la participación de múltiples transformers en una acción ayude a esta a llegar a buen puerto (por ejemplo mover una pesada roca entre varios), cada transformer adicional después del primero añade un bonificador de +1 a la tirada. El transformer con el nivel de la habilidad implicada más alto es quien hará la tirada y sumará los bonificadores que le presta la ayuda adicional.

Energon: sustento de los transformers

Los transformers necesitan energía para vivir y Cybertron, antes de la guerra, era una fuente de energía específica para maximizar la funcionalidad de los transformers. Durante millones de años el energon podía ser recolectado en forma líquida de fuentes naturales o extraído sólido de las minas.

Tras quedar Cybertron herido de muerte durante la guerra la generación de energon cesó y la lucha evolucionó: la energía era primordial.

Con el tiempo los transformers aprendieron a transformar fuen-

tes de energía en bruto en energon, mucho menos eficiente que el energon original ya que requería un proceso de conversión y maquinaria específica. Más allá de esto, algunos transformers, muchos fruto de la desesperación o la experimentación, modificaron sus cuerpos para ser compatibles con fuentes de energía no Cybertronianas em bruto, dotándose de la capacidad de asimilar y transformar en energon dichas fuentes de energía (ver la capacidad especial Procesador de Energía).

Consumo diario

Un transformer en estado activo y funcional consume energon, el que consume a lo largo de un día se denomina consumo diario de energon y viene marcado por su tamaño, una decima parte del tamaño redondeado hacia arriba para ser más exactos, y es que cuanto más grande es un transformer mayor es el consumo de energía. Algunos transformers ven modificado este número dependiendo de sus capacidades especiales o sus limitaciones.

Un transformer puede voluntariamente pasar a modo de reposo, reduciendo al mínimo su actividad, y de este modo reducir su consumo de energon. En terminos de juego, un transformer en modo de reposo convierte su consumo diario en consumo anual, pudiendo permanecer en este modo por tiempo indeterminado. Volver al estado activo sin embargo tiene un coste, debiendo el transformer gastar tantos puntos de energon como su consumo diario para recuperar la operatividad. En caso de no disponer de suficiente energon, el transformer necesitará que alguien se lo suministre o no podrá recuperar la operatividad por sí mismo.

Cuando un transformer tiene la reserva de energon por debajo de su consumo diario, puede elegir entrar en éstasis, lo que le deja en un estado similar a la desactivación, en este estado necesitará por fuerza que alguien externo le asista suministrándole energon para volver a funcionar, del mismo modo que en modo reposo con un nivel bajo de energía. En éstasis un transformer puede sobrevivir millones de años con un solo punto de energon, pero no sera consciente del paso del tiempo ni de nada de lo que ocurra a su alrededor.

Consumo en acción

Cuando un transformer entra en acción, por ejemplo en un combate o, consume un nivel superior de energon, simplemente por la alimentación adicional que requieren sus sistemas y su estructura para funcionar. Después de una escena de acción durante el juego el director de juego indicará el gasto de energon que ha tenido lugar durante la misma, que normalmente equivale al

gasto diario de energon, aunque si la acción se ha prolongado puede indicar un gasto adicional, desde un punto por el uso intensivo de armas hasta el doble del gasto diario si ha sido una escena realmente cansada o un combate donde se ha abusado de las armas y la transformación.

Daño y curación.

Los transformers pueden recibir daño de diversas formas, siendo las más habituales una acción hostil o un accidente, lo que provoca la pérdida de puntos de estructura.

Cuando a un transformer le queden la mitad o menos de sus puntos de estructura, se le considera herido y recibe una penalización a la dificultad de todas sus acciones, que aumenta en 1. Si un transformer es reducido a 0 o menos puntos, se considera que está cerca de la desactivación y solo la atención médica puede salvarle. La severidad de los daños queda a discreción del director de juego usando el sentido común. Alguien muriendo por una serie de heridas menores, no estará en tan mala situación como alguien que ha encajado un disparo de grueso calibre o ha caído desde una altura suborbital.

Sin embargo, y a modo opcional, los transformers pueden conservar su chispa y esta ser reimplantada en un nuevo cuerpo, pero este extremo solo debería otorgarlo el master como una recompensa excepcional a un transformer destruido o aun más extraordinariamente como elemento de la historia (por ejemplo empezar con transformers no combatientes que reciben un nuevo cuerpo al empezar la guerra y ser reclutados).

Los transformers que no tenga la capacidad especial de autorreparación no recuperan ningún punto de estructura hasta que son reparados, y esto puede costar una hora de trabajo de un médico cualificado por cada cinco puntos de estructura que se reparen, y eso contando con el equipo adecuado y las piezas necesarias. Huelga decir que todo transformer puede beneficiarse de este tipo de servicios siempre que haya un médico o alguien con la habilidad de medicina para poder tratarle.

La reparación en un transformer tiene un límite, un transformer dañado nunca puede recuperar más puntos de estructura perdidos que el valor de su dado de estructura sin contar con piezas de repuesto. Es decir, un médico u otro transformer con habilidad y equipo pueden hacer reparaciones de emergencia, pero un transformer que haya recibido 20 puntos de daño y tenga Estructura d8, solo podrá recuperar un máximo de 8 puntos hasta que sea tratado de forma adecuada.

Daños por accidente

Para simplificar esta parte, siempre se pensara en términos de altura de caída. Cada tantos metros como el tamaño del transformer de caída causan 1d6 de daño.

Cuando se produzcan daños por otro tipo de accidentes, como podría ser el atropello de un vehículo o la caída de material de construcción, el director de juego deberá hacer una valoración y compararlo con una caída apropiada para determinar el daño que se ha de aplicar.

Daño por altas temperaturas

Las altas temperaturas pueden dañar a un transformer con la misma o incluso mayor facilidad que las armas. Para calcular el daño que sufre un transformer al contacto con estas temperaturas se tiran dados de 6, 8 o 10 dependiendo de la temperatura (como ejemplo fuego normal, re-entrada en atmósfera u horno de fundición). Un dado si la fuente de temperatura es menor que la mitad del tamaño del transformer, dos dados si son del mismo tamaño, tres dados si es el doble y así progresivamente.

Daño por veneno o enfermedad

Cuando un transformer se enfrente a un veneno o al posible contagio de una enfermedad debe realizar una tirada de estructura o de sistemas (dependiendo del tipo de afección) contra una dificultad fijada por el director de juego sobre la potencia del veneno o de la enfermedad. El daño que producen no siempre se traduce en la pérdida de puntos de estructura así que el director de juego puede mostrarse creativo.

Cuando un transformer se ve afectado por un veneno (inyectado, energon contaminado, ambiental) debe hacer una tirada de estructura contra la potencia del veneno, si la pasa el veneno le causará el efecto mínimo y si falla el veneno le causará el efecto máximo. Cuales son tales efectos quedan a discreción del director de juego pero pueden ir desde pérdida de puntos de estructura, pasando a un tiempo de parálisis, desactivación temporal o permanente, alucinaciones u otros efectos que este tiempo oportunos.

Cuando un transformer se ve afectado por una enfermedad el procedimiento es el mismo que para enfrentarse a un veneno, simplemente hay que tener en cuenta los efectos de la enfermedad, que muchas veces simplemente serán penalizadores a la dificultad. Existen también unos efectos mínimos y unos efectos máximos.

Algunas de las enfermedades conocida que afectan a los transformers son las siguientes



Parálisis de transformación: Ya sea por la edad o por un defecto de construcción algunos transformers empiezan a notar dificultades para transformarse o incluso llegar a verse privados de esta capacidad, llegando a veces a quedar atascados entre dos modos de transformación. Sólo un buen médico y un núcleo de transformación nuevo puede llegar a reparar este problema.

Oxido Cósmico: Una forma virulenta de infección inorgánica que provoca una rápida oxidación de un transformer, es altamente contagiosa (potencia 8) y sus efectos siempre terminan con la muerte del infectado a menos que pueda tratarse adecuadamente con productos como el corrustop de Perceptor. Un infectado pierde un punto de estructura tras 24 horas, dos puntos las siguientes 24, tres las siguientes y así sucesivamente hasta que se desactiva y acaba inexorablemente convertido en un montón infeccioso de óxido.

Cibercrosis: El más temido de los males para un transformer, su chispa primordial empieza a perder la fuerza de antaño y en un breve lapso de tiempo relativamente corto, quizás semanas, el transformer va quedando paralizado primero, pierde las funciones sensoras después y finalmente queda terminalmente desactivado sin nada que se pueda hacer.

El adecuado reposo y la atención médica pueden anular los efectos máximos de una enfermedad y restablecer al paciente en poco tiempo, pero todo dependerá material médico disponible, no es lo mismo una partida en el Cybertron de la época dorada antes de la guerra que el cybertron ruinoso de cuatro millones de años más tarde.

Daño en combate

Para determinar el daño que hace un ataque, basta con tirar el daño del arma en una tirada enfrentada con la protección que este llevando el transformer. Si la diferencia es positiva, el transformer deberá tachar de sus puntos de vida ese resultado.

El daño de las armas y la protección del blindaje y otros elementos funcionan como las habilidades, es decir, un tipo de dado y la cantidad del mismo a tirar. En las tiradas de daño no se aplican las pifias o los éxitos críticos.

Explosivos

Los explosivos hacen daño dependiendo de su potencia y la cantidad del mismo que detone. La potencia es la tirada de daño que se efectúa, pero en vez de tomar un solo dado, en este caso hay que sumarlos todos y ese es el daño en el epicentro de la explosión. A cada punto de tamaño que se aleje del ese epicentro, el daño que inflige se reduce en 5. Es decir, -5 entre el primer segmento y el segundo, -10 entre el segundo y el tercero, y así sucesivamente hasta que el daño sea 0. El alcance máximo de una explosión, es en puntos de tamaño el número de dados lan-

zado, así, para un explosivo de 10d de daño, el alcance máximo de su onda expansiva es de 10 metros desde su epicentro.

Para las grandes explosiones es recomendable simplemente tirar un dado, multiplicar el resultado por la escala apropiada que se quiere conseguir y seguir el método anterior. Por ejemplo una reserva de energón explotando puede multiplicar por 10, así que se tira 1d10 y se multiplica el resultado. El alcance máximo de este tipo de explosión depende mucho del director de juego, con lo que no conviene abusar de esta tipo de situaciones.

Dañar objetos

No todos las cosas susceptibles de recibir daño son criaturas vivas, la mayoría, son objetos inanimados. Para facilitar la labor del director de juego, los objetos tienen una dureza relativa, que actúa como una protección, restándose del daño que reciban por un ataque o golpe fortuito. Por otra parte, el director de juego es libre de otorgar un número de puntos de estructura a cada objeto dependiendo del tamaño del mismo.

Los objetos con dureza negativa no suelen tener nunca más de un punto de vida, son tan frágiles que basta que caigan al suelo desde poca altura para quedar hechos añicos. Las siguientes durezas relativas pueden servir de guía al director de juego:

Material	Dureza
Materia orgánica	-1
Aleaciones terrestres	2
Aleaciones cybertronianas	6
Superalaciones	10

El combate

En el universo de transformers no es raro que se produzcan situaciones de combate, en las que la fuerza de las armas o de los puños decidan al vencedor, en este capítulo resumiremos lo que a nivel de reglas se refiere a la lucha con armas o sin ellas.

La iniciativa

Al inicio de un combate, los jugadores implicados harán una tirada de la habilidad de iniciativa de su transformer. Una vez hecho esto, actuarán los transformers por orden de tirada, de la más alta a la más baja, actuando simultáneamente aquellos con valores iguales. Cada transformer podrá realizar una acción por turno, como se detalla en el apartado de acciones del reglamento.

Un transformer que tenga una iniciativa mayor a otro puede preparar una acción en espera, que consiste en realizar la acción en un momento de iniciativa menor. Por ejemplo en respuesta a la acción de otro transformer.

Movimiento durante el combate

Durante un turno de combate un transformer puede moverse aproximadamente la mitad de su atributo de velocidad y combatir con normalidad. Si desea moverse más distancia (hasta su atributo de velocidad completo) se considera que no esta combatiendo ya que no puede prestar la atención adecuada.

Ataque y defensa

Un ataque se resuelve con una tirada simple de dificultad básica (es decir, 4), salvo en los siguientes casos.

En combate cuerpo a cuerpo, un transformer puede decidir luchar de varias maneras:

La lucha ofensiva: se usa toda la habilidad en atacar, si un transformer luchando ofensivamente es atacado durante ese turno sus oponentes solo necesitan obtener un éxito contra dificultad básica para acertarle en un ataque.

La lucha defensiva: el transformer no hará nada más que defenderse, así que podrá hacer una tirada enfrentada contra un ataque una vez por turno. Si recibe más ataques de otros transformers, se aplica para estos una dificultad básica.

Lucha mixta: el transformer puede decidir repartir su habilidad entre ataque y defensa, pudiendo atacar con una parte de la misma y defender (como en la lucha defensiva) con la otra. Para esto es obvio que necesitará un nivel superior a 1 en la habilidad de combate que utilice. El límite de tiradas de ataque y defensa queda en una por turno.

El tipo de lucha lo declara cada transformer en su primer turno en un combate determinado, pero puede cambiarlo durante sus turnos siguientes, para esto debe anunciarlo durante su turno y proceder en adelante según el nuevo tipo elegido. Si en ese turno ya ha aplicado otro estilo, por ejemplo parando con lucha defensiva como reacción, el cambio de estilo de lucha se dará en el siguiente turno.

Otra opción es usar la habilidad Esquivar como defensa. Si un transformer elige esta opción, debe declararlo durante su turno, así como declarar que ataque intentará esquivar (el siguiente ataque que reciba, el siguiente ataque de un transformer concreto, el siguiente ataque con arma de proyectil, o cualquier otra buena opción que describa que intenta hacer). Para esto, el transformer no podrá realizar otra acción en su turno, sino concentrarse en la esquivar. Llegado el momento en que tenga lugar el ataque que se intenta esquivar, este se resolverá con una tirada enfrentada entre la habilidad del atacante y la esquivar del defensor. Para todos los demás ataques, proceder de manera normal, es decir, la habilidad del atacante contra la dificultad básica para impactar, con los modificadores pertinentes.

En el combate a distancia, la dificultad básica se aplica en disparos a corta distancia. Disminuye la dificultad en uno para los ataques a quemarropa y aumenta en dos para largo alcance. Sobre que es cada una de estas distancias se podría discutir largo y tendido pero lo mejor es dejar a discreción del director de juego que distancia se aplica más que discutir por un metro de diferencia.

Como el tamaño finalmente si importa, cuando el objetivo de un transformer tenga al menos el doble de tamaño que este, reducir la dificultad para impactar en 1. Si el objetivo por lo contrario es al menos de la mitad de tamaño que el transformer, aumentar la dificultad para impactar en 1.

En caso de un éxito crítico en un ataque, el resultado de la tirada de daño se obtiene de sumar el valor más alto de la tirada y el menor. Esto es, si una pistola hace 3d8 de daño, y el tirador ha obtenido un crítico en su tirada, suponiendo que en los dados haya obtenido 3,5 y 7, el resultado de la tirada de daño es 10 (el dado más alto 7, sumado al más bajo, 3). En caso de tratarse de una tirada de daño de un solo dado, o donde se sume el resultado de todos los dados, se añade +1 al daño por cada dado implicado en la tirada.

Combate avanzado

Las reglas de combate avanzado son opcionales, ayudan a dar mayor vistosidad al combate dentro del juego y dan al jugador una mayor sensación de inmersión en el mismo.

Localización de golpes

Cuando un ataque tiene éxito se hace una tirada (3d6) y se consulta el resultado obtenido en la siguiente tabla, esto nos indicará donde se ha impactado

Cabeza	3
Brazo derecho	4-5-6
Brazo izquierdo	7-8-9
Torso	10-11-12
Pierna derecha	13-14-15
Pierna izquierda	16-17-18

Control del arma (o ataques localizados)

Cuando un transformer realiza un ataque puede variar la localización de impacto según el grado de éxito que haya tenido en su tirada.

Se puede sumar o restar 1 a la tirada de la localización por cada punto de la tirada por encima de la dificultad requerida para impactar. Así, un transformer que saque un 7 para impactar requiriendo un 4 puede modificar en 3 puntos sumando o restando según le convenga.

Ataque feroz

En ocasiones un transformer puede decidir cambiar precisión por potencia en un ataque desarmado o con armas de cuerpo a cuerpo.

La regla es sencilla y funciona de la siguiente manera: +1 a la dificultad de un ataque por cada +1 al daño en caso de impactar con éxito. El máximo bonificador al daño que se puede conseguir es igual al nivel de la habilidad con el arma usada. El tipo de daño infligido no cambia.

Ataque con dos armas

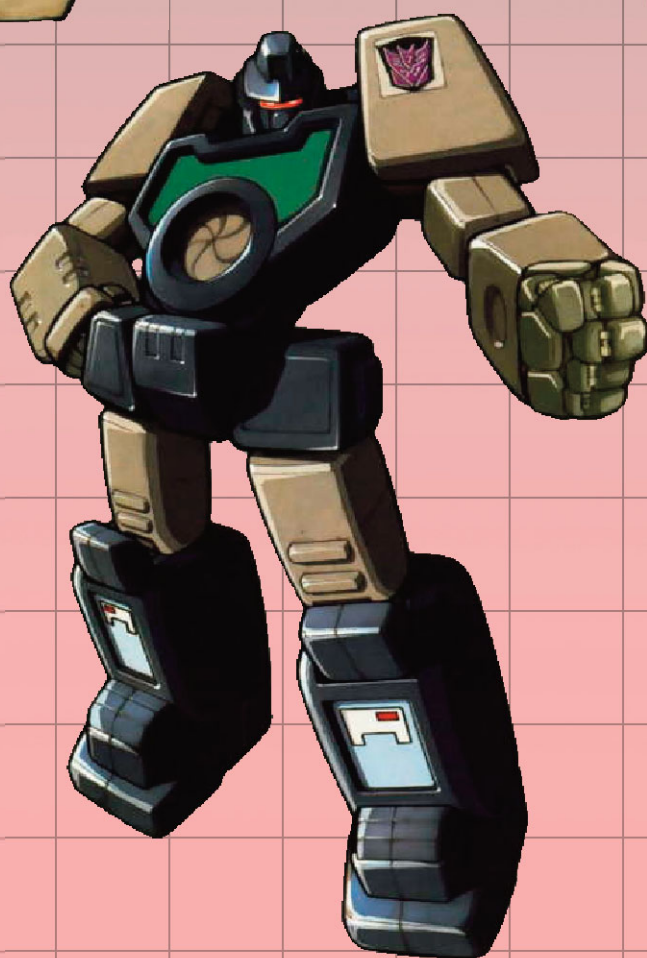
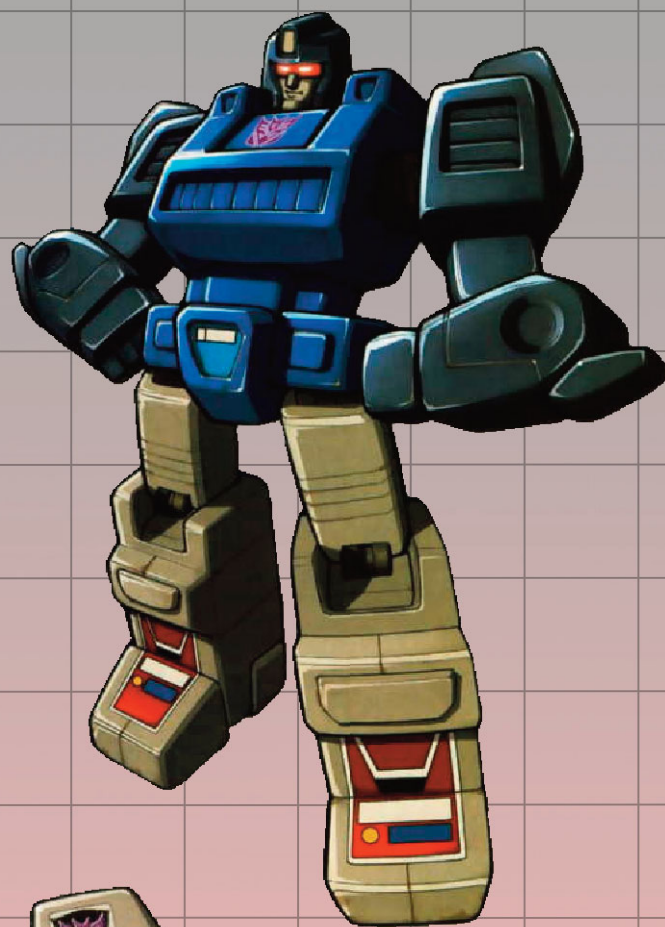
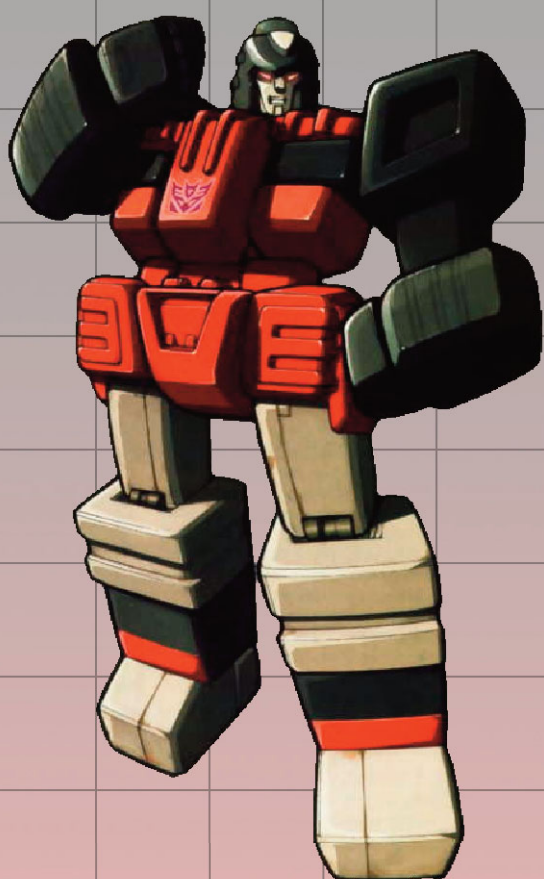
Es posible que un transformer vaya armado con un arma en cada mano y decida atacar con ambas durante un turno de combate.

Cuando un transformer esgrima dos armas puede realizar dos ataques en vez de uno con un modificador a la dificultad de +3 en cada uno de ellos, en caso de impactar el daño que produce cada arma se calcula por separado. Cuando un transformer realiza un ataque con dos armas no puede estar esgrimiendo armas que no puedan usarse con una sola mano o utilizar las reglas opcionales de Control del arma o Ataque feroz. Esta regla es válida también para armas de fuego.



TRASFONDO





¿Qué son los transformers?

Los transformers son una especie de criaturas sentientes, con emociones y completamente mecánicas. Están compuestos de un cuerpo físico, una programación en su módulo cerebral y algunos dicen que una chispa con cualidades similares a un alma y que reside en su forma mecánica.

La programación de un transformer no puede ser creada por otros transformers, solo la Matriz o computadores de potencia casi ilimitada como Vector Sigma pueden crear una programación que dota al transformer de personalidad.

Los transformers de primera generación compartían la misma matriz computacional que Vector Sigma y por tanto podían activarla a voluntad (Alpha Trion es un ejemplo de transformer de primera generación).

El tamaño de un transformer es normalmente grande cuando se lo compara con la formas de vida terrestres (entre el doble y diez veces mayores que los seres humanos), sin embargo existen transformers de todos los tamaños imaginables (desde el tamaño de un pequeño mamífero hasta otros de escala planetaria).

Originalmente no eran una especie que presentara dimorfismo sexual, pero los experimentos de Jhiaxus en Cybertron por un lado o la evolución en aquellas colonias lejanas a Cybertron han convertido en una realidad la existencia de transformers de género femenino.

Los transformers necesitan energía procesada en forma de energon para alimentarse, aunque algunos tienen sistemas de procesamiento que les permiten, aunque a un nivel de eficiencia menor, convertir en energon para su uso fuentes de energía en bruto (los insecticons son un buen ejemplo de esto).

Historia de los transformers

Los transformers son una forma de vida inorgánica, inteligente y sentiente originarios del planeta Cybertron.

El nombre "transformer" se origina en la habilidad que la mayoría de ellos comparten: la transformación. Que permite alterar la forma de su cuerpo a voluntad desde un modo robot principal (normalmente humanoide, pero no siempre) a una forma alternativa. Vehículos, armas, maquinaria o animales son algunas de las más comunes. Aunque el nombre transformer sea el más extendido, otros emplean el término cybertroniano, en referencia al planeta Cybertron del que son originarios.

Sobre la habilidad de transformarse se especula si es algo innato a todos (o casi todos) los miembros de la especie transformer o si es fruto de un desarrollo armamentístico en tiempos de guerra.

No existe acuerdo ni entre los mismos transformers acerca de su origen y las especulaciones son muchas y muy variadas, pero las más extendidas y aceptadas son tres: el origen no tecnológico, creados por Primus o fabricados por los Quintessons.

En el primer caso Cybertron sería en origen un planeta con vida orgánica, donde la especie transformer dejó eventualmente las limitaciones orgánicas y como parte de su evolución se convirtieron en seres puramente inorgánicos. Si bien esta teoría no es la más extendida, muchos transformers que rehusan la posibilidad de haber sido creados de la nada (por una fuerza superior u otra especie) la defienden.

En el segundo caso los transformers fueron creados por Primus, un dios de la luz que les dio forma y vida para cumplir un cometido superior cuando estén preparados como especie. Esta teoría goza de muchos defensores, creyentes en el origen divino de la especie y en la figura de Primus. Se cuenta que Primus tenía un dios rival, oscuro donde el era luminoso, el malvado Unicron, quien no desea otra cosa que la destrucción del universo.

En el tercer y último caso, otra teoría muy extendida, quien sabe si por intoxicación externa e interesada, es que los transformers fueron creados por los quintessons. Según esta teoría en un principio Cybertron no era más que una fábrica y los transformers esclavos construidos para ser vendidos como guerreros o sirvientes. Estos finalmente se rebelaron y expulsaron a los quintessons de cybertron.

La mayor parte de la historia de los transformers parece un estado constante de guerra civil entre dos facciones, autobots y decepticons, con filosofías opuestas en lo referente a cual debe ser el destino de la especie transformer. Mientras los autobots creen en una sociedad pacífica y un Cybertron cuna de cultura y justicia, los decepticons creen en el derecho que engendra el poder, viendo estos Cybertron como el centro de un extenso imperio espacial. Además de estos dos grandes facciones que polarizan a la mayoría de los transformers, existen también grupos neutrales, que muy a su pesar se ven afectados por la guerra. Los autobots tratarán de protegerlos y los decepticons normalmente los obligan a unirse a su causa o ser destruidos. Hay sin embargo algunos neutrales que abandonaron Cybertron y han conseguido vivir durante mucho tiempo al margen de la guerra.

Hay que tener en cuenta que esto corresponde a la historia más reciente, los últimos cuatro millones de años, y que la vida en un Cybertron en paz es un recuerdo del pasado que ha sido alterado constantemente por las atrocidades de la guerra: mientras algunos transformers lo ven como el origen de todos los males que han acaecido desde entonces otros lo ven como un pasado dorado, un ideal al que volver.

Antes de la guerra Cybertron era un mundo dirigido por un Senado compuesto por miembros de las ciudades estado que poblaban la superficie del planeta. Cada ciudad tiene asimismo un

consejo subordinado al Senado que se encarga de los asuntos locales.

Como comandante supremo de las fuerzas de seguridad de Cybertron, y subordinado a la voluntad del senado, existía la figura del Prime, título que luego pasaría a utilizar el líder de los autobots durante la guerra. Un Prime, aparte de ocupar un cargo y un rango militar se distingue por ser portador de la Matriz de la Creación (más tarde Matriz del Liderazgo durante la guerra). Los portadores más recientes del título de Prime son los siguientes, aunque no todos fueron portadores de la verdadera Matriz:

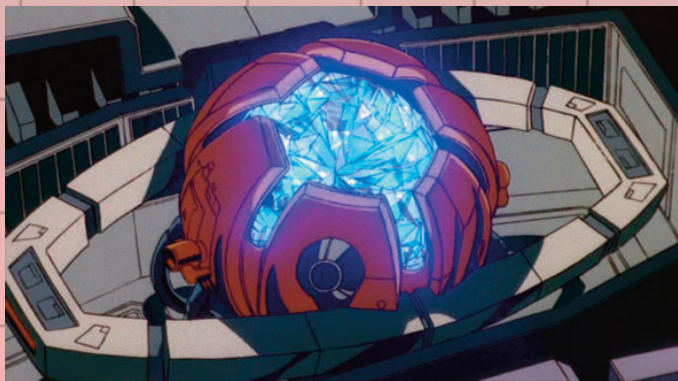
Nova Prime: de mentalidad totalitarista controlaba al senado y creía en un destino expansionista de los transformers.

Nominus Prime: sucesor de Nova Prime, la Matriz que portaba era una falsificación, se le considera un "falso" Prime.

Sentinel Prime: sucedió a Nominus Prime tras su muerte, se le considera también un falso prime, siguió la suerte de su predecesor en cuanto a su muerte violenta.

Zeta Prime: El último de los falsos Prime, el poder se le subió a la cabeza y provocó una inverosímil alianza para derrocarlo entre Orion Pax y Megatron.

Optimus Prime: Líder actual de los autobots, portador legítimo de la Matriz.



Cronología

Hace 16 millones de años: Inicio de la Guerra civil estentariana entre las facciones de los Terradores y los Ammonites (miembros de una especie robotica con capacidades de transformación muy similares a los transformers de Cybertron).

Hace 12 millones de años: Creación del primer transformer por Primus de acuerdo a los que creen en esta teoría.

Hace 10 millones de años: Según la leyenda Primus y el resto de dioses que le asistieron el a creación luchan entre ellos, al final de esta guerra los transformers de Cybertron obtienen una teórica inmortalidad y su sabiduría incrementa. Se forman los Caballeros de Cybertron.

Entre hace 10 y 8 millones de años: Los caballeros de Cybertron han partido al espacio en los masivos transformers conocidos como metrotitanes. Una primera guerra civil divide por primera vez a los transformers, Nova Prime pone fin a esta guerra con la ayuda de Omega Supreme. El nacimiento espontaneo de transformers sin embargo se ha ralentizado y Nova Prime, un expansionista, encarga en secreto a Tyrest y otros científicos la tarea de crear nuevos transformers sentientes sin tener en cuenta los metodos, esto divide a los transformers entre los Forjados y los Construidos.

Hace 8 millones de años: Nova Prime revela sus autenticas intenciones, habiendo conspirado con el científico Jhiaxus para desarrollar el proceso Gestalt que permite unir cuerpos y mentes en una forma mayor, en un intento de eliminar todo libre albedrío salvó el suyo propio en su intento de imponer la paz a toda costa. El primer experimento vuelve locos a los sujetos y Monstruor, el producto resultante, quien debe ser reducido por Omega Supreme. Aprovechando el caos Nova Prime, acompañado de notables transformers como Galvatron, Scourge, Cyclonus, Straxus o Grindcore abandona Cybertron en la primera Arca para empezar su tarea de conquista del universo. El destino de Nova Prime y su arca es desconocido.

Hace menos de ocho millones de años: Ante la ausencia de Nova Prime, se vive un periodo conocido como el Interregno, los construidos sufren apartheid por parte de los forjados y Cybertron sufre de una dura escasez de energía como herencia de los programas de expansión de Nova Prime. La Matriz permanece oculta esperando a un nuevo Prime. Finalmente el senado, ahora una organo de gobierno corrupto y decadente nombra a Nominus Prime como portador de la Matriz, aunque la que le es entregada no es mas que una falsificación, por lo que la historia lo considera un "falso" Prime. Con el senado gobernando para su propio provecho y un nuevo Prime bajo sus ordenes comienzan políticas de lavado de cerebro para los disidentes (llevadas a cabo en una institución secreta) y los criminales son sujetos a la marca física de por vida por el procedimiento llamado Empurata, donde se reemplazan sus manos por apéndices de aspecto tosco como por ejemplo pinzas y su cabeza es sustituida por una sin cara ni expresión: Shockwave es la víctima más famosa de ambos procedimientos. Es en esta época que el minero llamado Megatron empieza a ponderar ideas de rebelión contra la tiranía.

En un momento posterior a los sucesos del Interregno, el senado orquesta un ataque letal contra Nominus Prime, para obtener la Matriz por un lado y justificar la ley marcial en cybertron, implantando la filosofía del Funcionarismo (donde cada transformer queda ligado de por vida a una sola ocupación marcada por su modo alternativo), los monomorfos (aquellos sin modo alterna-

tivo) son a menudo segregados y eliminados en operaciones encubiertas. Sentinel Prime es el nuevo Prime tras la muerte de Nominus. Se crean los decepticons como miembros de un movimiento de protesta contra la brutalidad del gobierno.

Poco tiempo después de la muerte de Nominus tiene lugar lo que en la historia de Cybertron se llama El Levantamiento. La brutalidad del gobierno y de sus fuerzas armadas provocan un tumulto en una mina de energon, donde el minero Megatron se halla a la cabeza. Megatron consigue escapar y se oculta en la ciudad de Kaon, donde participa y se hace un nombre en los juegos de gladiadores ilegales que tienen lugar allí. Finalmente se hace con el control de los juegos y organiza a los decepticons a su alrededor. El senado es asesinado por los decepticons, Sentinel Prime muere a manos de Megatron, Kaon se convierte en la primera ciudad decepticon de Cybertron y las fuerzas armadas se retiran a Iacon. Zeta Prime asume el mando de la situación y junto con Orion Pax reforma las fuerzas armadas en fuerzas antiterroristas llamadas Autobots. El en un principio idealista Zeta Prime demuestra tener más mano dura y ser menos tolerante que sus predecesores en el cargo.

Cuando Zeta Prime empieza a drenar de energía a los ciudadanos para luchar contra el levantamiento decepticon, entre otros insurgentes, Orion Pax le da la espalda y sella una alianza con Megatron para deshacerse del tirano. Megatron mata a Zeta Prime, traiciona a Orion Pax y se declara nuevo dictador de Cybertron. Orion Pax huye a las profundidades del planeta, encuentra la verdadera Matriz y con su poder se convierte en Optimus Prime. Utilizando el poder de la Matriz Optimus Prime despierta al metrotitan Metroplex y reúne un ejército para oponerse a Megatron, momento en que la guerra civil empieza oficialmente.

Dada la escasez de energía en Cybertron la mayoría de los neutrales deciden exiliarse, entre ellos los conocidos como Círculo de la Luz, un antiguo culto marcial. Disensiones internas entre los decepticons permiten a los autobots asegurar Iacon y ampliar sus filas.

Hace cuatro millones de años: La Guerra civil entre los transformers ha trascendido un agotado Cybertron y se extiende por muchos otros mundos, la búsqueda fuentes de energía para poder mantener a las respectivas tropas. En este momento los decepticons controlan una variedad de mundos en lo que se conoce como la cúspide del poder decepticon. El conflicto ha entrado en un estado de guerra total, donde ambos bandos utilizan ya todos sus recursos disponibles para derrotar a sus enemigos. En Cybertron y en los planetas Decepticons ya no quedan neutrales o su número es insignificante y estos viven ocultos. Finalmente el imperio decepticon se colapsa desde dentro y los recursos militares de mayor importancia son dedicados a luchar en el frente de Cybertron.

Hace 650000 años: Shockwave descubre que Cybertron morirá,

sin energía y sin recursos, planifica una regeneración planetaria haciendo pruebas, a menudo desastrosas, en otros planetas con un agente catalizador. La Tierra primitiva está entre estos planetas experimentales.

Metroplex huye de Cybertron para evitar que él y su antigua y ahora perdida tecnología (como el salto estelar que permite viajes instantáneos sin importar las distancias) caigan en manos de Megatron. Los decepticons forman un grupo de caza de Metrotitanes con la intención de hacerse con dicha tecnología, ya sea de Metroplex o de los restos de otros Metrotitanes que pudieran encontrarse por el universo.

Hace 500 años: El deterioro de Cybertron se acelera, los decepticons lanzan una ofensiva contra unos desmoralizados autobots, aun así el resultado es pírrico, ya que el planeta es abandonado, muerto y saturado de radiación.

Hace 30 años: Los transformers llegan a la Tierra llevando consigo el conflicto que hace millones de años que dura. Los gobiernos terrestres son reticentes a ayudar a los transformers y algunos hacen esfuerzos para destruirlos con la esperanza de hacerse con su avanzada tecnología. Mientras tanto, el líder de una de las muchas facciones decepticon, Scorponok, ha sido localizado en el planeta Nebulos por Ultra Magnus.

Hace 20 años: El proceso que Alpha Trion ha mantenido en secreto en Cybertron empieza a dar resultados y la atmósfera empieza a dejar de ser peligrosa para la vida de los transformers.

La actualidad: Los transformers empiezan a volver a un Cybertron en ruinas, un lugar inhospito lleno de leyendas y demasiados recuerdos para muchos.

Cybertron

El mundo originario de los transformers se encuentra ubicado alrededor de la estrella Shaula, que puede verse desde la tierra como el segundo objeto más brillante de la constelación de Escorpión, ubicada en su cola.

Cabe la posibilidad que Cybertron fuera en origen un mundo con formas de vida orgánica que más tarde, y voluntariamente, evolucionaron a formas cyborg y finalmente a ser totalmente mecánicas, pero según a quien se le pregunte defenderá la tesis de Primus como dios creador o la dominación Quintesson.

El planeta tenía originalmente dos lunas llamadas Luna 1 y Luna 2, pero la primera de ella desapareció hace seis millones de años de manera inexplicable. Se especula que en realidad no era otra cosa que una gran astronave y que algo o alguien la puso en marcha.

Cybertron es el único planeta conocido donde el energon aparecía de forma espontánea y podía ser recolectado, al menos

hasta la muerte planetaria, mediante técnicas de minería.

La constante guerra civil entre autobots y decepticons ha acabado por agotar los recursos naturales de Cybertron y lo han dejado inhabitable en el presente. Sin una atmósfera que la proteja la superficie es constantemente bombardeada por radiación cósmica, tormentas de plasma la azotan regularmente y la gravedad del planeta se ha visto afectada haciendo que incluso andar en la superficie requiera de anclajes magnéticos especiales en muchas regiones. A pesar de este escenario tan desolador, los esfuerzos de Alpha Trion parecen estar recuperando en parte la habitabilidad del planeta, aunque por el momento sigue siendo un planeta muerto y sin recursos.

Al parecer, la ausencia de Luna 1 es clave para que el planeta dejara de producir energon y que algunas dolencias se extendieran entre los habitantes de Cybertron, así que un primer paso para restaurar el planeta sería reencontrar dicha luna o crear un modo en que el planeta pueda funcionar sin su apoyo.

Facciones en Cybertron

Autobots: Una de las principales facciones en la especie de los transformers, se encuentran muchas veces defendiéndose a sí mismos y a otras especies contra los decepticons. Tratando de mantener el orden y la justicia allá donde vayan. Se les considera los “buenos” en la mayoría de las continuidades de transformers, pero no en todas (por ejemplo, son los villanos en la serie *Shattered Glass*).



Normalmente son un grupo heroico y noble, con inclinaciones pacíficas y el deber adquirido de defender el universo de los de-

cepticons. A resultas de esto son transformers que normalmente tienen modos alternativos no orientados al combate, aunque hay casos de exactamente lo contrario, debido a motivaciones personales, carácter o simplemente adaptación a las necesidades de la guerra.

Los autobots son por norma general superados en número por los decepticons, pero tienen la ventaja de que en casi cualquier parte donde vayan estarán “jugando en casa”, ya que la mayoría de especies echarán una mano a los autobots o al menos no les considerarán hostiles, mientras que los decepticons son por norma general vistos como mínimo con desconfianza allá donde vayan.



Hace cuatro millones de años “autobot” era un término peyorativo para describir a los cybertronianos derivada de “autómata”, de acuerdo a la percepción externa de una vida rutinaria y monótona, sin cambios. Orion Pax, el que más tarde sería Optimus Prime, fue el primer transformer en reclamar el vocablo para su uso aduciendo que podía significar “autónomo”, quitándole su carga peyorativa.

La conocida como Primera Cara, la insignia que llevarán los autobots, es una imagen antigua que una vez se consideró propia de todos los transformers.

Decepticons: La otra gran facción del universo de transformers. Sus principales preocupaciones son la conquista de Cybertron, derrotar a los autobots, acumular gran cantidad de energon, desarrollar armamento cada vez más poderoso y dar palizas, no necesariamente en este orden.

A diferencia de los autobots, cuyo líder es un Prime y portador de la Matriz, los decepticons se organizan jerárquicamente acorde al poder relativo de cada individuo, siendo normalmente el más fuerte (o en ocasiones aquel con más seguidores que le apoyen) quien les lidera.

Aunque los Decepticons no sean las criaturas más compasivas de la galaxia no todos luchan por la conquista, el poder o simplemente por una acusada psicopatía. Algunos tienen un profundo sentido del honor o se rigen por anticuados códigos guerreros, otros son simples conformistas y aun los hay que de-



fienden que la expansión agresiva es la única manera de defender Cybertron de la destrucción, proteger el mundo de origen aun a costa de otros.

La facción fue fundada por Megatron durante el gobierno de Nominus Prime. Minero de baja extracción social acabó liderando un levantamiento contra la tiranía del senado en Kaon, asesinó un Prime y finalmente expandió las creencias Decepticon entre las clases bajas de Cybertron.

El nombre Decepticon proviene del verbo inglés "Declive", engañar, con el que Megatron exaltaba a las masas y reclutaba nuevos miembros.

Lo que empezó como una revuelta contra un sistema opresivo e inmovilista ha evolucionado en una facción cruel y totalitarista, de la que algunos de los primeros Decepticons han decidido desertar a lo largo del tiempo, viendo que los Autobots han acabado pareciéndose más a aquellos Decepticons originales.

Caballeros de Cybertron: Los Caballeros de Cybertron son un grupo mítico, objeto de leyendas y habladurías, que existieron en Cybertron en el pasado remoto. Aparentemente dejaron Cybertron a bordo de los metrotitanes para extender por el cosmos su sabiduría y la paz que habían conseguido en su planeta natal. Después de su desaparición no ha quedado ningún rastro fiable de su existencia.

Círculo de la Luz: Facción neutral e independiente de Cybertron-

nianos nacida en el albor de la Gran Guerra entre los Autobots y los Decepticons. Su filosofía prohíbe la guerra en cualquier forma, pero se mantienen en forma entrenando entre ellos usando armas blancas. Además de dichas armas cada guerrero acarrea un mandible conectado en sintonía con su chispa, de la que extrae su poder. Exiliándose al espacio buscando un nuevo lugar para vivir, finalmente lo encontraron en el planeta Theophany, donde escondieron su civilización bajo tierra, lejos de los ojos del mundo. Cientos sino miles de Transformers neutrales o incluso de otras facciones han sido rescatados a lo largo del tiempo por el Círculo de la Luz, la mayoría uniéndose a ellos y preservando la civilización de Cybertron en su forma más pacífica.

Cyberutopistas: Una pequeña facción opositora al senado de Cybertron antes de la Gran Guerra. Después del estallido de la esta se les considera desaparecidos como facción.

NAILS (Non-Aligned Indigenous Life-forms) : Su nombre se traduce por Formas de Vida Indígena No Alineadas y es un acrónimo que ellos mismos no usan ya que no son un grupo cohesionado, objetores de conciencia, pacifistas o desertores de ambos bandos pueden encontrarse entre los NAILS. Después del final de la Gran Guerra y el renacimiento de Cybertron, un gran número de Neutrals volvió a Cybertron esperando encontrarlo como un paraíso, pero sin embargo lo que hallaron fue un mundo tumultuoso en plena reconstrucción, inestable y con condiciones muy duras aun para la vida. Su demanda ante esto fue que los Autobots abandonaran Cybertron ya que el lastimoso estado del planeta era debido a "su" guerra

Ciudades de Cybertron

Altihex : Limita con Iacon, Kalis, los Territorios Neutrales, el Mar de Oxido y Uraya. En Altihex se llevaban a cabo la mayor parte de la investigación espacial y donde se concentraba la mayor parte de instrumental destinado a este fin.

Blaster City: Una de las ciudades estado de Cybertron y cercana a los páramos. En plena región industrial donde también encontramos Kaon y Slaughter City. Fue muy importante como fabrica de municiones en el pasado. Incluso en tiempos del Senado, la vida era barata en Blaster City, y si un pedazo de la ciudad volaba por los aires nadie se iba a preocupar del recuento de bajas.

Crystal City: Una de las más antiguas ciudades de Cybertron, Crystal City era un lugar de gran belleza y esplendor. Para los creyentes fue el hogar de Primus y de su panteón. Cuando los dioses abandonaron el lugar, la ciudad fue escondida bajo la superficie y Omega Supreme encomendado con su vigilancia y protección hasta que Nova Prime la redescubrió y la hizo emerger como un símbolo de la nueva edad de oro de Cybertron. Debajo de la ciudad se encontraba durmiente y oculto el ultimo metrotitán de Cybertron, Metroplex, pero esto era un secreto solamente conocido por Omega Supreme. Aun en tiempos de Nova Prime, Omega Supreme libró una batalla contra el demente Monstruc-

tor, hecho que dañó de gravedad Crystal City, lo que propició que volviera a ocultarse. Su estado actual es desconocido ya que el peligro de adentrarse en las profundidades del planeta es mayor que la recompensa de una ciudad en ruinas.

Hellex: Fue una de las primera cinco ciudades tomadas por los decepticons al inicio de la guerra.

Iacon: Fue la capital de Cybertron y la sede del Senado, donde los senadores que lo componían pasaban la mayor parte del tiempo en vez de entre sus conciudadanos. Cuando estalló la guerra Sentinel Prime fue abatido en Kaon y su cuerpo arrojado enfrente de Iacon y Prowl solicitó una evacuación de todos los no decepticons a esta última. El sucesor de Sentinel Prime, Zeta Prime, dirigió la guerra desde la ciudadela de Iacon, que cayó en manos decepticon tras la muerte de este. Los autobots recuperaron Iacon en un contraataque dirigido por un nuevo líder: Optimus Prime. Metroplex se transformó en su modo alternativo de ciudad sobre las ruinas de la ciudadela y se convirtió en la nueva base de operaciones autobot. Iacon fue abandonada así como el resto de Cybertron cuando la guerra convirtió en planeta en inhabitable. Durante los sucesos recientes del reinicio de Cybertron Iacon fue completamente borrada del mapa, pero los transformers neutrales que volvían a casa se establecieron en el lugar donde había estado.

Ibex: Cuadrante que antes de la guerra poseía su propio circuito de carreras con un campeonato propio: la Copa Ibex. Asimismo, el espaciopuerto central estaba situado en esta ciudad.

Kalis: El nombre hace referencia a la ciudad y a su región circundante. Kalis tiene la peculiaridad de encontrarse sobre el mayor reactor de fusión de Cybertron, que está preparado para alimentar unos gigantescos motores de propulsión. Esto formaba parte del plan de Megatron de convertir el planeta en una estación de combate móvil. Huelga decir que de activarse los motores, la ciudad sería totalmente destruida.

Kaon: Ciudad conocida como el peor lugar de todo Cybertron ya antes de la Gran Guerra. El lugar donde Megatron ascendió en la jerarquía de los gladiadores, combate a combate, donde fundó a los decepticons y donde asesinó a Sentinel Prime. Kaon fue la

primera ciudad en caer y la capital decepticon, el lugar donde Megatron y Orion Pax se reunieron para tratar una posible alianza contra el senado, donde Megatron ofrecería al mismo Orion ya convertido en Optimus Prime una alianza. Con el tiempo la guerra propició la fortificación de la ciudadela de Kaon y el paulatino abandono del resto de la ciudad.

Polyhex: Sita en el hemisferio norte de Cybertron y rodeada por el Mar de Óxido, los altos de Tegan, Iacon y Nova Cronum. Era la base de control de los satélites de Cybertron y la base de comunicaciones de todo el planeta. La mayor parte de la guerra ha estado siempre en manos decepticons.

Slaughter City: Ciudad estado al otro lado de los páramos de Kaon. Es un lugar peligroso sea cual sea la época en la que se visite. Ciudad industrial con trabajadores de clase baja y sede de combates de gladiadores ilegales, formó parte de las primeras ciudades en dar soporte a la rebelión de Megatron, junto con Kaon y Blaster City.

Tarn: Ciudad estado de Cybertron que limita con Iacon y Vos y una de las primeras cinco ciudades en caer en manos decepticon al inicio de la guerra. En lo que a tamaño se refiere Tarn es la segunda ciudad más grande después de Iacon, y en lo que se refiere al aspecto militar es fácilmente su superior. Megatron es originario de Tarn, lo que en los momentos finales del senado llevo a ver a cualquier con el acento local como sospechoso.

Tesarus: Tesarus fue una de las cinco primeras ciudades en caer en poder de los decepticons.

Uraya: Es una de las ciudades estado de Cybertron, la mas grande de los estados Tri-Peninsulares de Torus. Es fronteriza con Iacon, Altihex y los Territorios Neutrales.

Vos: Una de las ciudades estado cybertronianas, fronteriza con Tarn y con Iacon. Vos es rica en recursos energéticos, lo que le garantiza cierta independencia de otras ciudades y sus políticas. Vos fue invadida y considerada territorio decepticon casi desde el inicio de la guerra, siendo una las cinco primeras ciudades bajo su control.

Otros lugares de interes

Dead End: El lugar más pobre de Cybertron, un suburbio de Polyhex en el que habitan los "vacíos", transformers en su mayoría neutrales que apenas consiguen suficiente energon para sobrevivir cada día, por no hablar de las piezas de repuesto necesarias, aunque su mayor problema son los decepticons que se divierten haciendo tiro al blanco con ellos. Sitio poco recomendable, pero en ocasiones fruto de información imposible de conseguir en ningún otro lado.

Maccadam's Old Oil House: Aunque parezca extraño, es un bar en Cybertron. Presente en casi todas las continuidades de trans-



formers, es un lugar que es capaz de mantener alejadas la política y la guerra. Neutrales, autobots, decepticons... a nadie del Maccadam's le importa tu afiliación, si puedes pagar puedes quedarte. Su servicio de seguridad siempre consigue evitar, o terminar si se prefiere, los conflictos que tienen lugar en el interior. No es sorprendente sin embargo que la mayor red de tráfico de información y de venta de energon de contrabando tenga lugar dentro de este lugar. El dueño es una figura elusiva, y nadie ha visto nunca a Maccadam.



Mar de Óxido: Una zona del planeta que contiene material inestable en constante flujo molecular en el ecuador de Cybertron y que se encuentra comprendido entre Tyrest, Polyhex, los altos de Tagan y Altihex. Emite de forma constante gases corrosivos de baja intensidad, inofensivos si no se pasa mucho tiempo expuesto a ellos. En el centro del mar se alza el altiplano de Hydrax, que antes de la Gran Guerra albergaba un importante espacio-puerto, donde se registraba a los visitantes no cybertronianos. El vuelo en la zona es difícil cuando prácticamente imposible si está en marcha una de las terribles tormentas de óxido.

Nova Cronum: Un refugio para filósofos, pensadores y científicos de todo Cybertron, antes de la guerra era el centro de la investigación más avanzada a nivel teórico. Los conocimientos de aquellos que tabajaban o residían en en Nova Cronum convirtieron el enclave científico en un objetivo de guerra nada más estallar esta. Ocupa un pequeño espacio entre Iacon y los territorios de Polyhex.

Territorios Neutrales: Siendo la guerra una lamentable constante en la historia de Cybertron podríamos pensar que neutral aquí se refiere a un territorio de transformers sin bando, pero en realidad no es más que una zona franca, de libre establecimiento y que ha servido históricamente como lugar de comercio e intercambio.

Vector Sigma: Increíblemente antiguo y poderoso, vector sigma es un supercomputador multiversal que existe en muchos (qui-

zás todos) los diferentes universos paralelos. Se presenta como un orbe facetado de color dorado que cuenta entre sus vastos poderes el de conceder vida a un cuerpo transformer inanimado.

Para recurrir a los poderes de Vector Sigma es necesario poseer una llave especial, aunque el sacrificio voluntario de un transformer de primera generación, como Alpha Trion, también lo activa temporalmente.

Vector sigma se encuentra en un bunker subterráneo en Cybertron, de difícil acceso y protegido por una legión de droides centuriones que impedirán el paso a todo aquel que no porte la llave de activación.



Otros mundos

Caminus: Originalmente uno de los Metrotitanes y amigo personal de Metroplex, Caminus ejerció como nave colonial transportando un buen número de cybertronianos antes de la guerra. En Caminus los transformers evolucionaron hasta incorporar el género en la especie de forma voluntaria. El propio Caminus, en un acto de autosacrificio permitió que se le dismantelara para poder construir la ciudad que tiene su nombre. Aunque inactivo, su consciencia sigue despierta y un grupo de caminoanas conocidas como Las-que-hablan-con-la-ciudad aun pueden comunicarse con el.

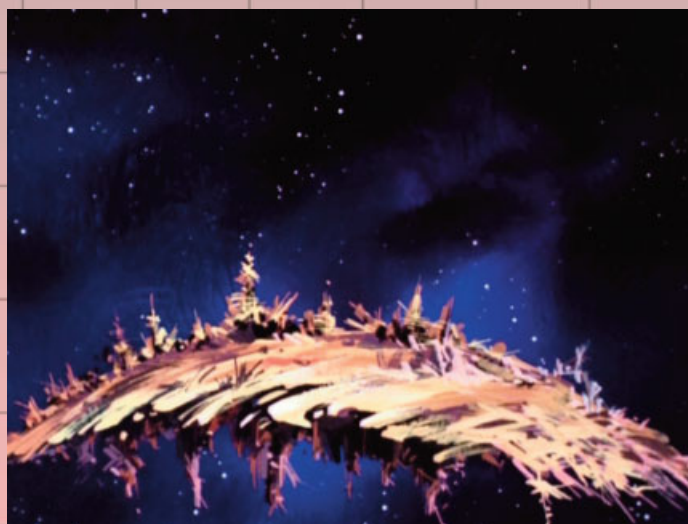
Chaar: Un planeta pequeño y con un aspecto muy similar a



Cybertron en sus superficie, localizado en el espacio profundo. Ahora muerto desde hace millones de años, sin vida inteligente y muerto a nivel energético. Probablemente el último lugar al que un transformer quisiera ir, es sin embargo refugio de algunos decepticons exiliados o que huyen de la muerte a manos de sus líderes.

La Tierra: El hogar de los humanos, rico en fuentes de energía, relativamente joven y con todas las formas de vida de tipo orgánico. Los autobots mantienen bases en la tierra para defenderla de los ataques decepticons, pero las alianzas con los gobiernos humanos son tenues en el mejor de los casos y la desconfianza abunda entre la población que ve a todos los transformers como un peligro que ha llevado la guerra a su hogar.

Junk: Junk no es un planeta en el sentido literal de la palabra. En realidad se trata del mayor vertedero del universo, un vertedero que ha acumulado suficiente masa para tener un campo gravitacional propio. Es el territorio indiscutido de los Junkions, una facción neutral de transformers aliados de los autobots y el mejor lugar de la galaxia para llevar a cabo reparaciones. En algunas continuidades recibe el nombre de Junkion.



Nebulos: Un planeta de avanzada tecnología, pacífico y habitado por seres casi idénticos a los humanos. En un principio recibieron a los autobots con los brazos abiertos pero la destrucción que les siguió en la forma de los decepticons comandados por Scorpionok

Gorlam Prime: En principio un planeta lleno de vida orgánica fue objeto de un masivo experimento de ciencia evolucionaría por parte de Jhiexus. Las alteraciones de este fueron transformando gradualmente el planeta en un mundo metálico poblado por robots, quienes olvidando su antiguo nombre renombraron al lugar Cybertron, lo que provoca no pocas preguntas acerca del origen de los transformers.

Quintessa: Un mundo artificial de formas caprichosas creado por los Quintessons, lugar hostil para cualquier otra forma de vida y donde los intrusos son capturados, juzgados y ejecutados sumariamente en el pozo de los sharkticons.

Tecnología en el universo de Transformers

En el universo de transformers hay que tener en cuenta que Cybertron, pese a los milenios de guerra sigue siendo un planeta tremendamente avanzado tecnológicamente y su conocimiento se guarda celosamente (de acuerdo al tratado de Tyrest que prohíbe compartir tecnología con los aliados en el conflicto civil).

La tecnología en Cybertron está presente en todo y casi cualquier maquina, servicio o dispositivo que pueda encontrarse en el planeta metálico, con lo que describirla minuciosamente llevaría mucho tiempo y espacio sin ser realmente de ayuda.

Un caso aparte es lo que llamaremos de ahora en adelante Súper Ciencia: artefactos y maquinaria avanzadísimos, tecnología del pasado imposible de replicar en la situación actual (y aunque la guerra acabara hoy quien sabe cuanto llevaría redescubrir estas maravillas)

La Súper Ciencia puede hacer todo aquello que el director de juego considere que puede hacer: crear nuevos transformers, viajar a través del espacio, el tiempo y las dimensiones, resucitar a los muertos, metaformar planetas enteros en un tiempo record y otras maravillas limitadas solo por el poder de la imaginación.

Hay que tener en cuenta que cualquier aparato que sea fruto de la Súper Ciencia consume cantidades colosales de energon, recurso abundante cuando fue creado pero escaso en la actualidad, lo que limita efectivamente el uso libre de este tipo de artefactos superpoderosos.

Como director de juego hay que tener en cuenta que al final de la aventura donde la Súper Ciencia se vea involucrada, el artefacto debe bien quedar destruido, inactivo o fuera del alcance de los personajes para evitar graves desequilibrios en el juego.

Un ejemplo de tecnología cybertroniana, si bien un ejemplo valioso y un bien escaso no por ello inalcanzable son las naves de curvatura, que permiten viajar entre dos puntos del espacio en tiempos relativamente breves: unos días o incluso semanas si la distancia es enorme. Ambas facciones poseen este tipo de naves, siendo las pequeñas lanzaderas relativamente abundantes y las grandes naves de guerra tremendamente escasas. El gasto en energon de estas naves es simplemente el de su tamaño (la misma escala que los transformers) multiplicado por los días de viaje en unidades.

La contrapartida de Súper Ciencia a las naves de curvatura son

los puentes espaciales. Grandes estructuras en forma de arco o puerta gigantesca, capaces de transmitir materia de un mundo a otro en el tiempo que se tarda en cruzar su entrada. Esta capacidad de gran valor estratégico viene con dos contrapartidas. El primer problema que sufren los puentes espaciales es su inestabilidad, siendo susceptibles a la radiación y las interferencias en ocasiones es inviable usarlos para viajar. El segundo problema es el masivo consumo de energon que requieren: Un millar de unidades para mantener el puerto abierto menos de un minuto.

A continuación añadimos ejemplos de tecnología, tanto tecnología común como extraños aparatos e incluso súper ciencia, junto con una breve descripción de su cometido y efectos.

Contenedor de chispa, una unidad de contención que se encuentra en las colonias penales como Garrus-9, es un dispositivo que devora energía y sirve para contener la chispa vital de un transformer, dado su elevado coste de funcionamiento solo los criminales más peligrosos reciben este tratamiento. El sujeto es consciente de si mismo pero no del paso del tiempo, y todas las sensaciones son amortiguadas con lo que tampoco es consciente de su entorno.

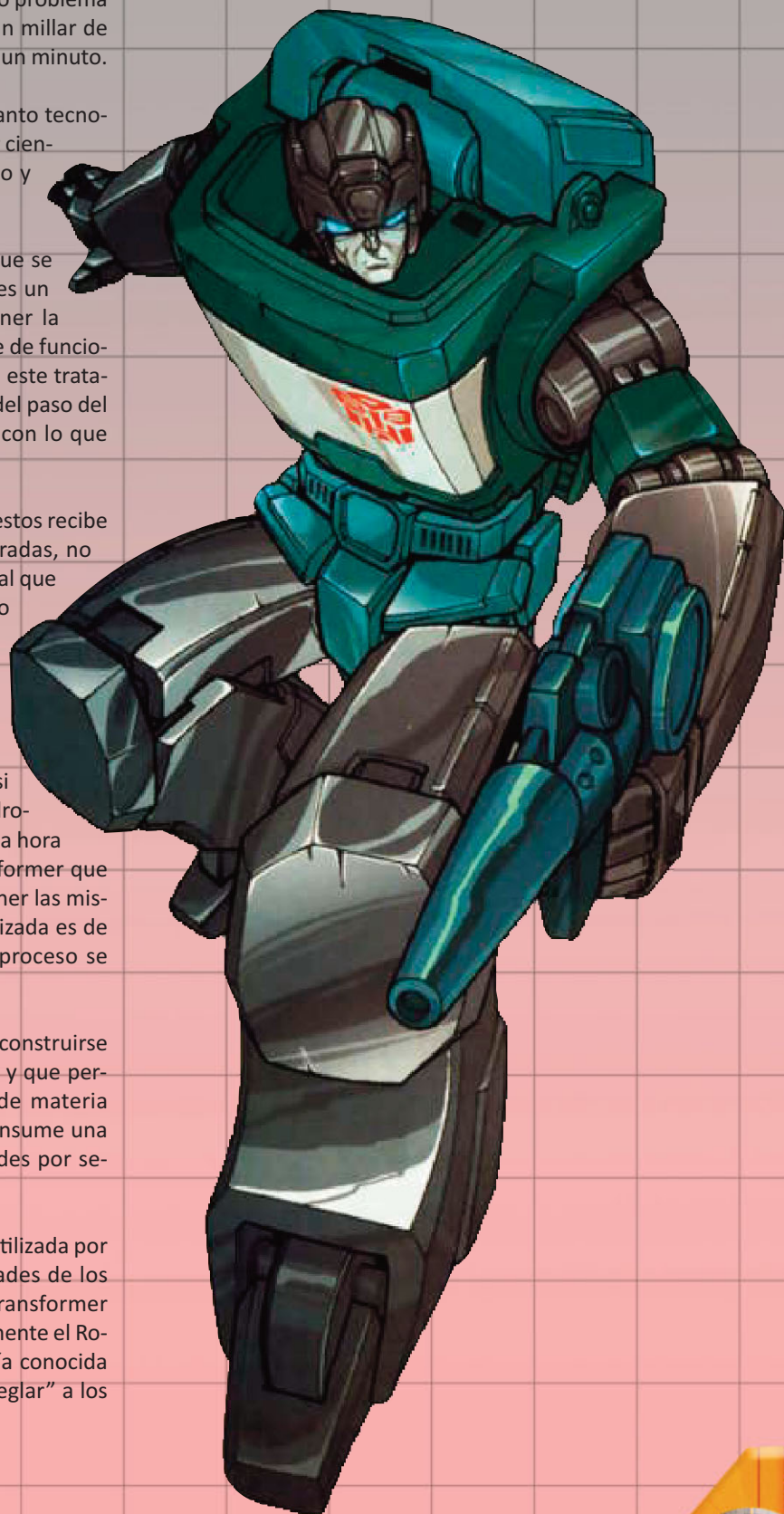
Cepo inhibidor, un transformer con uno de estos puestos recibe un penalizador de +1 a la dificultad de todas sus tiradas, no puede transformarse, usar ninguna capacidad especial que requiera activación o recurrir a sus armas. Asimismo cualquier intento de quitarse el cepo acaba con una fuerte descarga neural que deja al desafortunado transformer inconsciente durante 1d6 minutos.

Procesador de energón portátil, un pequeño y compacto aparato que puede utilizarse para convertir casi cualquier elemento de origen orgánico (como un hidrocarburo por ejemplo) en energon, el proceso dura una hora por cada punto de energon generado, pero el transformer que lo consuma lo sentirá como algo "aguado" pese a tener las mismas capacidades energéticas. Si la materia base utilizada es de muy baja calidad, como por ejemplo biomasa, el proceso se alarga hasta las cinco horas por punto de energon.

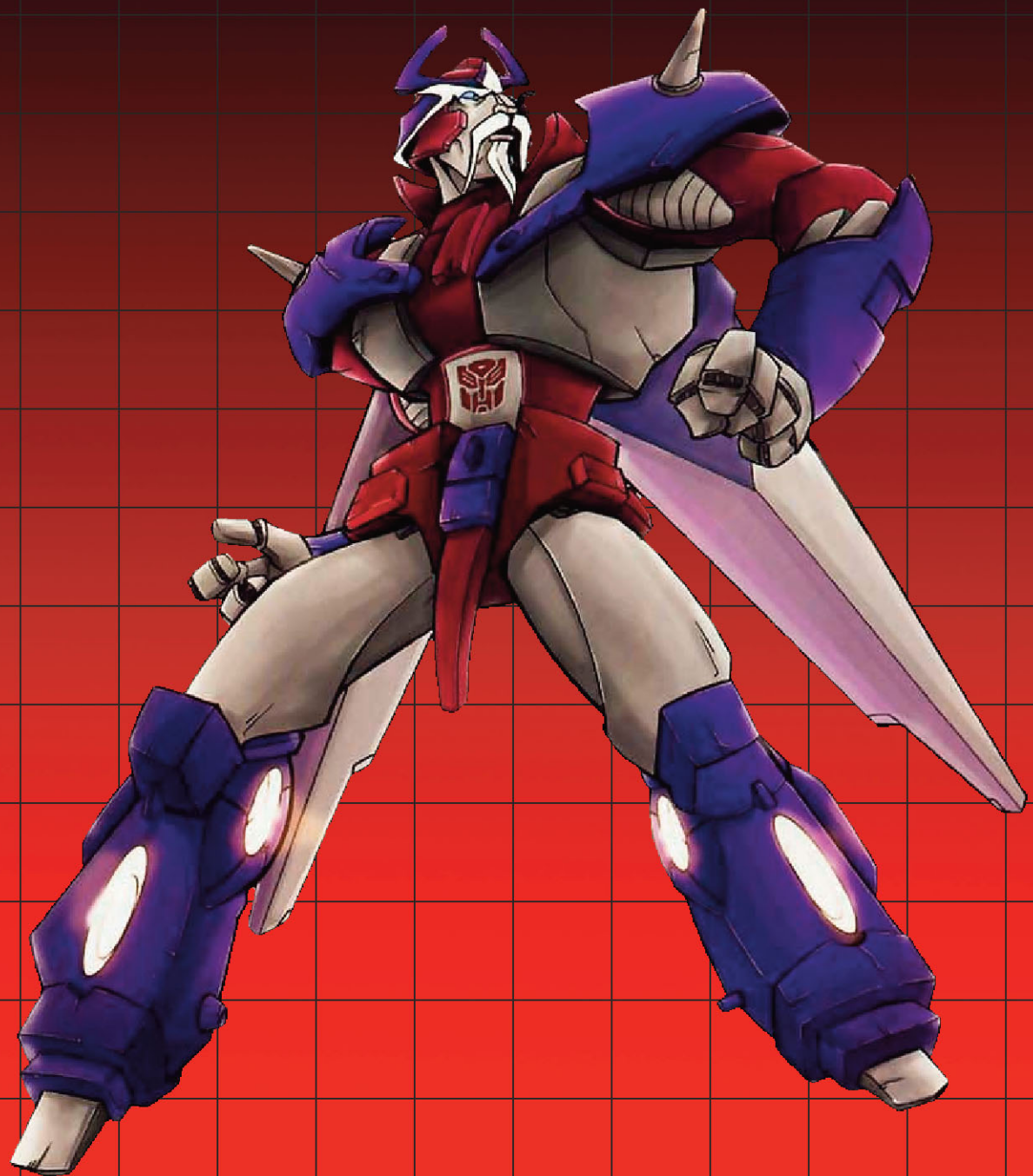
Puente espacial, una enorme estructura que debe construirse por pares entre el planeta de origen y el de destino y que permite mover de forma instantánea cualquier tipo de materia entre ambos puntos, basta con cruzar el umbral. Consume una gran cantidad de energon, alrededor de 100 unidades por segundo.

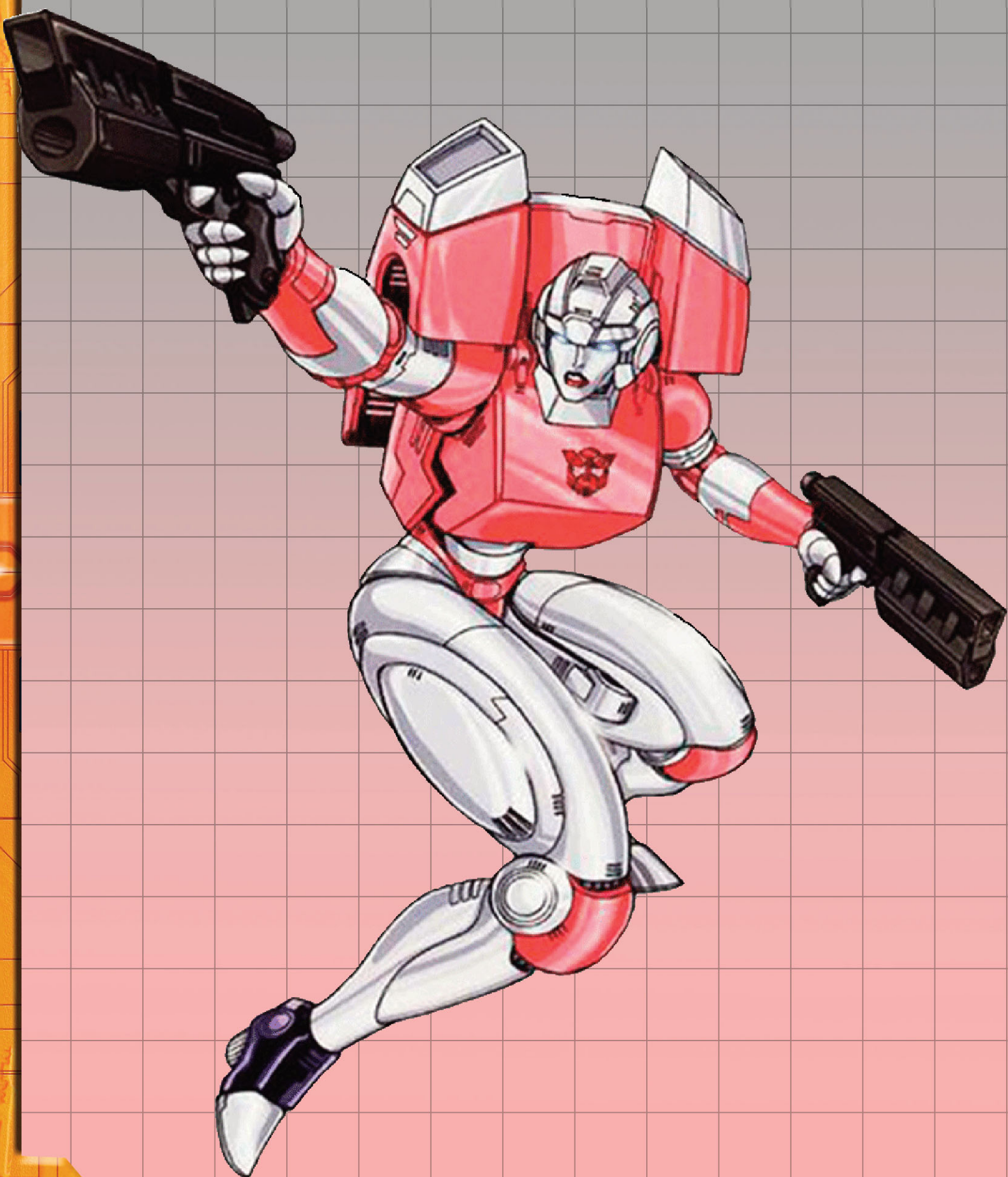
Robosmasher, el nombre responde a una máquina utilizada por Megatron en el pasado para reprogramar las lealtades de los transformers, una sesión de repogramación y el transformer cambiaba de bando y lealtad sin mirar atrás. Posiblemente el Robosmasher fuera parte de los restos de la tecnología conocida como shadowplay, utilizada por el senado para "arreglar" a los

disidentes. Posteriormente al inicio de la guerra no se conoce otra máquina similar, pero no es descartable que dicha tecnología pueda resurgir de nuevo.



CAPITULO DEL DIRECTOR DE JUEGO





Capítulo del Director de Juego

En este capítulo, dedicado como su nombre indica al Director de Juego, se ofrecen consejos y ayudas para dirigir aventuras ambientadas en el universo de los transformers. Asimismo también se incluye material para construir dichas aventuras, un listado de antagonistas o enemigos de los transformers jugadores y algunas aventuras de ejemplo listas para jugar.

El papel del director de juego

Todos los presentes en la mesa de juego son jugadores, algo que quizás pueda parecer obvio, pero entre los jugadores hay uno que tiene un rol y una misión diferente a los demás.

Todo jugador debe procurar divertirse y hacer que los demás se diviertan en la mesa de juego, hacer del hecho de jugar a rol una experiencia divertida es misión de todos los implicados. Los jugadores harán esto a través de sus transformers, pero también de su consideración por los demás y manteniendo un buen ambiente siempre que sea posible. El Director de Juego, además de lo anterior es responsable de narrar los sucesos de las aventuras,



poblar el mundo de personajes no jugadores, enemigos y monstruos, crear una historia interesante y por encima de todo ejercer de arbitro en lo tocante al reglamento.

Estilos de juego

Baja acción, alta interpretación: Los transformers no son máquinas de acción, sus habilidades no suelen ser las del soldado en el frente. Ejemplos de este estilo de juego son aventuras llenas de espionaje, intriga, interacción entre los transformers jugadores y el resto del mundo. Si bien pueden ambientarse en casi cualquier época, el momento antes de la Gran Guerra, con grandes intrigas políticas, espionaje, compra de voluntades y el nacimiento de nuevas facciones es la más adecuada. Perceptor, Bumblebee, Laserbeak o Shockwave (pese a su potencia de fuego), son transformers cuyo comportamiento cuadra con este primer estilo.

Acción a raudales, interpretación e interacción mínimos: Los transformers son auténticos robots de primera línea, viven por y para el combate y se pasan la mayor parte del tiempo combatiendo y machacando a sus enemigos, cañones de plasma, espadas térmicas, daños estructurales incalculables y desenfreno, la conversación y la diplomacia tienen poco que hacer aquí. Grimlock, Hot Rod, Brawl o Bludgeon encajarían perfectamente en este estilo de juego.

Punto intermedio entre las dos opciones anteriores. La mayor parte de aventuras, o al menos parte de ellas, tendrán lugar en este punto intermedio entre la acción y el diálogo. Hay que tener en cuenta que el punto medio perfecto es realmente difícil de alcanzar, y aun así la mayor parte de las veces puede ser aburrido, así que lo mejor es un movimiento pendular entre la acción y las escenas más calmadas: algunos grupos pedirán mayor cantidad de acción, otros necesitarán interpretar, dialogar y desentrañar misterios, intentando mezclarse lo menos posible con el peligro de estar en el lado equivocado de un cañón de protones.

Como crear una aventura

Al crear una aventura nueva el Director de Juego debe tener en cuenta de entre los estilos anteriores cual es el que más se adapta a los jugadores a quien va a dirigir.

Con un estilo de juego en mente, la aventura debe plantearse como una novela: introducción, nudo y desenlace, pero ahí acaban los parecidos. Las aventuras no deben ser completamente lineales y es bueno que las acciones de los transformers jugadores afecten al desarrollo de la misma, esto se puede llevar de dos maneras distintas y cada cual efectiva a su manera.

El primer método es la falsa opcionalidad, organizar la aventura como una serie de eventos o dificultades encadenados, la resolución del punto 1 lleva a los transformers jugadores al punto 2.

Es un modo de aventura muy adecuado para transformers de acción y un estilo de juego con pocas sutilezas. Una misión de infiltración a una base enemiga para recuperar un objeto o información concretos y salir con vida para entregarlo a los mandos del bando propio puede organizarse fácilmente de esta manera y combinar escenarios de varios tipos. Los jugadores creerán estar tomando decisiones, pero en realidad la única decisión posible es seguir adelante o abandonar la misión.

El segundo método es el cajón de arena, libertad absoluta para los transformers jugadores, el universo a su disposición. Pueden tener encomendada una misión, ir a la búsqueda de algo de su interés personal o simplemente tratar de sobrevivir en un mundo hostil, pero los conflictos o puntos a resolver no llevan necesariamente el uno al otro. Una misión de reconocimiento a un planeta aparentemente abandonado, donde nada es lo que parece y los transformers jugadores deberán luchar por su vida es un tipo de aventura adecuada para este tipo de diseño. A cada momento hay que tomar decisiones, pueden dirigirse a donde les plazca y tomar el curso de acción que más les apetezca libremente. Este tipo de aventura lleva sin embargo mucho más trabajo que la anterior, ya que requiere tener preparada de antemano gran cantidad de información y estar listo para cualquier curso de acción que decidan los jugadores en un momento dado.

Cuando hemos decidido que tipo de aventura se va a plantear hay que definir como la vamos a presentar a los jugadores (introducción), que problemas o dificultades habrá que afrontar durante la misma (nudo) y cuales son los finales posibles para la misma (desenlace), así como las recompensas tanto en puntos de experiencia como de otro tipo (obtención de una capacidad especial, revelación de información, gratitud de un grupo de alienígenas que pueden ser de ayuda en un futuro...).

Calibrando la dificultad de las aventuras

Una aventura demasiado difícil y los jugadores se frustrarán, una aventura demasiado sencilla, y perderán el interés. Por tanto hay que conseguir un buen equilibrio donde los logros de los transformers jugadores realmente se sientan como tales sin necesidad de estar salvando el mundo a cada paso.

En las aventuras de baja intensidad en acción es más importante que el argumento tenga interés en sí mismo. Plantear una trama y su resolución, las motivaciones de los personajes no jugadores, definir bien aquello que hay en juego, resulta primordial. Aquí solo el buen hacer del Director de Juego puede calibrar adecuadamente el desarrollo y la dificultad de la aventura.

En las aventuras de acción, donde haya riesgo físico y el combate tenga un papel importante es más sencillo controlar la dificultad al repartir esta por encuentros. Un encuentro es una escena donde existirá combate, sea contra otros transformers

o contra criaturas hostiles. Para un encuentro fácil, los oponentes de los transformers jugadores deberían ser el equivalente a una cuarta parte de los puntos de estructura de estos, por ejemplo, un grupo de cuatro transformers con un total de 400 puntos de estructura debería poder despachar sin problemas un encuentro de 100 puntos. Un encuentro normal es el equivalente a la mitad de puntos totales de los transformers jugadores y un encuentro difícil equivale a la misma cantidad de puntos de estructura. Adicionalmente puede haber casos de encuentros de dificultad extrema, con enemigos que superen o incluso doblen al grupo en puntos de estructura, en ese caso el Director de Juego debería dar alternativas que no fueran la confrontación directa y donde los transformers jugadores puedan hacer uso de su velocidad, echar mano del entorno para su ventaja y otras acciones similares.

Cada cuatro encuentros fáciles (o cada dos normales, o después de un encuentro difícil), debería darse a los transformers jugadores la posibilidad de recuperar algunos de los recursos que han gastado (normalmente puntos de estructura o armadura).

¿Continuidad existente o nueva continuidad?

Para poder ambientar las aventuras de los transformers jugadores siempre se puede recurrir a las continuidades existentes, contamos con la ventaja que tienen un transfondo preexistente, gran cantidad de datos consultables y al alcance de la mano y muchas ideas para aventuras.

Precisamente el hecho que las continuidades existentes sean accesibles limita como se va a desarrollar la vida de los transformers jugadores: los líderes de cada bando son perfectamente conocidos, los sucesos y la línea temporal predecible y será muy



difícil sorprender a un aficionado avezado.

Cabe la posibilidad de utilizar las continuidades existentes con ligeros cambios, quizás aquellos cambios que los transformers jugadores hayan provocado con sus acciones. Partiendo de algo conocido es posible desarrollar algo totalmente nuevo y emocionante con qué sorprender a los jugadores.

Por otra parte, algunos Directores de Juego prefieren desarrollar una continuidad totalmente nueva, tomando elementos prestados como un personaje en concreto o una localización en ocasiones, o directamente creando una realidad nueva donde todo lo que suceda será inédito, y por tanto, mucho menos previsible. Esta última opción sin embargo comporta una gran cantidad de trabajo ya que hay que cubrir las facciones existentes, al menos el mundo de origen y plantear una historia previa al momento de juego. Cabe destacar que si un Director de Juego se inclina por esta opción no necesita desarrollar toda la continuidad como si fuera una de las existentes, esto puede hacerse sobre la marcha tomando en cuenta las acciones de los transformers jugadores, las opiniones de sus jugadores e incorporar material paulatinamente.

Crear transformers no jugadores

Crear un transformer no jugador sigue el mismo procedimiento que la creación de transformers jugadores, pero en ocasiones requiere cierta velocidad por parte del Director de Juego ya que el encuentro con estos sucede en mitad de una partida en marcha.

Para facilitar este punto proporcionamos una tabla de generación aleatoria de nombres para transformers, pudiendo utilizar el resultado como un adjetivo que sirva como descripción e inspiración del nuevo transformer, pudiendo rellenar los datos numéricos y los detalles más adelante.

Este método pueden utilizarlo los jugadores cuando se encuentran haciendo sus transformers, a veces tener primero un nombre adecuado desencadena la inspiración necesaria para crear un transformer memorable.

Para generar un nombre hay que hacer dos tiradas con 1d100 y combinar las palabras resultantes entre sí, si la segunda tirada saliera repetida ignorarla y volver a tirar hasta obtener un resultado diferente de la primera. En ocasiones conviene acabar con el sufijo -er, por ejemplo Gearcrusher (Gear+Crush+er), también es posible hacer una tirada y aplicar en sufijo -er, por ejemplo Dasher (Dash+er). Por supuesto, si los resultados no son del agrado de unos u otros siempre se puede repetir la tirada las veces que haga falta para conseguir un nombre único y con clase.

01	Alpha	35	Gear	69	Ride
02	Ape	36	Giga	70	Road
03	Back	37	Glow	71	Rod
04	Bat	38	Gold	72	Rotor
05	Beak	39	High	73	Rumble
06	Beast	40	Horn	74	Sentinel
07	Black	41	Hot	75	Shadow
08	Blade	42	Hound	76	Shell
09	Blast	43	Ice	77	Shock
10	Bolt	44	Jack	78	Shot
11	Bomb	45	Jaw	79	Silver
12	Brawl	46	Jet	80	Sky
13	Break	47	Jump	81	Smash
14	Bright	48	Kick	82	Sound
15	Bug	49	Kill	83	Spark
16	Bull	50	Laser	84	Spike
17	Cannon	51	Light	85	Spot
18	Charge	52	Load	86	Spring
19	Chrome	53	Mace	87	Star
20	Claw	54	Magnus	88	Streak
21	Clench	55	Master	89	Sun
22	Crack	56	Maximus	90	Surge
23	Crush	57	Mega	91	Switch
24	Dash	58	Moon	92	Sword
25	Data	59	Muzzle	93	Thunder
26	Dirt	60	Nova	94	Trail
27	Dive	61	Omega	95	Ultra
28	Dragon	62	Path	96	War
29	Fang	63	Power	97	Warp
30	Fire	64	Pump	98	Wasp
31	Fist	65	Punch	99	Wave
32	Flow	66	Race	00	Wing
33	Fly	67	Range		
34	Foul	68	Razor		

Antagonistas y otros habitantes del universo

Arañas metálicas de Chaar

Criaturas aracnoides nativas del planeta Chaar, con un caparazón metálico y grisáceo, captura a sus víctimas con ayuda de un par de tentáculos cerca de su boca, que luego utiliza para arrastrar al desafortunado hacia sus poderosas mandíbulas.

Son capaces de tejer telarañas con un aspecto arenoso que se integran en el paisaje y pueden pasar desapercibidas (percepción a dificultad 5 para verlas antes de meterse de bruces en ellas).

Tamaño 5

Velocidad: 13

Hacen sus tiradas con 1d8

Ataques: puede lanzar sus tentáculos hasta una distancia de 20 metros, sus pinzas causan 3d6 de daño.

Soltarse de sus tentáculos requiere una tirada de Pelea contra dificultad 5, soltarse de sus telarañas requiere una tirada de atléticas contra dificultad 4.

Capacidades especiales: Blindaje 1d6

Puntos de estructura: 10



Devorachispas

Los devorachispas son criaturas encontradas tan rara vez que la mayoría de los transformers los consideran un mito, cuya mera mención sin embargo provoca una oleada de superstición y miedo sobrenatural hasta en los guerreros más curtidos.

Se sabe poco acerca de sus costumbres y nada firme sobre sus orígenes, pero al parecer son forma de vida cybertronianas que perdieron la cordura a la vez que desarrollaban un hambre antinatural por la chispa de otros cybertronianos. Pueden llegar a paralizar a sus víctimas sin llegar al contacto físico y engullir su chispa, para ser lentamente digerida en una cavidad de su abdomen.

No se comunican verbalmente, su aspecto es el de un cybertroniano deteriorado y en ocasiones muy antiguo y nunca se les ha visto en la superficie del planeta.

Tamaño variable, dependiendo de la forma original

Velocidad, su tamaño +8

Hace sus tiradas con 1d8

Ataques: Pueden atacar físicamente causando daño según su tamaño con sus manos u otros apéndices. Parálisis, a voluntad un devorachispas puede intentar paralizar a un transformer objetivo a menos de 20 metros de él, el objetivo debe superar una tirada de voluntad de dificultad 5 o quedará paralizado hasta que el devorachispas sea muerto o ahuyentado o su chispa devorada..

Capacidades especiales: Según el cybertroniano de origen, pero no tienen capacidad de vuelo ni de transformación en formas alternativas.

Puntos de estructura: tamaño del cybertroniano de origen+8



Droides centuriones

Los Droides centuriones son el sistema de defensa automático del supercomputador Vector Sigma, autómatas sin personalidad que siguen una programación fija. Pese a no poseer armas son grandes, fuertes y capaces en el combate sin armas, y para acabar de rematar el asunto, son legión.

No cabe descartar que también existan Droides centuriones o sus equivalentes en otros lugares de Cybertron. Lugares antiguos que requerían una defensa o como mínimo evitar que un incauto llegara a entrar nunca.

Tamaño 20

Velocidad 28

Hace sus tiradas con 1d8

Ataques: Sus ataques cuerpo a cuerpo son demoledores, causando 1d8+2 puntos de daño si impactan.

Capacidades especiales: Armadura 30 puntos, los Droides centuriones van fuertemente acorazados. Blindaje 2d10, su blindaje es realmente formidable, seguramente ayuda en una mayor consistencia el hecho que no se transformen.

Puntos de estructura: 28



Drones de mantenimiento

Los drones de mantenimiento son robots bípedos producidos en masa en Cybertron. Programados para sencillas tareas de mantenimiento y sin capacidad de combate pese a su tamaño.

Tamaño 12

Velocidad 28

Hace sus tiradas con 1d6

Ataques: Nunca atacan, puedes golpearles, dispararles, insultarles e incluso darles ordenes, pero jamás tomaran la ofensiva.

Capacidades especiales: Ninguna salvo ser tremendamente frágiles en comparación con un Cybertroniano cualquiera.

Puntos de estructura: 10



Legislador

Los legisladores son meros robots provistos de inteligencia artificial, y son las tropas de choque de Tyrest, el Jefe de Justicia y que da nombre al tratado sobre los acuerdos de guerra.

Los legisladores son cazadores implacables construidos con un solo propósito: revocar allá donde ocurran las infracciones del Tratado de Tyrest, lo que hacen sin vacilación, sin pensarlo dos veces y con una ausencia total de remordimientos. Cualquier medida que deban tomar la tomarán con extrema fuerza y citando la sección y subsección del código legal que ha sido violado (y son las únicas palabras que al parecer pronuncian).

Tamaño 10

Velocidad 18

Hace sus tiradas con 1d8

Ataques: En forma humanoide pueden disparar para causar 1d8 de daño o utilizar una espada energizada cuerpo a cuerpo 1d8 de daño.

Capacidades especiales: Modo alternativo, de los dos modelos que parece haber hay uno que puede convertirse en un pequeño vehículo terrestre con tracción de oruga, el otro modelo necesita a dos legisladores para combinarse y formar una lanzadera con capacidad de vuelo espacial. Ambos modelos poseen también un blindaje de 2d6.

Puntos de estructura: 18



Mutantes cybertronianos

En el subsuelo profundo de Cybertron, más allá de los niveles activos y los canales de energon, en un lugar oscuro y antiguo, los mutantes imponen su ley. Enemigos declarados de los cybertronianos que viven en la superficie, si alguno de ellos es lo bastante valiente o estúpido como para llegar tan abajo, se hace acreedor de las atenciones de los mutantes.

Los mutantes son criaturas que prefieren vivir en solitario o formar pequeños grupos. Se desconoce el porque de su hostilidad hacia los demás cybertronianos y también que tipo de mutaciones son la que les dan nombre. Sus cuerpos no son convencionales, con formas a veces grotescas, y nunca se ha encontrado a uno que sea capaz de transformarse.

Tamaño variable, pero nunca mayor que 20 y suelen ser siempre más pequeños que eso

Velocidad variable, su tamaño+6

Hace sus tiradas con 1d6

Ataques: Sus ataques son normalmente físicos, causando daño dependiendo de su tamaño y estructura. Es posible que posean algún tipo de arma integrada en su cuerpo, como fauces, garras o cañones de plasma (la imaginación es el límite).

Capacidades especiales: A excepción de modos alternativos o capacidades de vuelo de ningún tipo, no hay ningún límite, normalmente tienen unos 20 a 30 puntos de construcción repartidos aquí. No son muy versátiles, así que es más factible que posean dos o tres capacidades potenciadas al máximo que dé la puntuación.

Puntos de estructura: Su tamaño+6



Quintesson, jueces, inquisidores y alguaciles

Los Quintessons son una raza extraña de retorcida mentalidad, con una historia de maquinaciones y complots vinculada a la propia historia de los transformers de los que según una de las teorías más extendidas, pudieron ser los creadores.

Prefieren la manipulación sutil, la maquinación y la alta tecnología a la fuerza bruta, pero si todo eso no funciona pueden recurrir a su ejército de sharkticons y a su flota de naves de batalla.

Los quintessons son débiles físicamente, y a menos que tengan un ejército detrás del cual protegerse también unos cobardes.

Hay una multitud muy variada de tipos de quintesson, pero parece al menos claro que se organizan socialmente por castas dependiendo de su aspecto físico, que suele ser una mezcla de metal con partes orgánicas.

La forma de juez es la de aquellos que aparentan ser los líderes, un ovoide invertido sustentado por un campo gravitacional y con cinco caras rotatorias que representan diferentes aspectos de una personalidad, tienen también delgados tentáculos que usan para la manipulación física de objetos.



La forma de Inquisidor es la de una criatura mecánica de gran cabeza y dientes afilados, con tentáculos donde un humanoide tiene los brazos y que se mueven mediante un campo de energía al igual que los jueces.

Existen también los llamados alguaciles, físicamente más imponentes y armados, al parecer son los que tratan con los prisioneros.

Tamaño 6

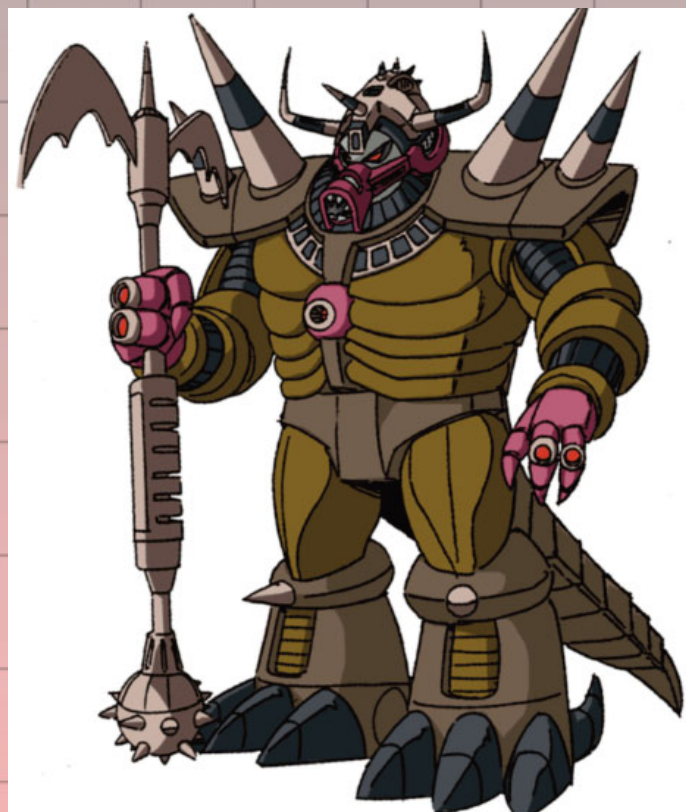
Velocidad 5 jueces e inquisidores, 10 los alguaciles

Hace sus tiradas con 1d6, menos los jueces que hacen sus tiradas de programación con 2d10 y los alguaciles que hacen sus tiradas de estructura con 1d8.

Ataques: De todos los quintessons sólo los alguaciles parecen tener algo de fuerza física para atacar, normalmente con una especie de maza causando daño por 1d8.

Capacidades especiales: No poseen capacidades especiales, aunque en ocasiones pueden tener dispositivos tecnológicos con efectos muy diversos.

Puntos de estructura: 10 jueces e inquisidores, 15 los alguaciles.



Rebanador

Los rebanadores son un grupo, o más bien un grupo tribal, de transformers con tendencias primitivas, salvajes e incluso hay quien dice que evolucionariamente recesivas. Estas criaturas hacen su aparición, o más bien salen a la luz, cuando se ha iniciado la guerra autobot-decepticon y sería raro encontrarlos con anterioridad.

Las tribus de rebanadores viven en los páramos de Cybertron donde atacan y matan, normalmente con armas blancas (de ahí su sobrenombre) a cualquier presa que ose entrar en su territorio.

Físicamente son inferiores a los transformers que una vez fueron, pero su fuerza está en el número y suelen atacar en grupos de 20 a 30 miembros

Tamaño 8

Velocidad 14

Hace sus tiradas con 1d6

Ataques: Usan armas a distancia que causan 2d6 de daño y sus ataques sin armas causan 1d6 de daño. Ocasionalmente alguno portará armas de combate cuerpo a cuerpo con un daño de 2d6.

Capacidades especiales: Ninguna

Puntos de estructura: 14



Robot Guardián

Los robots guardianes, también conocidos por nombres como Guardines Omega o Destrucción Omega, fueron en el pasado remoto de Cybertron el equivalente a las fuerzas armadas.

Su aspecto es terriblemente similar al de Omega Supreme, pero carecen de una voluntad propia y de la habilidad de transformarse. Esto no significa que no sean brutalmente eficaces y tremendamente duros, ya que de no ser por estas unidades robóticas los decepticons podrían haber ganado la guerra de entrada de no tener que lidiar con ellos.

Más allá de los momentos iniciales de la guerra es muy difícil encontrar un robot guardián, principalmente porque la mayoría fueron destruidos, pero también por su elevadísimo consumo de energon, lo que los convirtió en un lujo. En la actualidad si existe algún robot guardián, se encuentra durmiendo a la espera de ordenes de reactivación o simplemente desactivado.

Tamaño 100

Velocidad 40

Hace sus tiradas con 1d6, pero son tan lentos de reflejos que su tirada de iniciativa siempre se considerará como 1.

Ataques: Poseen una poderosa pinza al final de su brazo derecho con la que causan $(10d10)+10$ puntos de daño, y una cañón omega al final del brazo izquierdo que cuenta como una superarma de energía y causa $(5d10)$ de daño.

Capacidades especiales: Los robots guardianes poseen blindaje por valor de $3d10$ y armadura por valor de 100 puntos.

Puntos de estructura: 106



Sanguijuela de energía

Las sanguijuelas de energía son criaturas muy similares a las sanguijuelas terrestres pero de enorme tamaño (un par de metros de longitud). Pueden encontrarse en casi todos los planetas habitados por robots sentientes, donde se esconden en lugares oscuros normalmente bajo tierra.

Tamaño menor que 1

Velocidad 1

Hace sus tiradas con 1d6

Ataques: Su único ataque consiste en adherirse al cuerpo de sus víctimas

Capacidades especiales: Las sanguijuelas de energía se camuflan con gran efectividad, detectar una sanguijuela oculta exige una tirada de dificultad a nivel 6. Si un transformer entra en contacto con una sanguijuela de energía, esta puede adherirse de forma automática a éste, la víctima no se dará cuenta de este hecho. Cuando una sanguijuela de energía está sujeta a un transformer absorbe un punto de energon cada turno, lo que la hace brillar y ser visible con mayor facilidad. Arrancar la sanguijuela por la fuerza exige una tirada de pelea contra dificultad 4, y en caso de poder arrancarla causará 1 al transformer la pérdida de un punto de estructura. Disparar a una sanguijuela que se ha alimentado tampoco es buena idea, ya que explotará causando daño con valor de $Xd6$ donde X es el número de puntos de energon que haya absorbido.

Puntos de estructura: 1



Sharkticons

Los sharkticons son transformers no cybertronianos aparentemente manufacturados por sus amos los Quintessons.

No demasiado brillantes, poco habladores, voraces y siempre disponibles en gran número, son los soldados perfectos para los señores de Quintessa, quienes utilizan un foso lleno de ellos para ejecutar a las víctimas de sus juicios sumarios.

Individualmente un sharkticon no representa una gran amenaza, pero en grupo sus mandíbulas pueden convertir al desafortunado que caiga en sus manos en pedazos en cuestión de segundos.

Tamaño 6

Velocidad 12

Hace sus tiradas con 1d6

Ataques: En forma humanoide pueden disparar para causar 1d8 de daño o utilizar un arma cuerpo a cuerpo con forma de mayal de tres colas para 1d8 de daño. En su forma alternativa causan 1d6+3 puntos de daño cuando atacan con sus fauces.

Capacidades especiales: Modo alternativo, tiburón-bidepo.

Puntos de estructura: 12



Stentarianos

Los stentarianos son una especie de robots que viven en guerra civil desde hace dieciséis millones de años, momento en que

toda la especie se separó en dos facciones irreconciliables: los heroicos Terradores y los malvados Ammonites.

Son robots relativamente pequeños con la característica de ser omniconbinacionales, es decir, toda la especie es compatible recíprocamente entre sí y pueden formar robots de mayor tamaño con cualquier número de ellos combinados. No tienen armamento integrado como los transformers pero pueden utilizar armas genéricas.

Los terradores suelen vestir túnicas y llevar bastones que según su color y decoración denotan su rango. En el año terrestre 2013 el líder terrador Imperius Drax fue ejecutado por el autobot Whirl, lo que rompió el equilibrio de la guerra.

Los amonites no visten ropas ni llevan insignias que denoten su rango, son al parecer más sociables que los terradores, pero en este conflicto se les considera los villanos.

Tamaño 2

Velocidad 10

Hace sus tiradas con 1d8

Ataques: Pueden usar cualquier tipo de arma, o combatir cuerpo a cuerpo.

Capacidades especiales: Múltiples modos alternativos, modo gestalt superior: Tomar un stentariano como base, usar sus características y sumar el tamaño de los demás que se le agreguen, hecho esto modificar las características secundarias según el tamaño

Puntos de estructura: 10



Trans-organicos

Los transorganicos tienen el dudoso honor de ser las primeras creaciones de los Quintesson, criaturas de tamaño descomunal (incluso para un cybertroniano), demasiado violentas para ser controladas y cuyo único propósito viable parece ser la destrucción. Como su nombre indica están formados por una base orgánica modificada con partes mecánicas.

Tamaño entre 30 y 60

Velocidad variable, dependiendo de su tamaño

Hace sus tiradas con 1d8

Ataques: Suelen usar sus nada desdeñables armas naturales, aunque en ocasiones tienen armas de fuego implantadas.

Capacidades especiales: Partiendo de un modo inicial animal construir con entre 10 y 30 puntos de estructura escogiendo capacidades especiales. No cuentan con modos alternativos.

Puntos de estructura: variables, según el tamaño del trans-organico.



Rescate en Nova Cronum: aventura de introducción

Esta es una aventura preparada para jugar con un grupo pequeño de autobots con base en Iacon. Cualquier valor en puntos de construcción o experiencia es válido, pero la aventura funciona mejor con grupos de entre 200 y 400 puntos de construcción en total. Está cronológicamente situada al inicio de la Gran Guerra y los transformers jugadores deberán ser autobots.

Es una aventura ideal para gente nueva en este juego, de trama bastante lineal, donde los transformers jugadores deberán seguir

una serie de puntos geográficos mientras superan los diferentes problemas que se plantean.

Inicio de la aventura: Briefing

Los personajes hace unos días que fueron asignados al equipo de rescate de Iacon, es decir, han tenido que visitar escenarios de batalla próximos a la ciudad, recoger a los supervivientes y llevarlos a la enfermería donde los médicos no dan abasto. Se trata de un trabajo desagradable que acaba la mayoría de las veces con un nuevo cadáver en la mesa de operaciones y un sentimiento de impotencia ante la rutina bastante poco sano para la cordura de un transformer.

En un receso durante su turno de recogida el comandante Prowl entrará en la sala de espera, ocupada en ese momento por los transformers jugadores y al menos cinco autobots más y se dirigirá a ellos con las siguientes palabras:

"No me voy a andar por las ramas, hemos tenido unas bajas inesperadas y necesito urgentemente a X voluntarios"

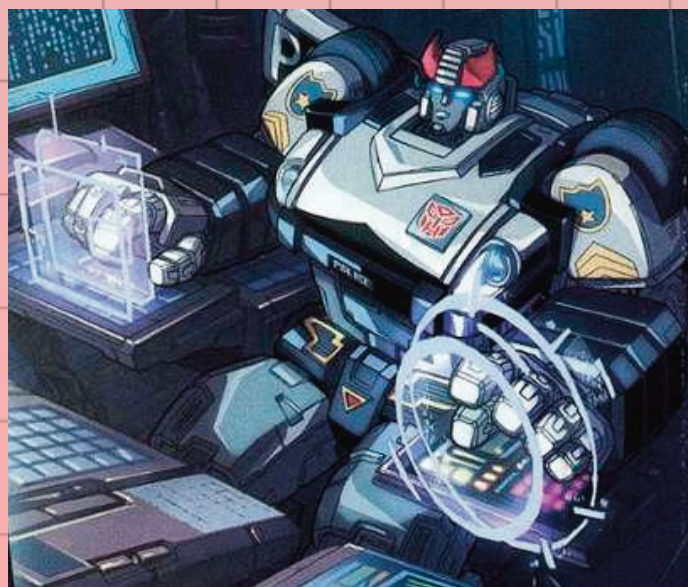
Donde X es obviamente el número de miembros del grupo.

"Si nadie se presenta voluntario Prowl chasqueará la lengua y escogerá a dedo el equipo y les indicará que le sigan concluyendo:"

"Es un asunto de importancia, y sois lo mejor que queda en la base, así que tendréis que ir vosotros"

Es importante dejar implícito en el tono que este "lo mejor" no es más que una resignación al personal que hay disponible.

Ya en una sala apartada Prowl les expondrá con toda seriedad que los recursos más valiosos de los autobots han sido destinados a enclaves críticos para defender a los civiles, y que para dar



abasto hay que contar con todos los transformers disponibles.

Les informará que en el campus de Nova Cronum, lleno de científicos neutrales, los decepticons están intentando reclutar a todos los que puedan para su causa y ejecutando a aquellos que rehusen.

Su misión es realmente muy sencilla: desplazarse a Nova Cronum, no muy lejos de Iacon, contactar con aquellos supervivientes que puedan encontrar y traerlos a Iacon, el único lugar seguro para los neutrales hoy en día.

Para esta misión les va a proporcionar mapas digitales de la zona comprendida entre Iacon y Nova Cronum, advirtiéndoles que van a pasar muy cerca de Polyhex, territorio decepticon. Los mapas comprenden las grandes vías de superficie y los planos de los niveles inferiores, incluso algunos de los viejos túneles de servicio de Cybertron, fuera de uso desde antes de la guerra. Del mismo modo, también les proporcionará un comunicador de frecuencia segura para contactar con los asediados, un aparato de corta distancia que no funcionará a más de un kilómetro de distancia.

Ante la petición de más información, equipo adicional o soporte logístico y táctico Prowl insistirá en la escasez de recursos, y que los transformers jugadores deben hacerse cargo de la dificultad de mantener una guerra a tan gran escala, para finalmente dar por concluida la reunión.



Viaje de Iacon a Nova Cronum

Para poder ayudar a los científicos atrincherados en Nova Cronum primero hay que llegar. A primera vista hay un modo obvio que es circular por las vías de superficie, un modo más lento

pero más seguro, que consiste en ir por los niveles inferiores donde un modo vehículo rara vez puede utilizarse y finalmente un modo totalmente desconocido, consistente en viajar por los niveles de mantenimiento fuera de servicio.

El primer método permitirá llegar a Nova Cronum en apenas tres horas de viaje con una velocidad media de 100, pero tiene dos peligros muy notables: Desperfectos (a veces graves) en la calzada y circular al descubierto donde las patrullas decepticon pueden localizar a los transformers jugadores con cierta facilidad. Si los autobots deciden tomar esta ruta haz tres tiradas con 1d6 en la siguiente tabla y aplica los resultados.

1 a 2 Sin novedades, la ruta es segura y no hay decepticons a la vista

3 a 4 Ruta dañada, hay que buscar un camino alternativo (1 tirada adicional)

5 a 6 Patrulla vehicon, 1d6 de ellos mezclando terrestres y aéreos a partes iguales

El segundo método es a priori mucho más seguro, pero duplica el tiempo necesario para el viaje es como mínimo el triple. Hay que moverse por hangares en ruinas, salas de almacenaje, fábricas desactivadas y edificios en completa ruina. Asimismo el decorado es mucho más desolador y no es raro encontrar habitaciones llenas de cadáveres de cybertronianos, víctimas de la guerra en la que muchos no estaban participando. Para encontrar el camino adecuado hará falta pasar hasta tres tiradas de navegación o supervivencia, en caso de fallar, el tiempo se incrementa en una hora. Mientras los transformers jugadores se encuentren en este lugar corren el peligro de encontrarse con una patrulla de drones vehicon. Cada hora de viaje hay que hacer una tirada en 1d6, si el resultado es 6 se producirá el encuentro y no habrá que volver a tirar.

El tercer método representa viajar a lo desconocido, pero todo parece indicar que a la profundidad que se hallan los niveles de mantenimiento hay grandes conductos que antaño transportaban abundante energon, pero que hoy en día están secos. Viajar por los conductos de energon les permitirá viajar de Iacon a Nova Cronum en el mismo tiempo que por la superficie, y estos conductos están en mejor estado con lo que es imposible perderse. Además, modos alternativos aéreos de hasta tamaño 20 pueden volar con tranquilidad por ellos aunque a la mitad de su velocidad máxima. La contrapartida es que al estar en desuso, estos lugares han llamado la atención de los mutantes, y usarlos para viajar va a desencadenar, en un punto intermedio del viaje, una emboscada de dos mutantes cybertronianos.

Sea cual sea el método de viaje de los transformers jugadores, al llegar a Nova Cronum siempre tendrán que emerger a la superficie, ya que todos los accesos subterráneos han sido cerrados, cegados o inhabilitados por los científicos para evitar intrusiones no deseadas.

Nova Cronum

Llegados a Nova Cronum podrán, sin necesidad de demasiadas observaciones, comprobar que la cúspide está siendo atacada por decepticons aéreos, mientras esta responde al fuego enemigo con lo que parece un cañón de baja potencia, seguramente un arma improvisada.

No parece haber un acceso claro, y a menos que los transformers jugadores se comuniquen con quienes defienden el lugar desde el interior, parece tarea imposible entrar sin que los decepticons les detecten. Así pues, un ataque directo a los decepticons acabaría con el grupo de Dirtpath sobre ellos y una patrulla de cinco vehicons aéreos que llegarían en cinco turnos. Si consiguieran derrotar al menos a la mitad de estas tropas, los restantes se retirarían para volver en menos de una hora con refuerzos, es decir, decepticons de verdad (utilizar los datos de los tres soldados de Dirtpath en este caso).

Si los autobots contactan con los científicos, entonces recibirán instrucciones detalladas para acceder por una de las escotillas subterráneas que parecía a priori cerrada. El interlocutor para las comunicaciones siempre será Lightload, quien tiende a hablar de manera muy elaborada.

Al descender hasta la escotilla, cualquier transformer que pase una tirada de percepción a dificultad 5 se dará cuenta que unos vehicons les están siguiendo (uno por cada miembro del grupo), podrán bien despistarlos (hay abundante espacio para esconderse) o bien enfrentarse a ellos y liquidarlos, si no hacen ni una cosa ni otra estos atacarán cuando Lightload abra la puerta, con un disparo al menos dirigido al joven ayudante de científico.

Saldado el encuentro y ya en el interior del campus de Nova Cronum, Lightload sellará la escotilla con una carga térmica que soldará el metal “por pura precaución, como es lógico”. Tras esto les llevará en un ascensor todavía funcional al observatorio, donde está montado el cañón de defensa, mientras les advierte que “El profesor está algo alterado, que por favor tengan tacto”.

Al llegar al observatorio las puertas del ascensor se abrirán revelando un lugar con barricadas de emergencia, un cañón ahora ya bien visible y cadáveres y piezas de transformer amontonados en los rincones. Lightload entonces se dirigirá directamente al cañón y le hablará en todo respetuoso “Profesor Gigax, los autobots de lacon han llegado tal como nos prometió su comandante”. Acto seguido una voz ronca y cansada saldrá del arma de defensa “Ya era hora, porque poco queda por salvar aquí”.

Gigax se transformará a su modo robot, donde se aprecian algunas heridas por arma y les dirá a los transformers jugadores que antes de partir hay algo que recuperar, que Lightload les conducirá a la sala de computadores a vaciar los datos. Esto último no es negociable, sin los datos de sus investigaciones Gigax no abandonará Nova Cronum de ninguna de las maneras.

Si los transformers deciden no ir a buscar los datos, Lightload les pedirá que se marchen, los científicos defendieron con sus vidas esos datos, huir y dejarlos atrás es para el y para Gigax la peor traición posible. Si además de no recuperar los datos, se quedan con Gigax y Lightload a defender el observatorio, solo servirá para que les maten, ya que oleada tras oleada de decepticons irán llegando al lugar (usar estadísticas de Dirtpath y sus tropas para los nuevos llegados).

El laboratorio

El laboratorio está en uno de los niveles inferiores, y es donde los equipos de computación almacenan los resultados de las investigaciones de Nova Cronum. Por desgracia es una de las primeras zonas en caer bajo control decepticon. Los ascensores que llevan al laboratorio están bloqueados y según Lightload solo hay dos accesos: desde el exterior a través de los decepticons y desde el interior por los conductos de extracción.

Si los autobots han decidido ayudar a recuperar los datos de investigación deberán bajar al laboratorio. Lightload preferirá quedarse a asistir a Gigax, pero si los transformers jugadores insisten les acompañará, aunque de mala gana, ya que ni está preparado para el combate, ni su modo alternativo ayuda en lo más mínimo.

En el exterior, patrullando cerca del acceso que consiguieron tomar los decepticons y que lleva al laboratorio, se encuentra Dirtpath y su patrulla al completo, con lo cual es tremendamente peligroso acercarse por ahí. En caso que decidan hacerlo Thunderjet o Warrider se transformaran en su modo de jet de com-



bate para ir a buscar refuerzos mientras un grupo de diez vehicons se unirá a los decepticons restantes para ayudarles a acabar con los autobots. Ni que decir tiene aunque salgan vencedores del combate, este curso de acción atraerá mucho la atención y la zona pronto estará llena de decepticons con muy malas pulgas (como mínimo una docena, si esto pasa usa las estadísticas de Dirtpath y su patrulla).



Si escuchan el consejo de Lightload, este les indicará como descender hasta el nivel 12, donde hay una compuerta de acceso a los conductos de extracción que bajan tres niveles más directos al laboratorio. El único problema es que en estos conductos no cabe nadie de tamaño superior a 10, así pues los grandullones no podrán acceder por aquí.

Independientemente del método de acceso utilizado, cuando los transformers jugadores lleguen al laboratorio deberán localizar una unidad de almacenaje de datos, conectarla al computador central y descargar toda la información presente. Si Lightload les ha acompañado él mismo realizará este proceso, si no, hará falta una tirada de tecnología de dificultad 4 para poder llevar adelante el proceso con éxito. El volcado de datos tarda aproximadamente un minuto, durante el cual hay una posibilidad entre seis (tirar 1d6 y sacar un 6) de que aparezca una patrulla de dos vehicons en una ronda rutinaria (si los transformers no han tenido ningún encuentro de combate o no han sufrido consecuencias de ellos, es buen momento para forzar la acción, así que olvida la tirada y provoca el encuentro).

Con los datos en su poder, los autobots deberán volver a por Gigax y proceder a la siguiente parte del plan: salir corriendo hacia Iacon antes que una oleada de decepticons arrase lo que aun se mantiene en pie de Nova Cronum.

Retirada

La vuelta a Iacon con Gigax y Lightload deberá hacerse por uno

de los tres medios por los que se llegó a Nova Cronum, las vías de superficie y los niveles inferiores siguen manteniendo el mismo tipo y número de encuentros, salvo que si ya vinieron por las vías de superficie hay que ignorar las tiradas de vía deteriorada si los transformers jugadores pasan una tirada de orientación de dificultad 4, ya que están volviendo sobre sus pasos por terreno conocido. En las túneles de servicio abandonados, solo habrá cambios si ya han pasado por ellos, si han liquidado a los mutantes con anterioridad es con diferencia la ruta más segura hasta Iacon, en caso contrario, los encontrarán si deciden volver por ellos.

Dependiendo de lo discretos que hayan sido hasta el momento, los transformers jugadores pueden encontrarse con que los dos niveles más superficiales tienen más presencia decepticon, es conveniente que Gigax les haga notar las virtudes de la discreción si esto es así.

De vuelta en Iacon

Si los autobots consiguen volver a Iacon recibirán un elogio del siempre frío Prowl en el caso que hayan cumplido su misión y Gigax y los datos estén seguros. En caso contrario recibirán una severa y gélida reprimenda y la promesa que nunca van a tener más responsabilidad que limpiar el suelo de la ciudad.

De todos modos, si los transformers jugadores han sobrevivido a la aventura, es el momento de repartir recompensas en forma de experiencia:

- 1 punto para cada uno por haber sobrevivido a la aventura
- 1 punto para cada uno por haber llevado a Gigax y Lightload a Iacon
- 1 punto para cada uno si derrotaron al grupo de Dirtpath
- 1 punto para un transformer solamente si hizo algo espectacular y/o decisivo.

Transformers no jugadores

Gigax el científico

A Gigax se le puede definir como un científico loco, pero no lo bastante loco como para atraer el fin del mundo. Habla siempre en frases cortas y claras, está acostumbrado a estar al mando y es un absoluto enamorado de su trabajo.

Tamaño 8

Velocidad 16 en modo robot, 0 en modo cañón

Hace sus tiradas con 1d8, menos las de programación que las hace con 2d10

Puntos de estructura: 28

Thunderjet, Warrider y Bombspot, los soldados al mando de Dirtpath

Son trillizos de chispa y su modo robot y su modo alternativo son idénticos, Thunderjet tiene un esquema de pintura rojo y negro, Warrider azul oscuro y dorado y Bombspot gris acero con detalles en negro. Discuten a menudo entre sí y les cuesta ponerse de acuerdo, pero se entienden perfectamente bien en combate. No soportan a Dirtpath, pero nadie discute abiertamente su mando, pues temen acabar con un agujero de más en el fuselaje.

Tamaño 10

Velocidad 38 en modo robot, 1900 en modo jet

Hacen sus tiradas con 1d8

Ataques: En modo robot causan 1d8+1 de daño cuando atacan sin armas, además poseen una pistola de protones que causa 2d6 de daño.

Capacidades especiales: Modo alternativo jet cybertroniano, velocidad +20 km/h, armadura 10.

Puntos de estructura: 18

Drones vehicon

Los vehicon son drones no sentientes aunque suficientemente inteligentes para combatir que están a las órdenes de los decepticons.

Hay dos tipos de drones vehicon, unos se transforman en jets de combate cybertronianos y otros en vehículos terrestres, pero esta es la única diferencia, ya que su modo robot y su tamaño son exactamente el mismo.



Ataques: Gigax posee un potente laser de corte que puede utilizar como arma en modo robot y causa 1d10 de daño, en modo cañón causa 3d10.

Capacidades especiales: Modo alternativo, cañón antiaéreo de posición fija..

Puntos de estructura: 16

Lightload, el ayudante de Gigax

Lightload es un transformer pequeño y robusto, tremendamente leal a Gigax y al proyecto de Nova Cronum, simpatiza con la causa autobot pero prefiere continuar las investigaciones del profesor.

Tamaño 4

Velocidad 10 en modo robot, 30 en modo vehículo

Hace sus tiradas con 1d6, menos las de programación que las hace con 1d10

Ataques: Lightload no está equipado con ningún tipo de arma, causa 1d6 de daño si ataca desarmado.

Capacidades especiales: Modo alternativo, carretilla elevadora de almacén.

Puntos de estructura: 10

Dirtpath, comandante del commando decepticon

Ex gladiador en los pozos de Kaon Dirtpath era en origen un vehículo de carga, pero el armamento cedido en secreto a los decepticons por parte del corrupto senado y un reacondicionamiento intensivo le convirtieron en un pesado carro de combate.

Tamaño 20

Velocidad 28 en modo robot y en modo vehículo

Hace sus tiradas con 2d8

Ataques: Dirtpath está armado con una maza disruptora (cuerpo a cuerpo) en su modo robot que causa 2d8+2 de daño y con un fusil de plasma que causa 3d8 de daño. En su modo tanque causa 4d8 de daño con su cañón móvil.

Capacidades especiales: Modo alternativo, carro de combate cybertroniano, armadura 20 (30 en modo carro de combate), blindaje 1d6.

Tamaño 8

Velocidad 14 en modo robot, 60 en modo vehiculo terrestre y 600 los jets

Hace sus tiradas con 1d6

Ataques: Usan armas a distancia que causan 2d6 de daño y sus ataques sin armas causan 1d6 de daño.

Capacidades especiales: Modo alternativo, unos en vehiculos terrestres utilitarios y otros en jets de combate..

Puntos de estructura: 14

Chompface y Killgrind, mutantes cybertronianos

Velocidad: 16 Chompface y 55 Killgrind

Tamaño: Chompface 10, Killgrind 15

Hacen sus tiradas con 1d6

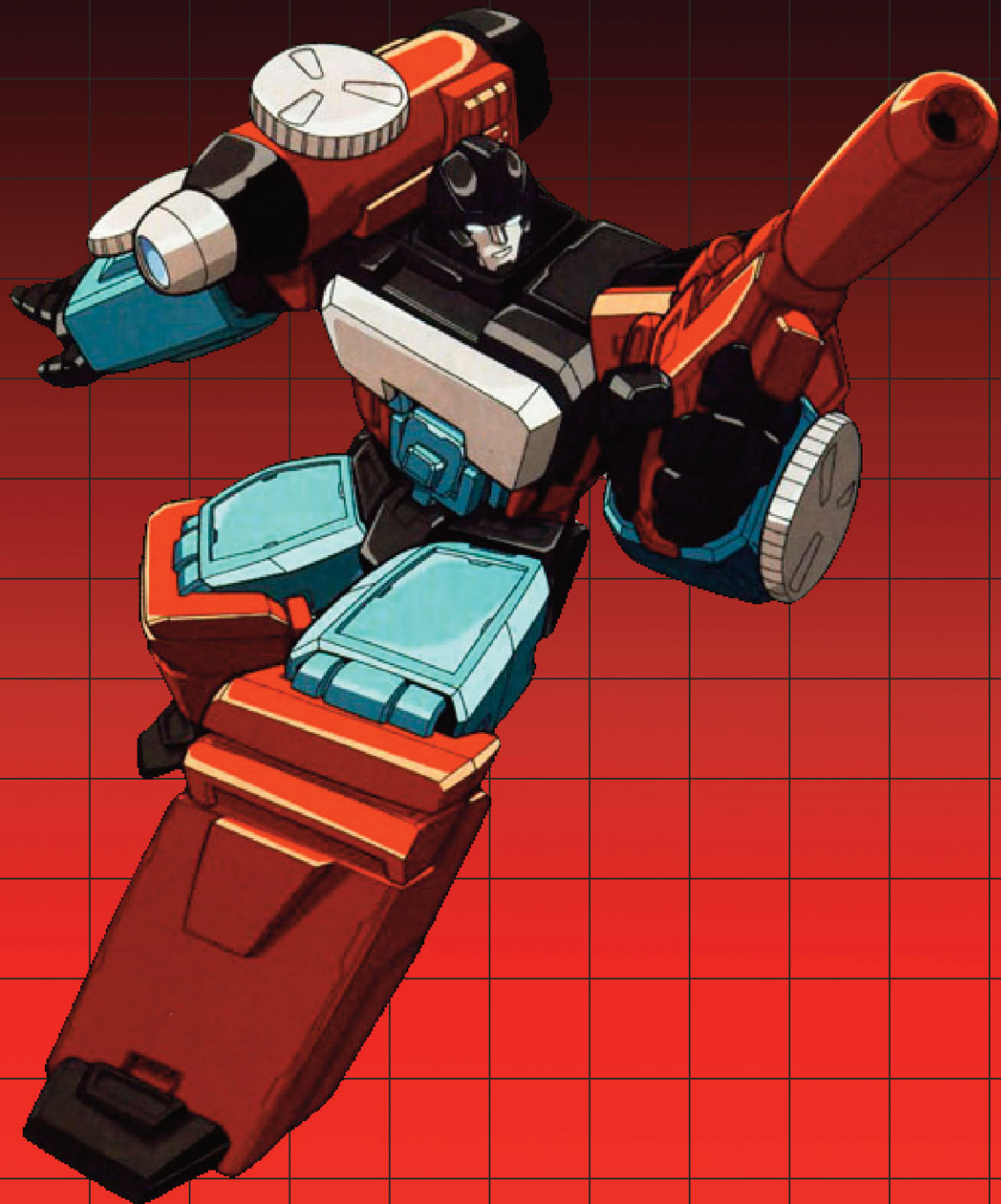
Ataques: Chompface no tiene manos o cara, en vez de eso tiene masas de dientes de acero, causan 3d8+4 en combate cuerpo a cuerpo. Killgrind se desplaza sobre una rueda dentada de grandes dimensiones y embiste a sus enemigos para causar 2d10+4 de daño.

Capacidades especiales: Chompface tiene armadura por valor de 40 puntos, Killgrind no tiene armadura pero si un durísimo blindaje de 2d10.

Puntos de estructura: Chompface tiene 16 puntos de estructura y Killgrind 21.



RECURSOS





Recursos

A continuación, de modo breve, exponemos una lista de recursos acerca de los transformers. Dónde inspirarse, recabar inspiración o en definitiva y para los fans más acérrimos, disfrutar de su afición.

Estos recursos están ordenados por el medio: online, el cine y la televisión y libros, comics y otro material impreso.

Recursos online

Pagina oficial de Hasbro, la web oficial de la casa madre, donde se pueden consultar las últimas noticias y promociona las últimas series en marcha y los nuevos juguetes que salen a la venta. URL: www.hasbro.com/transformers/

Transformers Wiki, enciclopedia online en inglés que trata sobre todas las continuidades de transformers en todos los medios (juguetes, series, películas, comics, novelas...). Una de las más completas online. URL: <http://tfwiki.net/>

Teletraan 1, enciclopedia online en inglés, muy similar a la anterior y una alternativa muy válida para la búsqueda de imágenes e inspiración. La navegación es algo menos intuitiva que la mención anterior. URL: <http://transformers.wikia.com>

Tfarchive, site en inglés exageradamente completo, con guías de lectura de cómics, listado de capítulos de animación, sección dedicada a las películas, noticias y foros. Si necesitáis ayuda y no sabéis donde acudir, aquí os echarán un cable sin duda alguna. URL: <http://www.tfarchive.com/>

Obscure Transformers Website, una web de aspecto algo anticuado lleno de material interesante en lo que refiere a personajes de relleno, transformers genéricos, tecnología que no resulto más que ser un elemento de guión puntual... en definitiva, un lugar interesantísimo para inspirarse. URL: <http://s90690880.onlinehome.us/jhiaxus>

Seibertron.com, web en inglés que se define como el fansite definitivo, muy centrado alrededor de las líneas de juguetes pero que cuenta con foros, noticias, podcasts, rumores y otras valiosas fuentes de datos para los fans de los transformers. URL: <http://www.seibertron.com>

Series de animación en televisión

The Transformers, la serie original de Estados Unidos, consta de cuatro temporadas y empezó a emitirse en 1984. Concebida como parte de la franquicia para vender juguetes de Hasbro plantea la base de la mitología transformer, si bien de un modo muy maniqueo: unos robots nobles y heroicos luchan contra otros robots malvados. Ambos provienen de un mundo metálico llamado Cybertron. Es aconsejable ver esta serie si se quieren

ambientar partidas sencillas y cargadas de aventuras y enfrentamientos.

Transformers: The Headmasters, 35 episodios que se emitieron en Japón entre 1987 y 1988. Marca la línea divergente entre las series de Estados Unidos y las japonesas. Cambiando incluso el concepto de headmaster. En esta serie pequeños robots se transforman para formar la cabeza de transformers de mayor tamaño: se introduce el concepto de transtector.

Transformers: Super-God Masterforce, 43 episodios emitidos entre 1988 y 1989 en Japón. Habiendo decidido ya que los transformers en oriente iban a ser algo distinto de las series estadounidenses, este segmento de continuidad se centra en los humanos y la capacidad para poder combinarse con transtectors. Asimismo podemos ver a los pretendors, transformers que pueden alterar su estructura molecular y convertirse en criaturas orgánicas.

Fight! Super Robot Lifeform Transformers: Victory, emitida en 1989 en Japón y con un total de 38 episodios la línea temporal empieza en 2025, con un grupo de transformers que poco o nada tienen que ver con la serie original estadounidense. La principal diferencia de la serie es que los autobots mantienen bases militares en todos los cuadrantes de la galaxia en colaboración con los habitantes locales, mientras que los Decepticons son planteados como poco más que piratas que viven en planetas deshabitados o en naves espaciales y se desplazan para robar energía y destruir a los autobots. La combinación entre robots es muchísimo más variada y habitual que en otras series y muchas veces los planetas de origen de los mismos marcan sus características (como los micromasters del planeta Micro).

Beast Wars: Transformers, 52 episodios emitidos en tres temporadas entre 1996 y 1999. Dos grupos de transformers enfrentados (maximals y Predacons) son proyectados desde un futuro lejano a la Tierra de la prehistoria. En esta tierra la abundante radiación de energon obliga a los transformers a adoptar formas animales para protegerse. Los maximals defienden a sus antepasados los autobots, encerrados aun en estasis en el arca. La animación es enteramente en 3D.

Beast Wars II: Super Lifeform Transformers, spin-off enteramente japonés de Beast Wars y se emitió entre 1998 y 1999, cuenta con 43 episodios y está realizada en animación tradicional en oposición a la serie original, teniendo asimismo un tono más humorístico y relajado.

Super Lifeform Transformers: Beast Wars Neo, serie de 35 episodios, también exclusiva de Japón, sigue la historia y el estilo de animación de Beast Wars II. En esta serie reemerge la amenaza de Unicron y los maximals y los Predacons deberán unir fuerzas al final de la misma para combatir la amenaza común.

Beast Machines: Transformers, 26 episodios emitidos entre 1999 y 2000. Es la continuación directa de Beast Wars, donde los



maximals vuelven a un Cybertron abandonado y plagado de drones decepticon bajo las ordenes de Megatron. La serie se centra en la fusión de lo orgánico y lo tecnológico y la búsqueda del equilibrio para restaurar Cybertron.

Transformers: Robots in Disguise, 39 episodios emitidos en Japón de 2001 a 2002 bajo el título *Transformers: Car Robots*, cuenta con la particularidad de ser la primera serie realizada y emitida primero en Japón y luego doblada y emitida como contenido oficial en los Estados Unidos. Después de cinco años de *beast wars* y *beast machines*, *robots in disguise* representa una vuelta a los clásicos, con autobots, decepticons, sus insignias respectivas y vehículos terrestres realistas como modos alternativos.

Transformers: Armada, de emisión simultánea en Estados Unidos y Japón entre 2002 y 2003 y con 52 episodios, es algo más que una serie de transformers ya que marca el reinicio de la continuidad y rompe cualquier vínculo con las series anteriores. Además de autobots y decepticons en *Armada* hace su aparición una nueva facción de pequeños transformers llamados minicons, de tamaño humano o un poco mayor y con capacidad para combinarse con sus parientes de mayor tamaño, dando lugar a una serie de poderes adicionales. Los minicons huyen de la guerra en Cybertron hacia la tierra para evitar ser utilizados, pero son más tarde descubiertos, lo que trae la guerra a nuestro planeta. *Transformers: Armada* es la primera serie de una trilogía conocida como la Trilogía de Unicron.

Transformers: Energon, la serie emitida entre 2004 y 2005 y que constaba de 51 episodios. Es la continuación de *Transformers: Armada* y sitúa la acción diez años en el futuro del final de la serie anterior. Animada en Japón y emitida en el mismo y Estados Unidos al igual que *Robots in Disguise* y *Armada*. Esta serie contiene un gran número de episodios de relleno donde el arco argumental apenas avanza o se repiten eventos que son la razón de ser de los villanos. *Energon* es la segunda parte de la Trilogía de Unicron.

Transformers: Cybertron, 2005 y 2006, Una serie basada en la búsqueda de un artefacto y sus llaves para salvar a Cybertron y otros mundos de la destrucción tras la aparición de un agujero negro en su cercanía fruto de la destrucción de Unicron. Obviamente los decepticons intentarán hacerse con dicho artefacto y sus llaves como un medio para aumentar su poder, con un Megatron más megalomaniaco que nunca. Al igual que las dos anteriores series, fue guionizada y animada en Japón y doblada

para su emisión en Estados Unidos, si bien el doblaje se basaba más en una reescritura del guión que en una traducción fiel del original. *Cybertron* es la tercera y última parte de la Trilogía de Unicron.

Transformers Animated, en emisión desde 2007 al menos hasta el momento de la publicación de este libro, nos introduce a una nueva continuidad repleta de rediseños de los personajes más populares de la G1 con un aspecto más dinámico, enfocado a un público más joven. Las aventuras se centran en un pequeño grupo de Autobots liderado por Optimus Prime y destinados a la tierra. Hay gran presencia de humanos en la serie, tanto héroes como villanos.

Transformers: Prime, empezó a emitirse en 2010 en Estados Unidos y ha completado tres temporadas en el momento de publicación de este libro. La serie, con un diseño de personajes cercano a las películas de Michael Bay esta basada en la continuidad "Aligned", una construcción de Hasbro a partir de las películas que sin embargo recopila aquellos aspectos más populares de la G1. En esta serie los autobots viven en la tierra bajo conocimiento del gobierno de Estados Unidos, quienes les han cedido una base y un enlace humano, escondiéndoles de los ojos del público. La vuelta de los decepticons y el descubrimiento que la tierra es en realidad el cuerpo durmiente de Unicron marcan el tempo de la serie, esta vez con un enemigo común en la forma de una organización terrorista de humanos que cazan transformers por su tecnología. En la tercera temporada sin embargo, con Unicron reactivado, los autobots, decepticons y los predacons se unen para combatir al enemigo común.

Transformers: Rescue Bots, una serie de episodios 52 cortos que cuenta con dos temporadas y emitida en Estados Unidos. Claramente una serie orientada a la audiencia de menor edad, presenta a cuatro autobots sin experiencia en combate que son destacados por Prime en una población humana donde actúan como equipo de rescate. La serie tiene gran presencia de humanos y cuenta con la curiosa excepción de no presentar nunca ni un solo decepticon en pantalla.

Los transformers en el cine

Transformers: The Movie, película de animación estrenada en 1986, que en vez de marcar el final de la serie (como otras películas de animación), simplemente marca el cambio de protagonistas y escenarios entre la temporada 2 y la 3. En la película se presenta un mal mayor que el de los decepticons: Unicron, el transformer devorador de mundos. El advenimiento de un nuevo Optimus Prime marca el final de la guerra, la repoblación de Cybertron por parte de los autobots y la destrucción de Unicron. Cuenta con las colaboraciones en las voces de actores como Orson Welles o Leonard Nimoy.

Transformers, La primera de las películas de acción real de transformers, estrenada 2007, producida por Steven Spielberg y di-

rigida por Michael Bay. Muestra la llegada del conflicto autobot-decepticon a la Tierra en busca del Cubo, fuente de poder y creación de los transformers y que puede entregar a quien consiga tenerlo en su poder una ventaja definitiva en la guerra.

Transformers: La venganza de los caídos, la segunda película de acción real, producida por Spielberg y dirigida por Bay, se estrena en 2009. En esta cinta el retorno del fundador de los decepticons, el traidor conocido como El Caído, emerge de su prisión dimensional y lidera a los decepticons en la Tierra con la intención de seguir su plan de destruir el universo.

Transformers: El lado oscuro de la luna, aun el duo Spielberg-Bay en dirección y producción, la película se estrena en 2011. En esta ocasión, el hallazgo de una antigua nave autobot en la luna con el que fuera líder autobot, Sentinel Prime, en su interior. La traición de un maestro y las ansias de poder son el hilo conductor de esta película.

Transformers: La era de la extinción, con Michael Bay en la dirección y ya sin Spielberg, estrenada en 2014, presenta un paisaje desolado para los transformers en la Tierra. Un grupo de la CIA esta cazando a los decepticons restante y a su vez y en secreto también a los autobots a quienes ha declarado fugitivos. Mientras tanto científicos están investigando el metal constitutivo de sus transformers e intenta adaptar sus propiedades para crear transformers al servicio de los humanos. Es la primera película de la saga donde hacen su aparición los Dinobots y un transformer neutral como Lockdown que no es ni autobot ni decepticon.

Transformers 5, al momento de la edición del presente libro se encuentra una nueva entrega de la saga de acción real en la fase de pre-producción, Michale Bay afirmó tras el estreno de Transformers: La era de la extinción que no iba a dirigir ninguna película más de la saga.

Cómics de transformers

Marvel Comics, Estados Unidos, 80 números publicados desde 1984 a 1991. La serie de cómics original y la que asentó la mayor parte del trasfondo de los transformers. Los personajes en el cómic iban rotando a gran velocidad según las peticiones de Hasbro, ya que la estaba concebido como un cómic para vender juguetes. Hacia el 1991 los juguetes de transformers ya no eran tan populares, los lectores originales habían crecido y pasado a otras aficiones y finalmente Marvel decidió terminar con el número 80, con el regreso triunfal de Optimus Prime y un Cybertron reconstruido.

Marvel Comics, Reino Unido, inicialmente una reimpresión de los cómics de Marvel en Estados Unidos, nuevas historias fueron añadiéndose, creando mayores arcos narrativos y desligándose finalmente de la continuidad USA. Los Transformers en el Reino Unido los conforman 332 números con historias más complejas, mayor número de facciones dentro de las facciones principales y un mayor contenido de intriga.

En Japón existe una gran cantidad de manga sobre transformers, algunos a la par de las contrapartidas animadas mientras otros solamente podían encontrarse en papel. A diferencia del cómic americano y europeo, en Japón existen además de las continuidades que podemos llamar serias y otras cuya temática gira en torno al humor como Kiss Players o Ridiculous Legend Transformers.

Dreamwave Productions, en el año 2001 la pequeña editorial se hizo con los derechos para editar cómics de Transformers, creando gran expectación ante un público que había dejado la serie años atrás pero al que no faltaban ganas de verla renovada y actualizada al s. XXI. En 2002 empezaron a editarse los cómics organizados en series sin aparente conexión entre las mismas. En estas series encontramos los volúmenes dedicados a la G1 de transformers, organizados en arcos autoconclusivos que daban pie a la siguiente serie. Los arcos de la parte dedicada a la G1 son: Prime Directive, War and Peace, los números del inconcluso volumen 3, The War Within, War Within: The Dark Ages, War Within: The Age of Wrath y Transformers: Micromasters. En total la G1 tuvo hasta 44 números. Editaron también una línea para cubrir las series de la trilogía de Unieron, de los que terminaron la serie de Armada y avanzaron bastante en Energon, para un total de 30 números publicados y 6 que se quedaron en el tintero. Publicaron también crossovers entre transformers y GIJOE, tal como hiciera Marvel en el pasado, sacando a la venta un total de 7 números. Aparte de los cómics, también publicó Dreamwave dos volúmenes de fichas de los diversos transformers llamadas More than meets the eye y un especial de verano. Como curiosidad cabe indicar que los cómics de Dreamwave sobre los transformers fueron los primeros cómics occidentales de esta temática traducida y editada en Japón. Lamentablemente, la editorial acabó quebrando dejando mucho material en el aire y una gran cantidad de deudas con sus artistas y las



distribuidoras.

IDW publishing, con el colapso financiero de Dreamwave en 2005, Idea and Design Works, LLC se hizo con los derechos para editar cómics de transformers con el beneplácito de Hasbro.

Los planes originales de la compañía no acabaron de ser del gusto del fabricante de juguetes, sobretodo en lo que se refiere a la venta de juguetes, ya que cambios demasiado radicales o la aparición de nuevos personajes podrían confundir a los compradores de Hasbro.

Finalmente IDW organizo su línea editorial en torno a un corpus de G1 reiniciado, con cambios importantes en el fondo y la trama pero manteniendo los roles establecidos desde 1984 para las facciones pero profundizando más en sus motivaciones. Esta parte dedicada a la G1 se organizó en miniseries que se ambientan en cualquier momento de la historia de los transformers, hecho que permite trabajar en una continuidad lineal pero incluir detalles e información que de otro modo quedarían forzados o no explicados. Por el momento y a fecha de la edición del presente libro las miniseries editadas por IDW al respecto de la G1 son: Infiltration, Spotlight, Stormbringer, Escalation, Megatron Origin, Devastation, Revelation, All Hail Megatron, Maximum Dinobots, Continuum, The Transformers, Bumblebee, Last Stand of the Wreckers, Ironhide, Drift, Infestation, Heart of Darkness, The Death Of Optimus Prime, More than Meets the Eye, Autocracy, Robots in Disguise, Monstrosity, Windblade, Punishment y Primacy, para un total de 239 números publicados.

Aparte de la continuidad de la G1, IDW editó también material referido a la continuidad de animación de las Beast Wars con los títulos The Gathering, The Ascending y Sourcebooks o libros de fichas con datos de todos los transformers que aparecen, lo que en total supone 16 números más.

Aun dentro de las líneas de IDW, pero ya fuera de la continuidad de la G1 se publicaron dos miniseries dentro del sello evolutions: Hearts of Steel e Infiltration 2, de los que se editaron 7 números proponiendo resultados distintos si momentos clave de la historia de los transformers se hubieran producido en otro momento, y llevando adelante crossovers con otras editoriales y material de otros autores originales. Al parecer Hasbro pidió bajar la prioridad editorial de esta línea para centrarse en el target del comprador de juguetes.

Otra línea editorial de IDW es la dedicada a todo lo que tiene que ver con las películas de acción real y contiene los siguientes volúmenes: Movie Prequel, Planetfall, Interlude, Movie Adaptation, The Reign of Starscream, Saga of the Allspark, Destiny (Alliance y Defiance), Revenge of The Fallen Official Movie Adaptation, Tales of the Fallen, Nefarious, Sector 7, Foundation, Rising Storm y Dark of the Moon Movie Adaptation, que totalizan 60 números más en el haber de IDW.

Siguiendo con el material audiovisual adaptado, también se creó otra línea para la continuidad de la serie Transformers Animated: Transformers animated, Transformers Animated: The arrival y los libros de fichas Allspark Almanac y Allspark Almanac II. Esta línea editorial cuenta con 21 números.



Más material audiovisual es adaptado y publicado bajo el auspicio de la continuidad conocida como Aligned, donde destaca material de los videojuegos War for Cybertron y Fall for Cybertron y adaptaciones de la serie Transformers Prime para un total de 24 números.

Otra línea editorial, esta ya sí propia de IDW y con poca intervención, sino ninguna, de Hasbro, son los 22 números de Regeneration One. Esta serie es la continuación directa de Marvel USA y está escrita por Simon Furman. Se encuentra también material de IDW editado sin pertenecer a una línea editorial concreta, normalmente miniseries o volúmenes únicos donde encontrar material muy interesante como una nueva adaptación de la película de animación de 1986.

Finalmente, bajo el sello IDW se puede encontrar material reeditado, sobretodo de la época de Marvel o algunos números de Dreamwave, pero no representan material nuevo ni cambios en las continuidades.

Otras editoriales publicaron cómics de transformers, pero solían reducirse a cuentos para niños (como Big Looker), ediciones especiales para convenciones (como la ya extinta 3H) o reimpressiones de material de Marvel por parte de Titan books. Aparte de las reimpressiones este material se considera apócrifo y no relacionado con las continuidades que se siguen editando.

Aparte de los libros de fichas publicados por las editoriales de cómics, existen además algunos libros muy adecuados.

Transformers Vault, de Pablo Hidalgo, publicado en España. Es una guía completa de los transformers desde sus inicios como juguete, su paso a una serie de animación y todo lo que en el tiempo ha ido generando. El material que incluye hace referencia a la marca y a su desarrollo histórico, muy interesante pero aporta poco material para preparar aventuras, recomendable como completismo histórico y para ver la evolución del producto en un solo volumen. Hidalgo, Pablo; 2014, Libros Cúpula, 160 páginas.

Covenant of Primus, edición limitada de un libro que puede denominarse como una Biblia de la mitología transformer. Incluye

la historia de los transformers desde el enfrentamiento de Primus contra Unieron, la creación de los primeros Prime. Es una fuente de información incomparable si se quieren ambientar las aventuras de transformers en la Aligned Continuity, como contrapartida decir que es tremendamente caro y no demasiado fácil de conseguir, ya que además del libro viene una caja especial en forma de símbolo autobot que encarece mucho un producto de edición limitada. Por el momento solo está disponible en inglés. Robson, Justina; 2013, 47North y Box Nov Mt, 176 páginas.

Transformers: The Ultimate Guide, una guía visual del universo de Transformers y su historia de la mano de Simon Furman, incluye gran cantidad de material y a día de hoy es de las mejores guías para sacar información que usar en las aventuras de este juego. Furman, Simon; 2004, James Bennett Pty Ltd, 144 páginas.



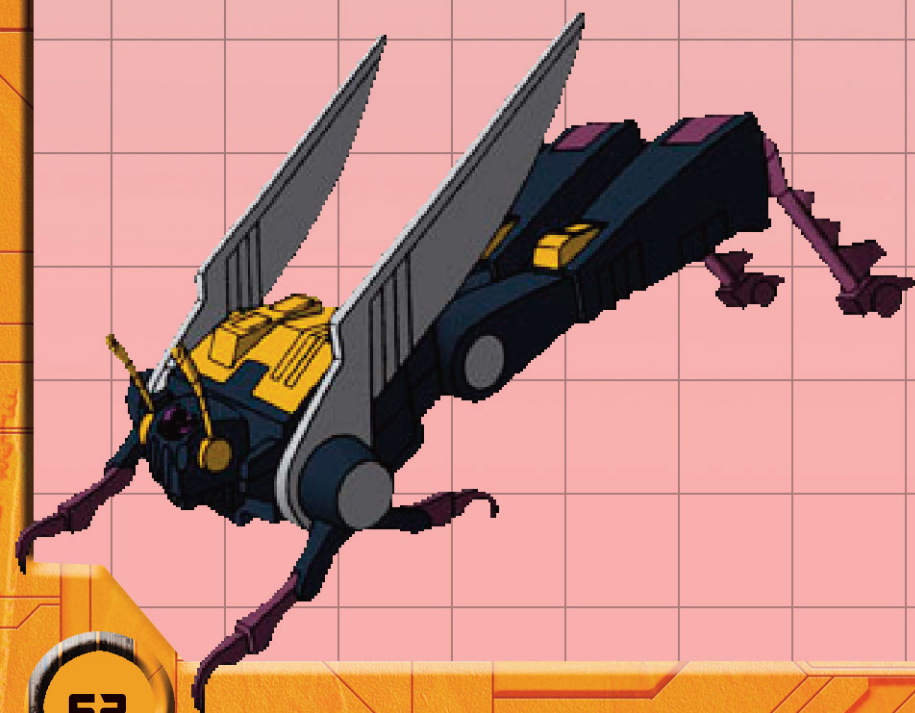
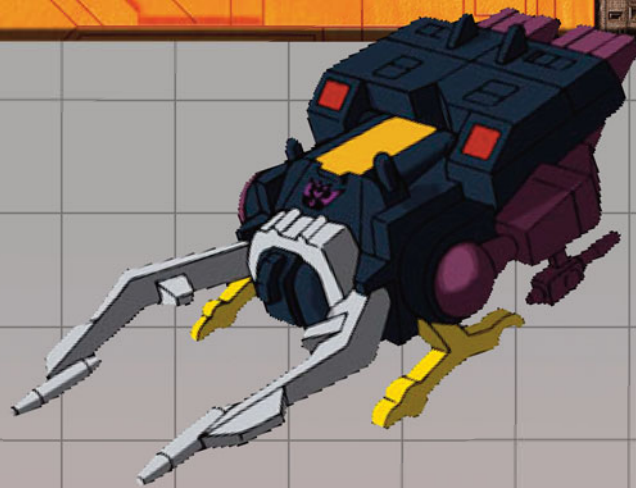
GALERIA DE TRANSFORMERS



Galería de transformers

Os ofrecemos a continuación las estadísticas de juego de algunos de los transformers más celebres, tanto autobots como decepticons, tanto para usarlos como transformers no jugadores o llegado el caso usarlos como transformers jugadores para vivir aventuras encarnando a estos héroes.

Los transformers de esta galería están catalogados por su afiliación a autobots o decepticons, y al final de cada una de ellas incluimos cuatro transformers de ejemplo, dos autobots y dos decepticons, listos para jugar que han sido diseñados con 100 puntos de construcción.



Optimus Prime

Nombre: Optimus Prime	Puntos de estructura	28
Grupo: Autobot	Velocidad	44/132
Subgrupo	Reserva de Energon	35
Función: Líder Autobot	Consumo diario	2
	Daño sin armas	1d10
	Bonificador de daño	1



Lema: "La libertad es el derecho de todas las criaturas sentientes"

Descripción: Optimus Prime no es solo el líder de los autobots, también es su fuente de inspiración y su ideal de comportamiento. Altruista e infinitamente valiente, es el opuesto perfecto a su enemigo Megatron.

Originalmente no era más que un civil hasta que recibió la Matriz del Liderazgo, hecho que se convirtió en la primera de sus tremendas cargas, algunas de las cuales incluyen llevar el conflicto al planeta Tierra, donde cada muerte humana o autobot pesa en su conciencia. Optimus Prime oculta este sufrimiento a sus soldados y asimismo nunca sucumbe a la desesperación: Los autobots necesitan un líder carismático y decidido y eso es lo que les da.

Tamaño 14

Estructura d10

-Armas cuerpo a c. 8, Disparo 8, Atléticoas 5, Esquivar 3, Pelea 8, Vigor 6

Programación d8

-Bajos Fondos, Burocracia 6, Demoliciones 3, Lingüística 2, Medicina 2, Navegación 5, Pilotar 4, Supervivencia 3, Tecnología 4

Sistemas d10

-Iniciativa 4, Intimidar 5, Liderazgo 8, Negociar 6, Percepción 4, Psicología 6, Voluntad 8

Modo(s) alternativo(s)

Cabeza tractora de camión

Capacidades Especiales

Blindaje 2d10

Armadura 25

Velocidad (+20 km/h)

Autorreparación 5 x día

Cañon protónico (5d8) de daño

Estructura fiable

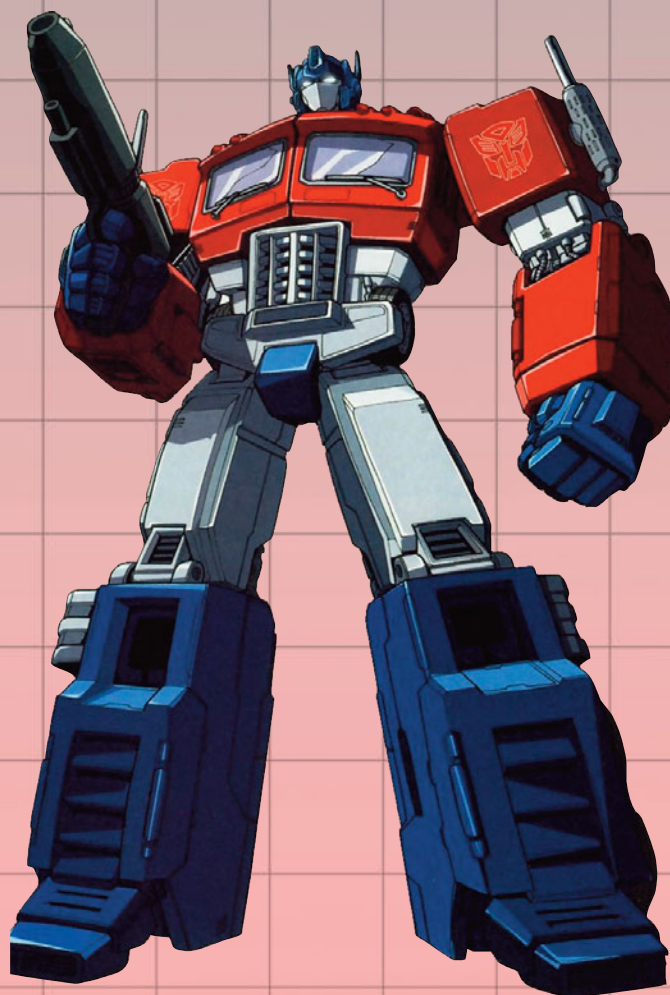
Reserva de energía 15 ptoas

Piloto avatar básico

Compatible con la Matriz Autobot

Limitaciones

Código de honor (compasivo, jamás mata a sangre fría)



Bumblebee

Nombre: Bumblebee
Grupo: Autobot
Subgrupo:
Función: Espía

Puntos de estructura 11
Velocidad 31/155
Reserva de Energon 14
Consumo diario 1
Daño sin armas 1d6
Bonificador de daño 0



Lema: "El más peligroso es el que menos lo parece"

Descripción: Es uno de los autobots más pequeños y físicamente débiles. Su estatura le permite hacer su trabajo mejor de lo que otros autobots podrían soñar, pero este hecho no le reconforta ya que vive acoquejado por su pequeña talla. Quizas por ello se explica el que trabaje amistad rápidamente con los humanos. Admira a todos los demás autobots, sobretodo a Optimus Prime, sin darse cuenta que estos a su vez también le admiran debido a su valor, y que el aun ignorándolo ya recibe el respeto que tanto desea y por el que tanto lucha.

Tamaño 5

Estructura d6

-Armas cuerpo a c. 4, Disparo 4, Atléticas 6, Esquivar 4, Lanzar 4, Pelea 3, Sigilo 6

Programación d8

-Bajos Fondos 3, Burocracia 3, Demoliciones 2, Navegación 2, Pilotar 2, Supervivencia 3, Tecnología 3

Sistemas d8

-Actuar 3, Iniciativa 6, Percepción 4, Psicología 4, Voluntad 4

Modo(s) alternativo(s)

Wolkswagen escarabajo

Capacidades Especiales

Transformación rápida
Velocidad (+20 km/h)
Estructura fiable
Piloto avatar de holomateria
Autorreparación 3 x día
Pistola de protones 3d6 daño



Prowl

Nombre: Prowl	Puntos de estructura	15
Grupo: Autobot	Velocidad	45/225
Subgrupo	Reserva de Energon	18
Función: Estratega	Consumo diario	1
	Daño sin armas	1d8
	Bonificador de daño	0



Lema: "La lógica es el arma definitiva"

Descripción: Prowl es el jefe de estrategia military de los autobots y precisamente por eso siempre se encuentra cerca de Optimus Prime para ser consultado acerca de su especialidad. Callado, competente y leal Prowl posee un suministro prácticamente inagotable de paciencia.

La dedicación absoluta que profesa Prowl a la razón y la lógica lo convierten en un estratega excelente, pero a costa de sus habilidades sociales la mayor parte de las veces que debe hacer uso de las mismas. No suele llevarse bien con nadie, ya que encuentran su disciplina y su estricto sentido del protocolo como asfixiante y limitadora. Su carencia de empatía no ayuda en absoluto.

Prowl no reacciona bien ante lo inesperado, hasta tal punto que puede llegar a bloquearse si sucede algo que no tenía calculado, analizado y pormenorizado y es en este sentido que choca con Grimlock, el comandante dinobot, quien es el desorden mani-fiesto y poseedor de una actitud poco menos que caótica. No hace falta decir que Grimlock siente lo mismo por su "colega", solo que con un mayor porcentaje de insultos.

Tamaño 7

Estructura dB

-Armas cuerpo a c. 3, Disparo 5, Atlético 4, Pelea 3, Sigilo 4

Programación d10

-Bajos Fondos 5, Burocracia 6, Lingüística 4, Navegación 4, Pilotar 4, Tecnología 4

Sistemas d10

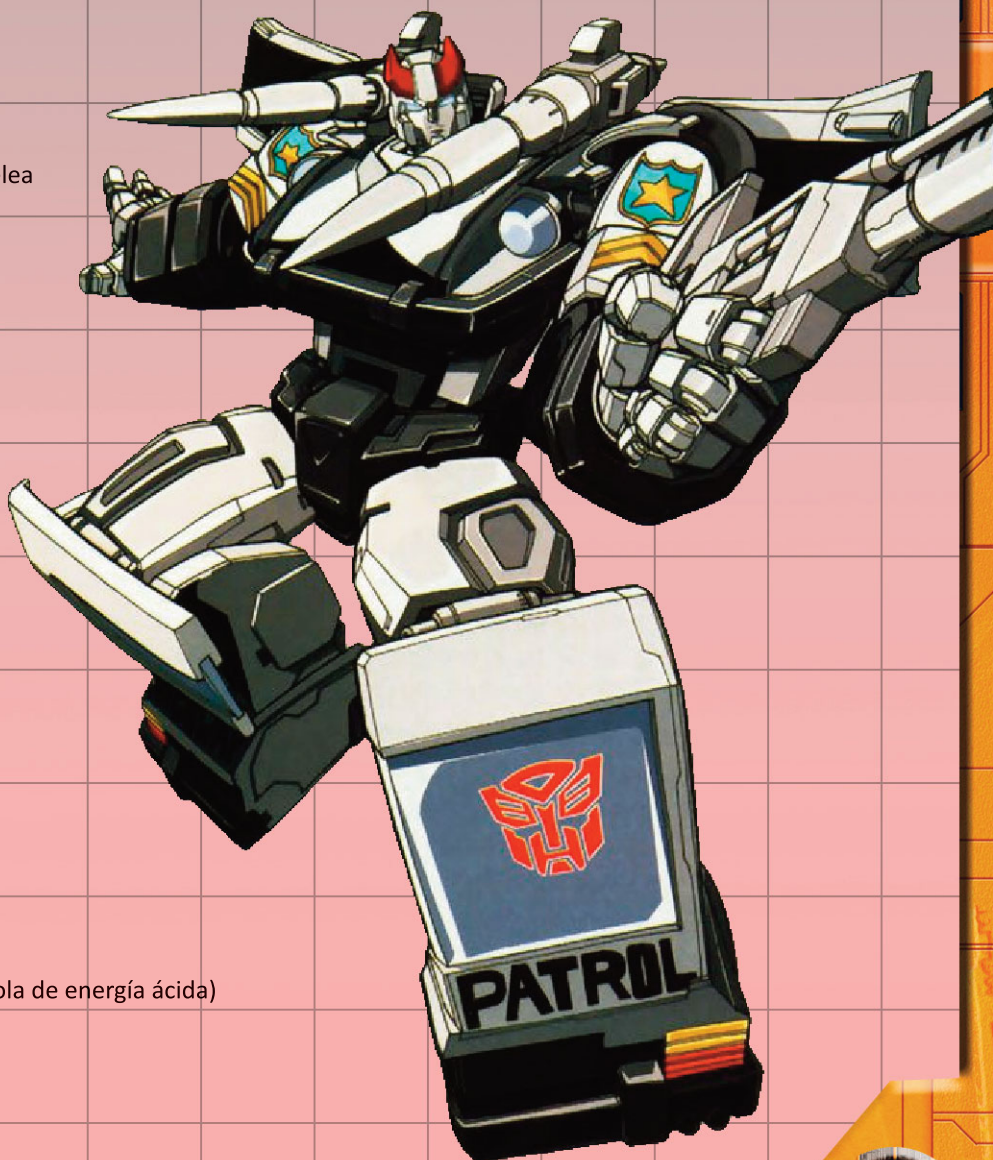
Actuar 2, Iniciativa 4, Intimidar 3, Negociar 3, Percepción 6, Psicología 8, Voluntad 7

Modo(s) alternativo(s)

Coche de policía

Capacidades Especiales

Armadura 8
Capacidad computacional avanzada
Compatible
Velocidad (+30 km/h)
Autorreparación 2 x día
Pistola de energía ácida 2d8 de daño
Ataque corrosivo 2 puntos (vinculado a la pistola de energía ácida)
Comunicaciones integradas



Ironhide

Nombre: Ironhide	Puntos de estructura	18
Grupo: Autobot	Velocidad	38/114
Subgrupo	Reserva de Energon	14
Función: Soldado	Consumo diario	1
	Daño sin armas	1d8+1
	Bonificador de daño	+1



Lema: "Los circuitos de alta tecnología no son sustituto para las agallas"

Descripción: Ironhide es viejo y duro. De hecho mucho más duro que viejo y un miembro del equipo de Optimus Prime desde el principio.

Arisco y brusco, prefiere la acción a las palabras y si algo odia en este universo es la palabrería y el hablar por hablar. Pese a todo, y aunque puede parecer a primera vista difícil de tratar, su duro exterior encierra a un optimista ya que algo bueno tiene haber sobrevivido a todo hasta la fecha es que el peligro ya no resulta motivo de preocupación.

Tamaño 10

Estructura d8

-Armas cuerpo a c. 4, Disparo 6, Atléticoas 5, Esquivar 3, Lanzar 2, Pelea 6, Sigilo 2, Vigor 4

Programación d6

Bajos Fondos 4, Demoliciones 5, Navegación 2, Pilotar 3, Supervivencia 3, Tecnología 2

Sistemas d8

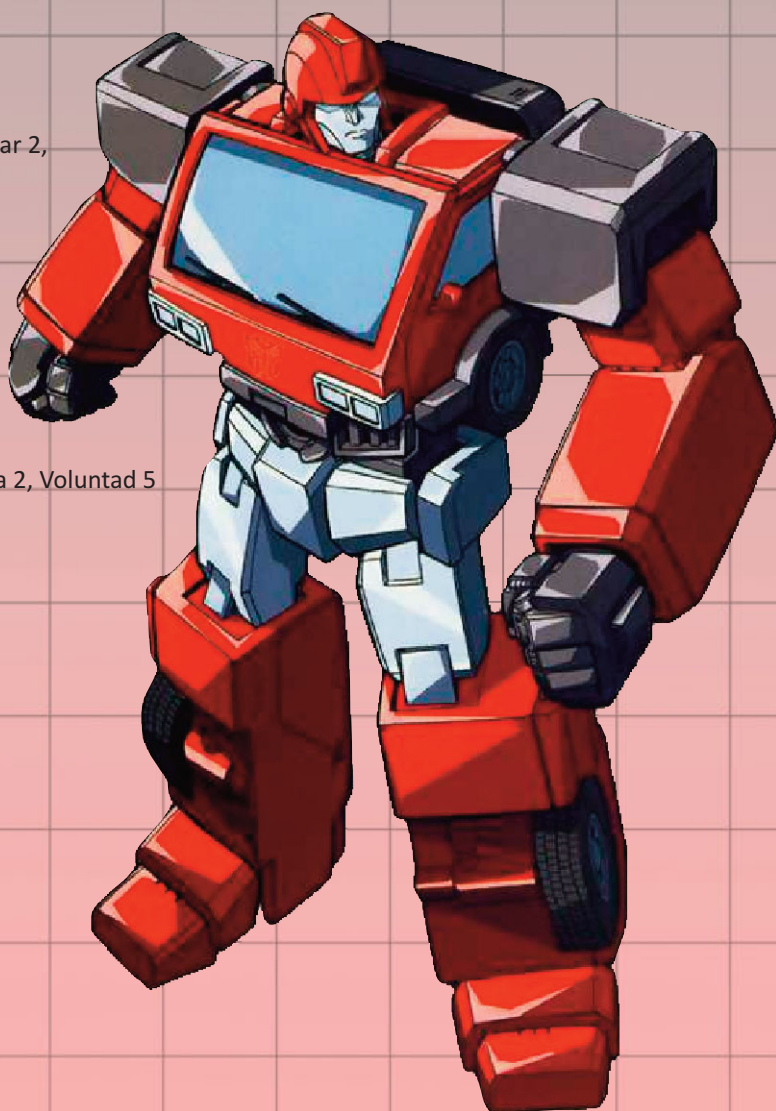
Iniciativa 3, Intimidar 4, Liderazgo 3, Percepción 3, Psicología 2, Voluntad 5

Modo(s) alternativo(s)

Furgoneta utilitaria (vehículo terrestre civil)

Capacidades Especiales

Armadura 19
Blindaje 2d8
Velocidad (+20 km/h)
Estructura fiable
Autorreparación 3 x día
Pistola de plasma 3d8 daño
Piloto Avatar (Holomateria)



Ratchet

Nombre: Ratchet
Grupo: Autobot
Subgrupo:
Función: Médico de batalla

Puntos de estructura 18
Velocidad 38/114
Reserva de Energon 16
Consumo diario 1
Daño sin armas 1d8+1
Bonificador de daño +1



Lema: "Tu lo rompes, yo lo reconstruyo"

Descripción: Ratchet es el máximo mando en lo que a medicina se refiere entre los autobots, y es que si algo se rompe Ratchet puede arreglarlo. Con un carácter jovial por naturaleza, irreverente y agudo pero un guerrero que no resulta demasiado notable. Esto último preocupa a Ratchet a menudo, quien se ve como prescindible a pesar de todos los esfuerzos de Optimus Prime para convencerlo de lo contrario.

A pesar de ser un sanador, no es raro que Ratchet acabe en el frente, lo que por sus habilidades le convierte en la última esperanza que han tenido los autobots en muchas batallas, y pese a que esta presión es a menudo insoportable, Ratchet nunca se rinde.

Tamaño 10

Estructura dB

-Armas cuerpo a c. 3, Disparo 3, Atlético 2, Pelea 2, Sigilo 2, Vigor 3

Programación d10

-Bajos Fondos 2, Burocracia 2, Lingüística 2, Medicina 10, Navegación 4, Pilotar 4, Supervivencia 5, Tecnología 7

Sistemas dB

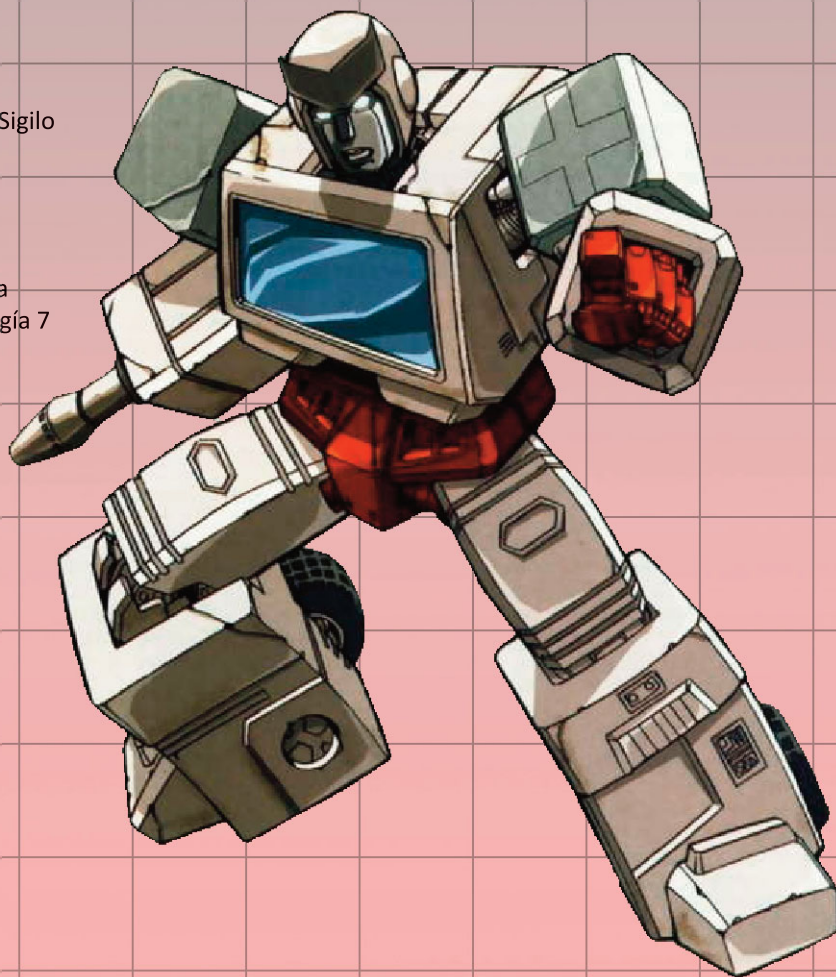
-Iniciativa 3, Liderazgo 2, Negociar 2, Percepción 6, Psicología 6, Voluntad 8

Modo(s) alternativo(s)

Ambulancia (vehículo terrestre civil transporte)

Capacidades Especiales

Blindaje 1d6
Armadura 10
Velocidad (+20 km/h)
Autorreparación 4 x día
Pistola quirúrgica 2d6 daño
Equipo médico integrado



Grimlock

Nombre: Grimlock	Puntos de estructura	33
Grupo: Autobot	Velocidad	40
Subgrupo: Dinobot	Reserva de Energon	20
Función: Comandante	Consumo diario	3
	Daño sin armas	1d10+2 / 1d10+5 en modo Tiranosaurio
	Bonificador de daño	+2



Lema: "Entre los vencedores no hay lugar para los débiles"

Descripción: Grimlock valora el poder y la fuerza bruta por encima de la sabiduría y la compasión, y encima no se suele llevar bien con sus compañeros autobots, lo que hace que muchos se pregunten el porque está en el bando en el que está. Cuando Grimlock se enfrenta a un problema su respuesta no suele ser muy variada; lo corta con su espada térmica, lo desmonta con sus propias manos o simplemente se lo come. Por otro lado tiende a aceptar las bajas bastante mejor que los demás autobots y no parece demasiado preocupado por los organicos. Todo esto, combinado con la antipatía que siente por Optimus Prime han acabado con alguna deserción puntual.

De lo que los autobots no se dan cuenta sin embargo es que Grimlock odia algo más de lo que odia la debilidad, y es el abuso de la fuerza, que es precisamente lo que ve que hacen los decepticons. Y a pesar de su profundo desacuerdo con Optimus Prime, este tiene todo el respeto de Grimlock debido a su fuerza y su capacidad de liderazgo.

Grimlock es quizás el único transformer de su categoría que no solo podría combatir de tu a tu con Optimus Prime o Megatron sino que además podría ponerlos en un grave aprieto sin demasiado esfuerzo.

Tamaño 23

Estructura d10

-Armas cuerpo a c. 6, Disparo 6, Atléticoas 6, Pelea 6, Vigor 6

Programación d6

-Bajos fondos 3, Demoliciones 3, Supervivencia 6

Sistemas d10

-Iniciativa 6, Intimidar 6, Liderazgo 5, Percepción 4, Voluntad 4

Modo(s) alternativo(s)

Tiranosaurio Rex

-Armas naturales (+3 daño)

-Fuerza bruta (+2 tiradas de estructura por fuerza)

Capacidades Especiales

Armadura 30

Blindaje 3d10

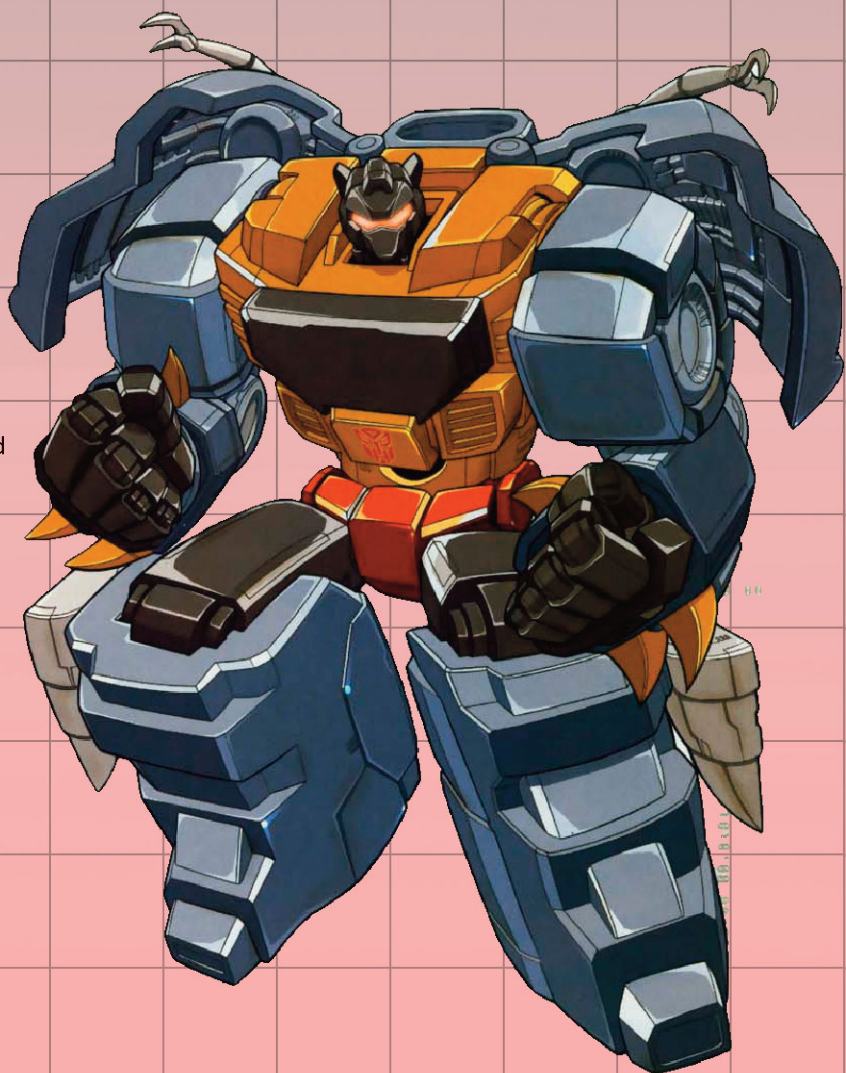
Velocidad (+10 km/h)

Estructura fiable

Autorreparación 3 x día

Pistola láser 4d10 de daño

Espada térmica (4d10) de daño (superarma de energía)



Warload

Nombre: Warload	Puntos de estructura	15
Grupo: Autobot	Velocidad	20
Subgrupo:	Reserva de Energon	18
Función: Soldado especialista	Consumo diario	1
	Daño sin armas	1d10
	Bonificador de daño	0



Lema: "Cuanto más grandes mejores blancos"

Descripción: Warload es pequeño para su función, todo el mundo espera que un soldado sea grande e imponente, lo que hace que muchos cometan el error de menospreciar el peligro que el pequeño combatiente representa. Siempre se comporta como un profesional, trabaja bien en equipo y dentro de una jerarquía y es el tipo de soldado que todo autobot desearía tener a su lado cuando la cosas se ponen peludas.

Tamaño 5

Estructura d10

-Armas cuerpo a c. 2, Disparo 5, Atléticas 2, Pelea 3, Sigilo 2, Vigor 2

Programación d8

-Bajos Fondos 2, Demoliciones 3, Navegación 2

Sistemas d8

-Iniciativa 3

Modo(s) alternativo(s)

Tanque compacto Cybertroniano

Capacidades Especiales

Blindaje 2d6

Armadura 12 (22 en modo tanque)

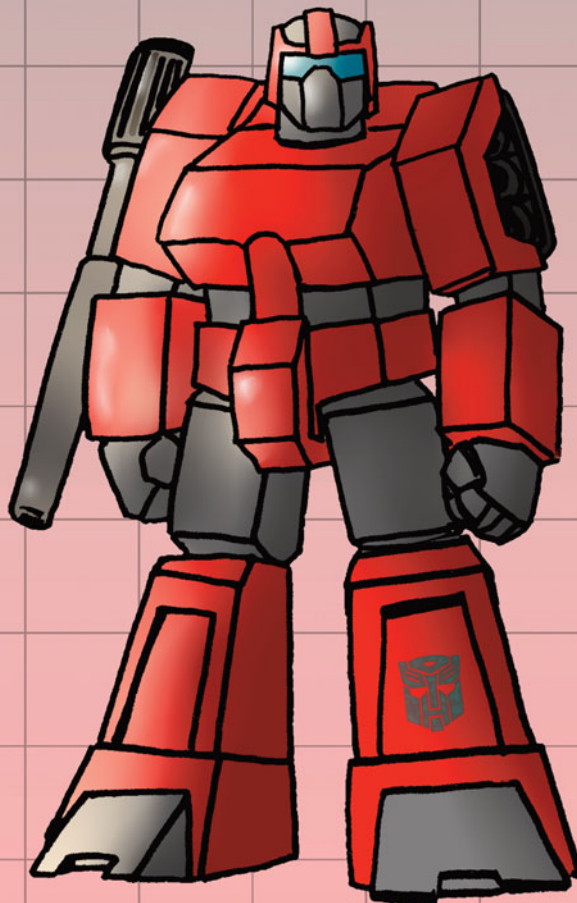
Autorreparación 2 x día

Estructura fiable

Cañón de partículas 3d8 de daño / 4d8 en modo tanque

Comunicaciones integradas

Compatible



Jawclaw

Nombre: Jawclaw	Puntos de estructura	28
Grupo Autobot	Velocidad	28
Subgrupo	Reserva de Energon	16
Función: Soldado	Consumo diario	2
	Daño sin armas	1d8+2/1d8+5 en modo dragón
	Bonificador de daño	2/+5 en modo dragón



Lema: "Me encantan los decepticons, sobretodo cuando están crujientes"

Descripción: Jawclaw es grande, agresivo, malhablado y destructivo, prácticamente no parece un autobot de no ser porque lo que más odia en este universo son los decepticons. Bajo esa apariencia desafiante y bravucona se esconde sin embargo un transformer que se toma la guerra como una vida de escape, lo único que parece hacerle feliz, y es que sentirse útil a una causa evita que pierda el control.

Tamaño 20

Estructura dB

-Armas cuerpo a c. 2, Disparo 4, Atléticas 4, Lanzar 2, Pelea 5

Programación dB

-Supervivencia 2

Sistemas dB

-Iniciativa 3, Intimidar 2

Modo(s) alternativo(s)

Dragon terrestre

-Armas naturales (+3 al daño)

-Acorazado (+20 armadura en modo alternativo)

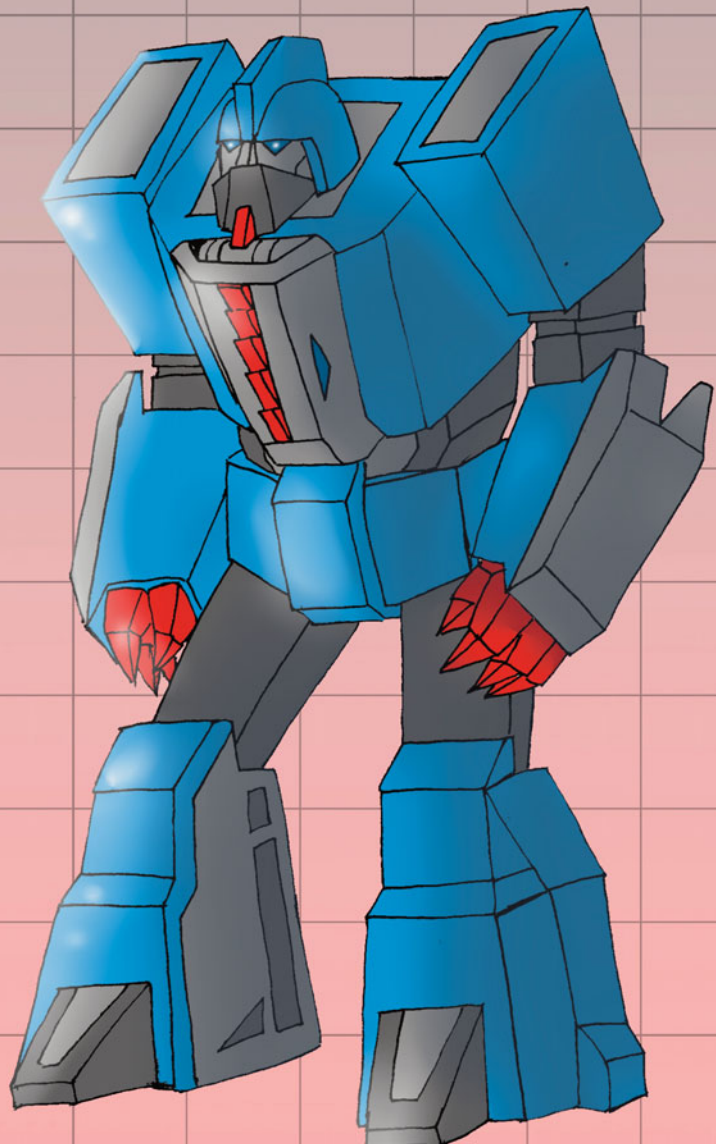
Capacidades Especiales

Blindaje 2d8

Armadura 17 (37 en modo dragón)

Autorreparación 4 x día

Cañón de partículas 3d10 de daño



Megatron

Nota: Esta versión de Megatron es la de su cúspide de poder en Cybertron, antes de que el conflicto se traslade a la tierra.



Nombre: Megatron	Puntos de estructura	22
Grupo: Decepticon	Velocidad	42
Subgrupo	Reserva de Energon	20
Función: Líder decepticon	Consumo diario	2
	Daño sin armas	1d10+1
	Bonificador de daño	+1

Lema: "Libertad por medio de la tiranía"

Descripción: Megatron es el fundador, el Alma Mater, el epicentro del levantamiento decepticon, y su más temido y conocido líder. Siendo un carismático y joven líder Megatron empezó a soñar con la grandeza de la raza transformer, el destino glorioso de gobernar un imperio universal. Totalmente contrapuesto a su mayor enemigo, Optimus Prime, Megatron desprecia abiertamente aquellos transformers que aliándose con razas inferiores y seres orgánicos traicionan el cometido de los transformers, y es por tanto necesario que los decepticons traigan el necesario orden al universo a través de la conquista. Tras millones de años de haber anunciado su propósito aun está por ver que hay de idealismo en él y que son meras palabras para animar a unos guerreros con deseos de poder personal.

Megatron no tiene límites morales para intentar lo que sea necesario para conseguir su meta, y aunque sus planes trabajan a muy largo plazo, su ejecución rara vez es sutil, quizás debido a su arrogancia. Pese a todo, su orgullo no es tan desmedido como para disuadirlo de retirarse de una batalla perdida.

Tamaño 12

Estructura d10

-Armas cuerpo a c. 5, Disparo 8, Atléticas 4, Esquivar 3, Lanzar 4, Pelea 6, Sigilo 2, Vigor 6

Programación d8

-Bajos Fondos 5, Demoliciones 4, Navegación 3, Pilotar 4, Supervivencia 4, Tecnología 3

Sistemas d10

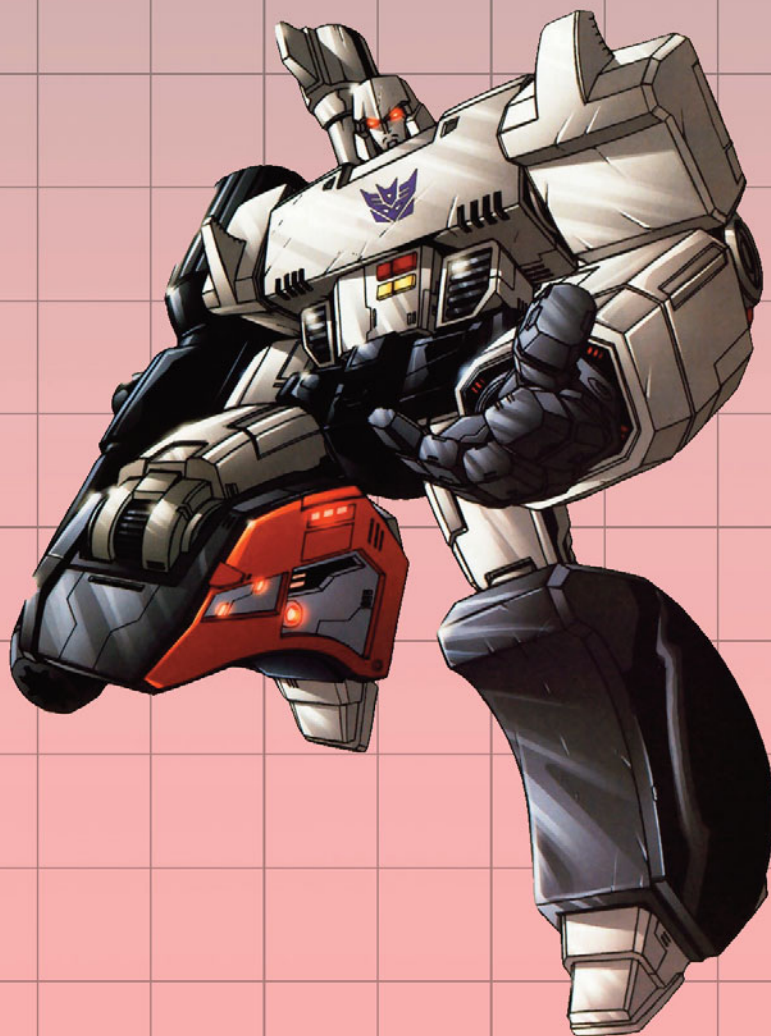
-Iniciativa 4, Intimidar 8, Liderazgo 8, Percepción 5, Psicología 5, Voluntad 7

Modo(s) alternativo(s)

Tanque cybertroniano (vehículo terrestre de combate)

Capacidades Especiales

Cañón de fusión de (7d10) de daño (superarma de energía) / (8d10) en modo tanque
Armadura 10 (20 en modo tanque)
Blindaje 3d10
Autorreparación 3 por día
Capacidad de vuelo en modo robot
Velocidad +20 km/h



Starscream

Nombre: Starscream	Puntos de estructura	19
Grupo: Decepticon	Velocidad	49 / 2450
Subgrupo: Seeker	Reserva de Energon	16
Función: Soldado	Consumo diario	2
	Daño sin armas	1d8+1
	Bonificador de daño	1



Lema: "La conquista está hecha de las cenizas de tus enemigos"

Descripción: Starscream es el infame y traicionero comandante del aire de los decepticons y el más mortífero de los seekers. Se autoproclama el orgullo de la Academia de Guerra de Cybertron y es famoso no solo por su increíble habilidad en el aire sino también por su aparentemente ilimitada (y problemática) ambición.

Starscream cree que está más dotado para el liderazgo que el actual líder de los decepticons, pero afortunadamente para Megatron las estrategias de rebelión para alcanzar el poder por parte de Starscream son totalmente predecibles y transparentes, ya que nunca ha tenido la paciencia necesaria para planes elaborados y de largo alcance.

Las pocas veces que Starscream se ha situado al frente de los decepticons ha acabado perdiendo el control de la situación rápidamente, demasiado arrogante para darse cuenta nunca aprende de sus errores, como parece que tampoco lo hace Megatron al no haber convertido a Starscream en chatarra a estas alturas. A pesar de sus constantes fracasos Starscream cree que acabará triunfando, lo cree poco menos su destino.

La actitud de Starscream de nunca darses por vencido se prolonga incluso después de la muerte, a diferencia del resto de transformers Starscream es un mutante con una chispa vital indestructible. Incluso sin cuerpo físico que contenga su espíritu, Starscream no puede morir. Parece ser que este dato no es conocido por el propio Starscream ni por nadie más y solo la destrucción lo pondría en evidencia.

Tamaño 11

Estructura d8

-Armas cuerpo a c. 4, Disparo 5, Atlético 8, Esquivar 8, Pelea 3

Programación d8

-Bajos Fondos 2, Demoliciones 3, Navegación 5, Pilotar 4, Tecnología 4

Sistemas d8

-Actuar 4, Iniciativa 6, Intimidar 3, Negociar 3, Percepción 5

Modo(s) alternativo(s)

Avión de caza (vehículo aéreo de combate)

Capacidades Especiales

Dos fusiles láser 3d8 de daño

Armadura 15

Bindaje 2d8

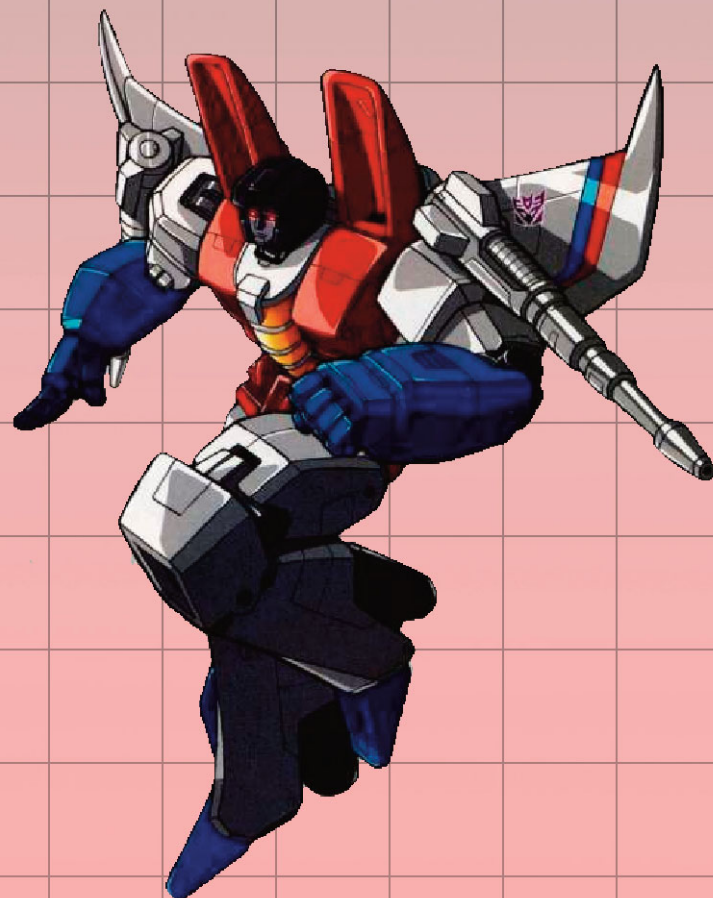
Autorreparación 3 por día

Capacidad de vuelo en modo robot

Velocidad +30 km/h

Vuelo Espacial

Chispa inmortal (Starscream no muere aunque se destruya su cuerpo)



Shockwave

Nombre: Shockwave	Puntos de estructura	20
Grupo: Decepticon	Velocidad	20
Subgrupo:	Reserva de Energon	18
Función: Científico	Consumo diario	2
	Daño sin armas	1D8+1
	Bonificador de daño	+1



Lema: "Claridad de pensamiento antes que precipitarse al actuar"

Descripción: A Shockwave se le ha llamado a veces "computadora con patas", lo que es un término que no está lejos de la realidad: La lógica dicta el proceso de pensamiento de Shockwave y es su fuente de inspiración. Ve las emociones como una debilidad y una distracción y su modus operandi, frío y calculador, queda respaldado por su terrorífico y excepcionalmente poderoso cuerpo.

Se especula que Shockwave quizás sea más poderoso que Megatron y que quizás en un futuro, la lógica dicte que ha llegado el momento de sustituir su deficiente modo de liderazgo basado en las emociones. En ese momento, la lógica dicta que la mejor elección para el liderazgo sea la de Shockwave mismo.

Tamaño 12

Estructura d8

-Armas cuerpo a c. 2, Disparo 6, Atléticas 2, Esquivar 2, Pelea 4, Sigilo 2, Vigor 6

Programación d10

-Bajos Fondos 8, Burocracia 8, Demoliciones 8, Lingüística 4, Medicina 6, Navegación 6, Pilotar 4, Supervivencia 3, Tecnología 10

Sistemas d10

-Iniciativa 3, Intimidar 6, Liderazgo 2, Negociar 4, Percepción 6, Psicología 8, Voluntad 10

Modo(s) alternativo(s)

Cañon fijo de protones

Capacidades Especiales

Proyector de protones (3d10) de daño / (5d10) en modo cañon (superarma de energia)

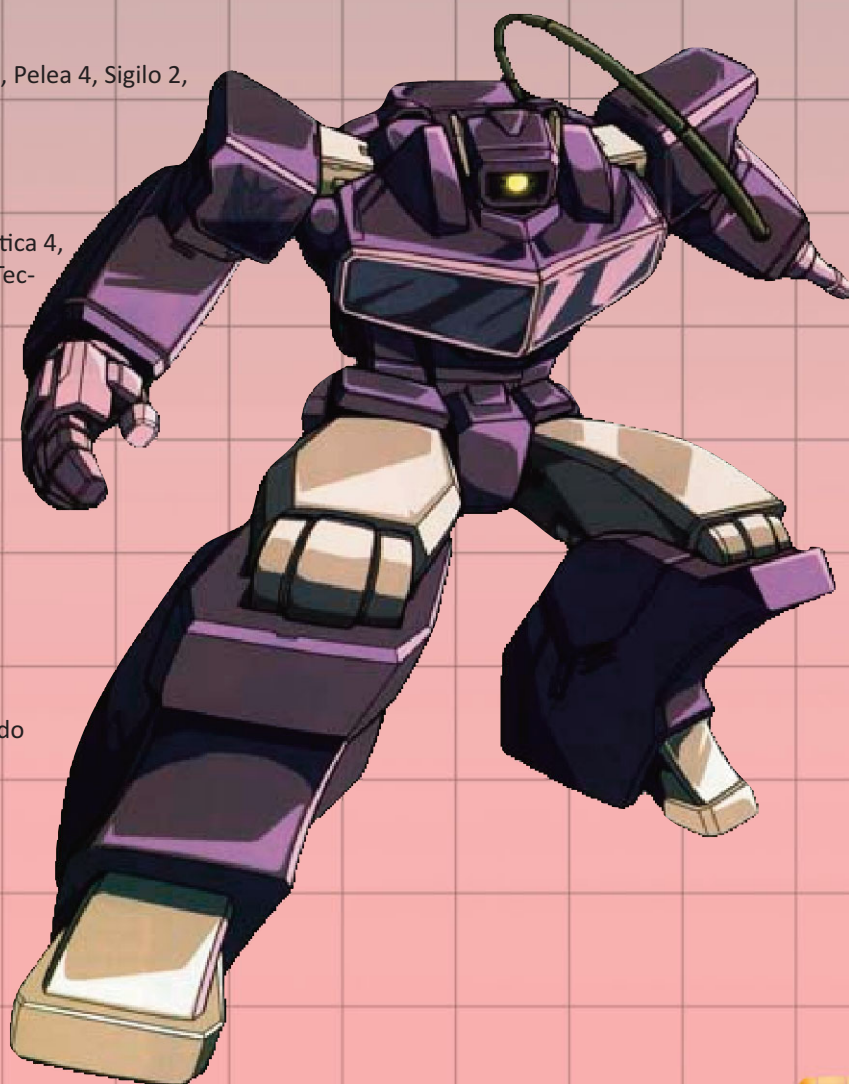
Armadura 20

Bindaje 2d8

Autorreparacion 4 por día

Capacidad de vuelo en modo robot

Capacidad computacional avanzada



Blitzwing

Nombre: Blitzwing
Grupo: Decepticon
Subgrupo:
Función: Soldado

Puntos de estructura 20
Velocidad 40 / 40 / 2000
Reserva de Energon 16
Consumo diario 2
Daño sin armas 1d8+1
Bonificador de daño +1



Lema: "Destruye primero piensa después"

Descripción: A los otros decepticons les da bastante igual Blitzwing. Ciertamente bien pudiera ganarse su respeto dado que resulta terrorífico en el campo de batalla, utilizando su capacidad para cambiar entre sus tres modos con efectos devastadores: hay pocas cosas más aterradoras que un tanque aterrizando a Mach 2 en primera línea mientras se ríe como un demente, un demente que se lo está pasando exageradamente bien.

Lo que lo hace insoportable para sus compañeros es su sentido del humor agresivo y vulgar. Es un completo imbécil, gritón y carente de cualquier rastro de modales, y mientras los decepticons pueden ser como grupo gente poco agradable, Blitzwing se lleva la palma sin siquiera esforzarse.

Ultimamente se da el caso que la personalidad de Blitzwing parece haber empezado a diferenciarse en tres personalidades separadas que amplifican algunos de los rasgos de la original: puede ser un estratega frío y calculador, un maniaco asesino o un demente bufón que todo lo encuentra gracioso. Y lo peor es que el cambio puede producirse a veces en mitad de una frase. El resultado final sin embargo, siempre va a ser desagradable de un modo u otro.

Tamaño 12

Estructura d8

-Armas cuerpo a c. 5, Disparo 6, Atlético 4, Pelea 4, Vigor 4

Programación d6

-Bajos Fondos 2, Demoliciones 5, Navegación 2, Supervivencia 2, Tecnología 2

Sistemas d8

-Iniciativa 4, Intimidar 5, Percepción 3, Voluntad 2

Modo(s) alternativo(s)

Carro de combate terrestre
Avión caza de combate

Capacidades Especiales

Cañón de plasma de (2d8) / 3d8 en modo tanque de daño (superarma de energía)
Vibroespada 3d8 (cuerpo a cuerpo)
Blindaje 2d10
Armadura 10 (20 en modo tanque)
Velocidad +20 km/h
Autorreparación 2 por día
Capacidad de vuelo en modo robot



Astrotrain

Nombre: Astrotrain
Grupo: Decepticon
Subgrupo:
Función: Transporte

Puntos de estructura 30
Velocidad 70 / 210 / 1400
Reserva de Energon 38
Consumo diario 2
Daño sin armas 1d10+2
Bonificador de daño 2



Lema: "En la confusión existe la oportunidad"

Descripción: A Astrotrain le encanta sembrar la confusión, y para esto nada mejor que su capacidad para adoptar tres formas distintas. No hay nada que le guste más que acorralar a un autobot en algún lugar oscuro y hacerle dudar de si se enfrenta a uno solo o a dos decepticons. Podría parecer de ideas fijas, pero cuando la mayor parte de tu tiempo se emplea en servir como transporte de tropas eso significa que hay que buscar las alegrías donde se pueda. Astrotrain espera mucho más de la vida, pero por el momento esta se resume en bien transportar a otros decepticons o bien ser convertido en chatarra por ellos.

Tamaño 20

Estructura d10

-Armas cuerpo a c. 3, Disparo 3, Atléticas 3, Pelea 4, Vigor 3

Programación d8

-Demoliciones 3, Navegación 6, Pilotar 4, Supervivencia 2, Tecnología 2

Sistemas d8

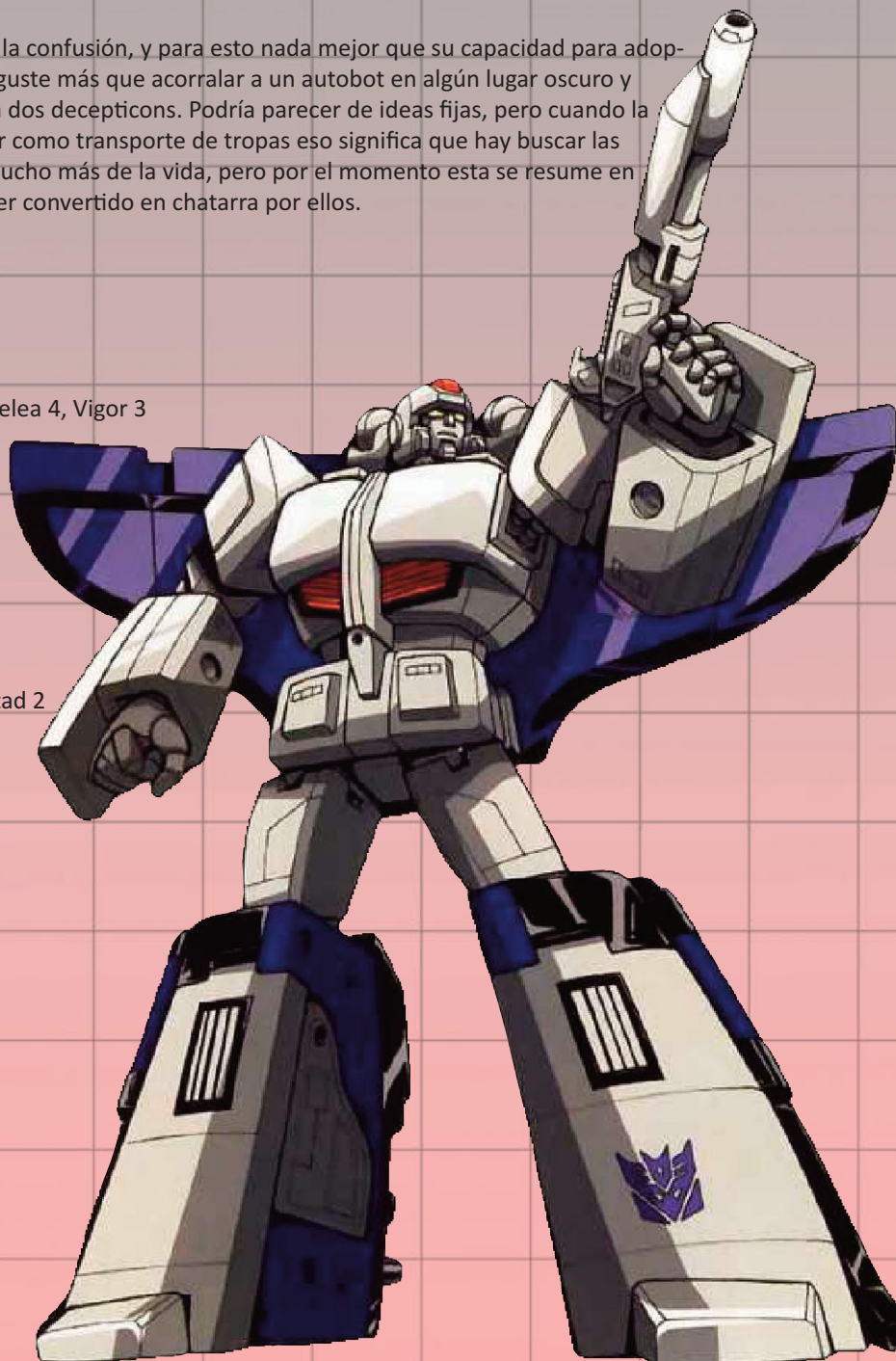
-Iniciativa 3, Intimidar 3, Percepción 3, Voluntad 2

Modo(s) alternativo(s)

Locomotora
Transbordador espacial

Capacidades Especiales

Vuelo espacial
Capacidad de vuelo en modo robot
Reserva de energía 20
Cañon laser 3d8 de daño
Blindaje 1d8
Estructura fiable
Autorreparacion 2 por día
Armadura 8
Expansión x3 en modo vehiculo
Velocidad +40 km/h



Kickback

Nombre: Kickback
Grupo: Decepticon
Subgrupo: Insecticon
Función: Explorador

Puntos de estructura	13
Velocidad	33 / 66
Reserva de Energon	14
Consumo diario	1
Daño sin armas	1d8 / 1d8+3 en modo insecto
Bonificador de daño	0



Lema: "Amigo es solo otra forma de decir incauto"

Descripción: Kickback es una de las criaturas mas encantadoras y atentas que encontraras en tu vida y hace amigos con tanta facilidad como procesa cubos de energon. Per tan solo araña la superficie y encontraras a un chantajista manipulador a quien le encanta sacar los trapos sucios de sus nuevos "amigos" para obligarlos a trabajar para él. Los humanos son una especie tremendamente proclive a caer ante el encanto de sus edulcoradas palabras.

Tamaño 5

Estructura d8

-Disparo 3, Atléticoas 5, Esquivar 5, Pelea 4, Sigilo 5

Programación d8

-Navegación 4, Supervivencia 6, Tecnología 4

Sistemas d6

-Actuar 4, Iniciativa 4, Negociar 4, Percepción 3, Psicología 3

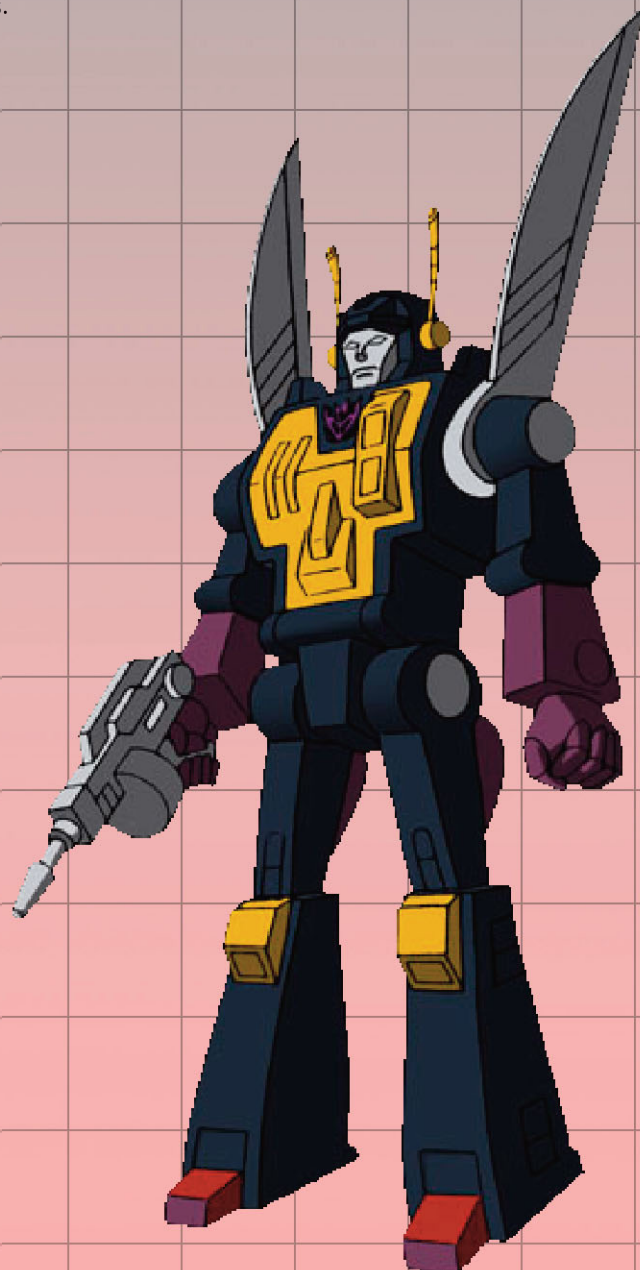
Modo(s) alternativo(s)

Modo animal (insecto langosta)

- Armas naturales
- Capacidad de vuelo

Capacidades Especiales

Ataque corrosivo 1 punto por turnos (mordisco)
Pistola laser 2d6 de daño
Transformación rápida
Capacidad de vuelo en modo robot
Velocidad +20 km/h)
Autorreparación 3 por día
Armadura 10
Procesador de energía (hidrocarburos y materia orgánica)
Subespacio 100%



Laserfang

Nombre: Laserfang	Puntos de estructura	16
Grupo: Decepticon	Velocidad	46 / 230
Subgrupo	Reserva de Energon	16
Función: Explorador	Consumo diario	1
	Daño sin armas	1d8 / 1d8+3 en modo lobo
		0



Lema: "Tu error es mi victoria"

Descripción: Llamar a Laserfang lobo solitario es a la vez caer en el tópico y quedarse corto. Infinitamente paciente, sádico y tenaz, si Laserfang decide cual será su siguiente presa es solo cuestión de tiempo que se cobre la pieza. Un caso patológico de sociopatía, no solo aborrece a los autobots sino también a sus compañeros decepticons, si un oficial de rango superior quiere sacar a Laserfang de sus casillas solo tiene que asignarle compañeros de misión. Con el tiempo sin embargo han dejado de hacerlo dado el alto número de "bajas" entre los miembros que forman equipo con él.

Tamaño 8

Estructura dB

-Armas cuerpo a c. 2, Disparo 3, Atléticoas 3, Esquivar 2, Pelea 3, Sigilo 5

Programación dB

-Bajos Fondos 2, Demoliciones 2

Sistemas dB

-Iniciativa 3

Modo(s) alternativo(s)

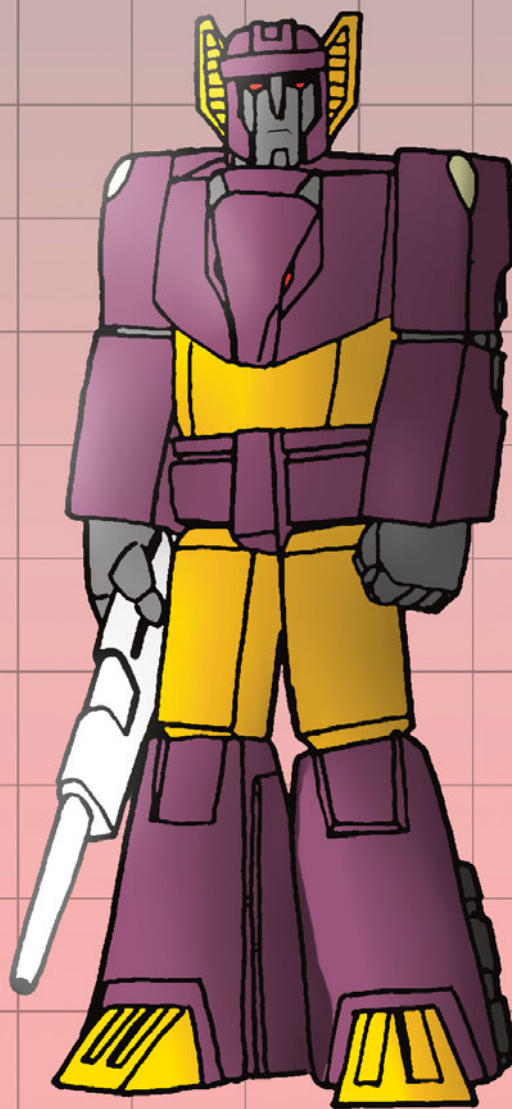
Modo animal (lobo)

- Armas naturales
- Agilidad extrema

Land Rover (vehículo terrestre utilitario)

Capacidades Especiales

- Camuflaje óptico +2
- Camuflaje electrónico
- Transformación rápida
- Capacidad de vuelo en modo robot
- Velocidad +30 km/h
- Autorreparación 2 por día
- Armadura 9
- Blindaje 1d6
- Rifle de antielectrones 2d10 de daño



Gigablade

Nombre: Gigablade	Puntos de estructura	30
Grupo: Decepticon	Velocidad	60 / 300
Subgrupo	Reserva de Energon	16
Función: Soldado	Consumo diario	2
	Daño sin armas	1d10+2
	Bonificador de daño	2



Lema: "No basta con ganar la guerra, hay que ganarla con estilo"

Descripción: Joven, fuerte, grande, egocéntrico. Gigablade se considera el centro de atención en todo campo de batalla, hasta que no llega el no empieza la fiesta. Sus superiores le toleran por su poderío físico y su habilidad en combate, pero su carácter y su comportamiento indisciplinado le hacen acreedor de severas reprimendas. Gigablade opina que si hay que hacer algo hay que hacerlo con tanto estilo como sea posible, y que si arrancarle la cabeza a un autobot con las propias manos es más espectacular que pegarle un tiro, dejará de lado sus armas y se dedicará a ello ¿Qué más da que sea más lento?

Tamaño 20

Estructura d10

-Armas cuerpo a c. 2, Disparo 3, Atléticas 2, Pelea 2, Vigor 2

Programación d6

-Demoliciones 2, Navegación 2, Tecnología 2

Sistemas d6

-Iniciativa 2, Percepción 2

Modo(s) alternativo(s)

Helicoptero de transporte de tropas de doble hélice (vehículo aéreo lento)

Capacidades Especiales

Batería de micromisiles 2d10 de daño

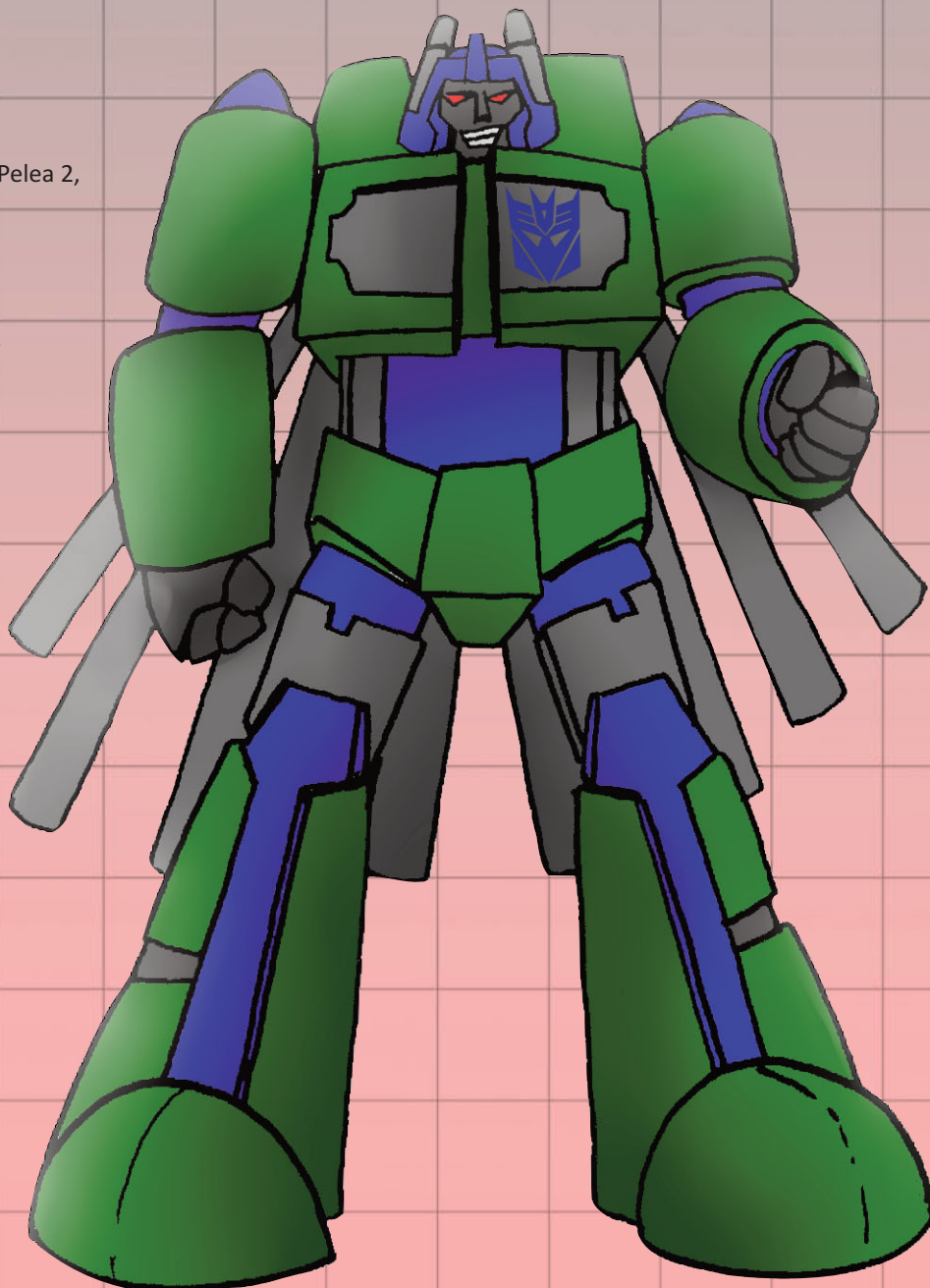
Capacidad de vuelo en modo robot

Velocidad +30 km/h)

Autorreparación 2 por día

Armadura 8

Blindaje 2d8



Jugador:

Nombre:

Lema:

Grupo:

Subgrupo:

Función:

Descripción:



Tamaño

Puntos de estructura

Máximas

Actuales

Puntos de Armadura

Máximas

Actuales

Reserva de Energía

Máxima

Actual

ESTRUCTURA

Armas cuerpo a c.

Disparo

Atléticas

Esquivar

Lanzar

Montar

Pelea

Sigilo

Vigor

PROGRAMACIÓN

Bajas Fondos

Burocracia

Demoliciones

Lingüística

Juego

Medicina

Navegación

Pilotar

Supervivencia

Tecnología

SISTEMAS

Actuar

Iniciativa

Intimidar

Liderazgo

Negociar

Percepción

Psicología

Voluntad

Capacidades especiales

Coste

Limitaciones

Modo robot

Velocidad:

Daño sin armas:

Bonificador al Daño:

Modo/s alternativo/s

Descripción modo alternativo:

Especificaciones:

Velocidad:

Descripción modo alternativo:

Especificaciones:

Velocidad:

Arma

Tipo

Daño

Jugador:

Nombre:

Lema:

Grupo: **Subgrupo:**

Función:

Descripción:



Tamaño

Puntos de estructura

Máximas Actuales

Puntos de Armadura

Máximas Actuales

Reserva de Energía

Máxima Actual

ESTRUCTURA

Armas cuerpo a c. _____

Disparo _____

Atléticas _____

Esquivar _____

Lanzar _____

Montar _____

Pelea _____

Sigilo _____

Vigor _____

PROGRAMACIÓN

Bajas Fondos _____

Burocracia _____

Demoliciones _____

Lingüística _____

Juego _____

Medicina _____

Navegación _____

Pilotar _____

Supervivencia _____

Tecnología _____

SISTEMAS

Actuar _____

Iniciativa _____

Intimidar _____

Liderazgo _____

Negociar _____

Percepción _____

Psicología _____

Voluntad _____

Capacidades especiales	Coste
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Limitaciones	
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Modo robot

Velocidad: _____

Daño sin armas: _____

Bonificador al Daño: _____

Modo/s alternativo/s

Descripción modo alternativo: _____

Especificaciones: _____

Velocidad: _____

Descripción modo alternativo: _____

Especificaciones: _____

Velocidad: _____

Arma	Tipo	Daño
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

