

Esta idea surgió de las mentes desquiciada de unos viciados del fanhunter y de las películas y series del espacio: Star Wars, Star Trek, Starship Troopers, Perdidos en el espacio, Babylon 5, Stargate, y otras... Después de una partida desfasada y de conseguir una pequeña nave y huir al espacio como a master tenía que recorrer a nuevas ideas y una vez terminada la partida normal todos tenían ganas de probar todas las reglas para personajes nuevos...

El espacio está convulsionado, la F.P.F. (Federación de Planetas Federados) lucha constantemente contra El imperio del lado oscuro de la Pichurrina. Entremedio del conflicto hay la zona fronteriza llena de piratas, mercenarios, contrabandistas, cazarrecompensas, jedís, y todo tipo de seres extraños.

NUEVAS RAZAS

En esta aplicación al original Fanhunter he decidido aplicar una categoría nueva al hacer las razas. Primero pensé aplicarlo como arquetipos pero no cada extraterrestre es igual a su compatriota de raza y por lo tanto pueden ser de arquetipos diferentes. En una raza no humana pueden haber desde guerreros a científicos, como croquetas radioactivas que se van paseando por el espacio intentando defender la justicia.

HUMANOS: Pocos y esparcidos, son iguales que en el fanhunter classic. (Como no, son los de siempre). Algunos están en las tropas de la F.P.F. (como por ejemplo Ridli Scott, Morsa, Leo Vázquez, etc.) pero la gran mayoría actúa independientemente o en una nave pirata.

MARCIANOS: Tot y que siempre han dicho que en Marte no hay vida extraterrestre resulta que si que había y se encontraban bajo su superficie. Están gobernados por el Gran Maestro de la Túnica Negra, un viejo, sabio y poderoso marciano que envía a sus más fieles seguidores en misiones secretas que han de cumplir imperiosamente, ellos son los sacerdotes de la túnica negra. También hay un cuerpo militar federado a la federación de planetas federados y algunos rebeldes establecidos en diversas zonas del espacio.

*Siguen teniendo los 20 puntos a repartir pero en lugar de poder repartirlos de 1 a 5 pueden repartir de 1 a 6 en Reflejos, Empatía y Neuronas pero sólo pueden repartir de 1 a 4 en Agallas y en Músculos debido a que son más delgaduchos y resbaladizos por culpa de su hábitad. Los atributos de Agallas y Músculos tienen límite por experiencia y no pueden superar el nivel 5.

CHICANOS: Son como los humanos pero viven en la luna y se consideran independientes de la tierra y no se llevan demasiado bien con los humanos.

*Son iguales que los de fanhunter pero cualquier humano que utilice su atributo de Carisma o sus habilidades que dependan tirará dos dados menos. A más a más

están obligados a cogerse el poder de autonomía al vacío para poder sobrevivir en la luna.

SPOKANOS: Los parientes de Mr. Splock, orejas puntiagudas, poco sentido del humor y muy racionales. Forman parte íntegramente de la F.P.F. y sólo algún caso aislado actúa al margen.

*En lugar de repartir 20 puntos, reparten 15 pero tienen 6 automáticamente en Agallas. No pueden tener ni fobias ni paranoias y tienen la coña de sentido común. Tienen que coger las taras de código de honor: Ser racional, no puede tener sentimientos, y el cruce de cables cuando alguien le diga que ha sido gracioso o ha hecho reír a alguien. Por suerte, independientemente del arquetipo que se cojan, tendrán un punto adicional a artes marciales.

CLIN-CLON: Están en trámites para entrar dentro de la F.P.F. y se enfrentan entre ellos (y con todos los que se encuentren) para demostrar quién es el mejor guerrero. Tienen una lealtad absoluta a su imperio (aunque no tengan más de media docena de planetas y poco peso político y militar). Algunos ya forman parte de la F.P.F. como el mayor Pitt Erdaivitz de la estación Byberon 5.

*Todos los Clin-Clon tienen 20 puntos a repartir y un +1 en Combate. No pueden tener ningún poder aparte del de armadura que ya lo tienen tan bien nacido. Como fieles sirvientes a su imperio tienen las taras de cruce de cables: aquel que menosprecie a su imperio (la gran mayoría de las otras razas lo hacen) y código de honor: defender su imperio por encima de todo. Su nivel de Neuronas nunca podrá superar a 4.

BUKIS: Una especie utilizada habitualmente como guardaespaldas o como obreros en las minas y para realizar trabajos duros. Están basados en el famoso Cheewakka de Star Wars.

*Tienen 20 puntos a repartir como siempre pero los límites iniciales van de 1 a 6 excepto en carisma y neuronas que tienen 0 pero pueden subir por experiencia y pueden gastar puntos en investigar, medicina y culturilla (al ser esclavos se los educa para alguna cosa que aprenden, el 0 inicial representa la poca facilidad de reacción: cuando son capturados para las minas no intentan huir si alguien no se lo dice). Tampoco pueden adquirir poderes de Carisma o de Neuronas (con nivel 0 de donde lo sacan).

KUANOS: Son uno de los ejes fundamentales de la F.P.F. Su cráneo se ha desarrollado muy por encima del nuestro y la masa cerebral tiene un tamaño considerable y normalmente se comunican mentalmente. También han sufrido mutaciones en el número de ojos y de brazos.

*Los Kuanos se han especializado con las armas de fuego y han dejado de banda generalmente el combate cuerpo a cuerpo, por tanto tienen un +1 a Disparar y un -1 a Combat. Gracias a su cerebro, un Kuano no tiene límite a las Neuronas iniciales pero sus músculos iniciales no pueden superar el nivel 4. Sólo pueden tener

poderes iniciales de capacidades mentales (Neuronas, Agallas, Carisma, Empatía) y pueden hablar con cualquier con idioma a nivel 3.

MORFOS: Los Morfos son unas extrañas criaturas que adoptan la apariencia de cualquier otra raza y sus habilidades. La F.P.F. ha utilizado a algunos como espías pero la gran mayoría actúa como asesinos y cazarrecompensas o intentan sobrevivir en un planeta apartado sin molestar.

*Els Morfos són iguales los humanos pero no pueden tener poderes iniciales excepto un poder especial llamado Multiformidad Completa: si supera una tirada a nivel chungo del nivel del poder (inicialmente igual al de agallas el Morfo se transforma en otra raza, o criatura, o en el que quiera ganando los modificadores de la raza y los puntos que pierda por los modificadores negativos los podrá poner en las características que tengan un límite superior al normal y también las habilidades y poders innatos.

Ejemplo: un morfo que se transforme en Buki verá reducido su atributo de carisma y el de neuronas a 0 y si tenía 2 puntos a carisma y 3 a neuronas podrá repartir 5 puntos en las otras características hasta llegar a nivel 6. Y si se transforma en un Kuano perderá un punto a Combate y ganará un punto a Disparar, a más a más si tiene más de 4 a músculos podrá poner los puntos restantes a neuronas y ganará idioma a nivel 3 igual que un Kuano. La transformación requiere todo el turno, por lo tanto, mientras se está transformando no podrá realizar ninguna otra acción (si te parece cuando me disparen me transformo en un Plasti y cuando me toca disparar soy un Kuano). El problema es que al cabo de dos horas se vuelve a su estado elemental líquido y necesitará diez minutos para recuperarse y no podrá hacer nada.

LATU-2: Creados por el imperio enemigo de la F.P.F. como a tropas de choque algunos fueron reprogramados para luchar a su lado.

*Utilizar las reglas del cyborg.

PLASTI: Los Plasti son una de las races más curiosas del espacio, emparentados con los Morfos (son pruebas del Imperi imitando a los morfos para poderlos controlar) estos no se transforman pero tiene una elasticidad sorprendente.

Rebelados contra sus creadores son una buena fuente para reclutar nuevas tropas para la Federación.

*Los plastis son totalmente descuidados y poco amantes de las tácticas, en consecuencia los Plastis tienen un -1 a la Empatía, la tara de distraído y nunca pueden tener ningún punto a Sigilo debido al hecho de que siempre se van desplazando dando botes. Por contra gracias a su elasticidad tienen los poderes de Plasticidad y de Absorción aunque no pueden tener ningún poder más y aumentan sus músculos con un +1 y tienen la coña de Bolsillos.

IBOKS: Son una raza menuda, una especie de ositos de peluche que viven en planetas selváticos y sus naves recrean totalmente el aspecto selvático. Luchan siempre al lado de la F.P.F.

*Los Iboks son muy ágiles y por lo tanto tienen el poder de Agilitat y el límite de los Reflejos va de 1 a 6, pero son muy pequeños cosa que hace que tengan el límite de los Músculos de 1 a 4 y no pueden aumentarlos por encima de 4 por la experiencia y ganan la coña de sex-appeal. (por la famosa frase de : Oh! ¡¡¡qué bonito osito!!! que es lo que dicen todas las chicas al ver un osito) Sólo tienen 18 puntos a repartir en lugar de los 20 habituales y tienen 2 puntos adicionales a Sigilo.

HAKUOS: Son una raza acuática que sobrevive en las piscinas que la F.P.F. les deja. Actúan como soldados o como contrabandistas la mayoría de las veces.

*Los Hakuos tienen los 20 típicos puntos de siempre, tienen el poder innato de Autonomía en el agua y por contra las taras de cruce de cables si alguien se mete con los peces y tiene el vicio (más que vicio es necesidad) de estar cada dos horas en remojo para no deshidratarse.

NUEVOS ARQUETIPOS

SACERDOTES DE LA TÚNICA NEGRA: Son los encargados de cumplir los designios del Gran Maestro.

*Sólo los Marcianos pueden ser Sacerdotes de la Túnica Negra. Los Sacerdotes tienen 8 puntos para gastar sólo en Poderes y están armados con una arma que les es entregada una vez son nombrados:

-Báculo de luz Al 10-40 PUPA 4D CAF 1 CAR infinito y en el cuerpo a cuerpo De 4 PUPA 4D. Se considera una arma enorme ya que se usa a dos manos.

CONTABANDISTA: Esos seres que se dedican a vender cualquier cosa prohibida que alguien quiera comprar.

*Los contrabandistas tiran un dado extra en pasta (tiran tres dados en lugar de dos). Tienen las habilidades siguientes: Comecocos 1 Farolear 1 Defensa 1 Arrojar 1 Callejear 2 Culturilla(en lo que haga contrabando) 2

JEDI: Aquellos que han descubierto la fuerza interior que llevan dentro y han encontrado un maestro se han podido convertir en uno de estos guerreros místicos y poderosos. Por el espacio no hay muchos maestros ni mucha gente descubre el control de la pichurrina, por lo tanto no abundan los jedi.

*Sólo los humanos, chicanos, marcianos spokanos, kuanos, iboks y hakuos (todos aquellos que pueden tener Neuronas 5 y poderes, aunque no sean iniciales), pueden ser Jedi. Por ser Jedi se requiere tener Neuronas 5 como a mínimo. Un Jedi no cree en la suerte y por lo tanto no puede ser cenizo ni tener ninguna coña o tara relacionada con la suerte, sus puntos de potra serán 0 siempre y tendrán la tara de cruce de cables: a aquel que le diga que ha tenido buena suerte. Por contra, los

Jedis tienen puntos de fuerza, inicialmente tienen 1, que se usa antes de tirar los dados y sirven para doblar la tirada que realiza. Para ganarlos un Jedi habrá de hacer una acción heroica (si es bueno) o una de cruel o que satisfaga sus designios (si es malo) y el master es quien ha de decidir si a lo largo de la aventura el jugador se ha merecido el punto. Los Jedis tampoco necesitan el dinero y por lo tanto tendrán la pasta dividida entre 10. Los Jedis son maestros con la espada y todos tienen inicialmente Maestría Larga 3 y estarán equipados con un Sable de luz verde, naranja o lila (que son los normales). Todos los Jedis se reconocen casi inmediatamente ya que tienen el poder Detección Jedi. Además los Jedis están en constante evolución con ellos mismos y en una continua introspección, a medida que ganan experiencia pueden aprender los nuevos poderes que les pertenezca pero por contra un Jedi no puede tener ningún poder inicial: cuando halla de conseguir un poder habrá de superar un chequeo de neuronas a nivel muy chungo, si lo falla tendrá que volver a reunir la experiencia necesaria para intentar la tirada, esta vez a nivel chungo. Si falla, entonces se repite la situación pero a un nivel inferior hasta llegar a chupado que entonces ya no se reducirá más. (si alguien con neuronas 5 ha de llegar a chupado para superar la tirada, me pego un tiro). Cuando un Jedi gane 5 puntos de experiencia podrá intentar ganar el poder de Salto, si falla lo podrá intentar cuando halla reunido 5 puntos más (los puntos no se gastan) y así sucesivamente hasta que supere la tirada. Después habrá de reunir 10 puntos más por el poder de Correr, 15 por el de Curación, 20 puntos más por el de Telekinesis, 25 por el Control Mental, 30 puntos para el poder de Rayo (de energía), 35 por el de Absorción, 40 para el poder de Escudo y 50 puntos por el gran poder de Visión Mortal: consiste en que el Jedi se pone a mirar fijamente al enemigo y este cae fulminado por su mirada; el poder depende de Neuronas y al utilizarlo se hace un duelo entre el nivel del poder y las Agallas del rival (si los dos tienen el poder los dos utilizarán el nivel del poder), si el Jedi gana, el rival sufrirá tantos dados de pupa como puntos de diferencia en el duelo, si su rival (que no sea Jedi) gana no sucederá nada de nada. Tanto como si el Jedi gana como si pierde, este sufrirá 10 pupas cada vez que realice este poder. Todos los poderes tendrán el nivel igual a la característica correspondiente en el momento de ser adquirido.

Ejemplo: Darky Paco Vieider es un Jedi, ha ganado 20 puntos de experiencia después de una gran aventura. Primero chequea a Muy Chungo con 5 puntos de experiencia el poder de Salto y falla, vuelve a chequear ahora a Chungo con 5 más y lo supera. Aún le quedan 10, por lo tanto chequea a Muy Chungo por el poder de correr y falla. Ahora se tendrá que esperar otro día hasta reunir 10 puntos más y chequear a Chungo. Después de todo esto no ha gastado los puntos, solamente ha intentado adquirir los nuevos poderes y puede gastar los 20 puntos para subirse Carisma de 1 a 2.

NUEVAS COÑAS

MIEMBRO DE LA F.P.F. (2 puntos): Aquellos que se han unido al ejército de la F.P.F. y han decidido luchar hasta la muerte por protegerla.

*Todos aquellos que quieran ser miembros de la F.P.F. tendrán acceso a las zonas de la F.P.F. sin que le pregunten demasiadas cosas (no, en las zonas de alta seguridad no podeis entrar así por el morro y como quien no quiere la cosa, se deberá superar un chequeo de carisma a nivel elegido por el master). Com a miembros fieles que son tendrán el código de honor de defender la Federación de Planetas Federados por encima de todo, pero en lugar de perder la experiencia habran de cogerse las taras de Secreto Weirdo (soy un traidor a la F.P.F.!!, o alguna cosa relacionada con el suceso) y la de Archienemigo si está relacionado con algún miembro concreto (o ya directamente los otros soldados de la F.P.F.) sin ganar los puntos adicionales que comportan.