FIRST
CONTACT
XCORPS

FIRST CONTACT
XCORPS

First Contact es un juego de rol que te permite vivir intensas aventuras en un futuro cercano en el que la humanidad es visitada por una raza alienígena hostil. Todo comienza con una gran conspiración gubernamental para ocultar la posible colisión de un asteroide contra la Tierra. Un asteroide que resulta ser en realidad la nave de una especie muy avanzada y con oscuras intenciones. Pronto toda la Tierra se convertirá en un inmenso campo de batalla en el que se decidirá el futuro de la humanidad.

Métete en la piel de un miembro de los XCorps, los hombres y mujeres que componen Global Defense, la organización encargada de la lucha contra la amenaza de los Chandra, o vive peligrosas aventuras como una persona normal y corriente en un mundo que se desmorona.

Este libro está dividido en tres partes en las que la información aparece dosificada. La tercera de estas partes, "Área Restringida", contiene toda la información sobre la realidad de los alienígenas, sus posibles intenciones y características: no la leas si no planeas ser el director de juego, ya que te estropearás un montón de sorpresas durante el juego.

FCX01

"En los últimos años del siglo XIX nadie habría creído que los asuntos humanos eran observados aguda y atentamente por inteligencias más desarrolladas que la del hombre y, sin embargo, tan mortales como él; que mientras los hombres se ocupaban de sus cosas eran estudiados quizá tan a fondo como el sabio estudia a través del microscopio las pasajeras criaturas que se agitan y multiplican en una gota de agua.

Con infinita complacencia, la raza humana continuaba sus ocupaciones sobre este globo, abrigando la ilusión de su superioridad sobre la materia. Es muy posible que los infusorios que se hallan bajo el microscopio hagan lo mismo. Nadie supuso que los mundos más viejos del espacio fueran fuentes de peligro para nosotros, o si pensó en ellos, fue solo para desechar como imposible o improbable la idea de que pudieran estar habitados.

Resulta curioso recordar algunos de los hábitos mentales de aquellos días pasados. En caso de tener en cuenta algo así, lo más que suponíamos era que tal vez hubiera en Marte seres quizá inferiores a nosotros y que estarían dispuestos a recibir de buen grado una expedición enviada desde aquí.

Empero, desde otro punto del espacio, intelectos fríos y calculadores y mentes que son en relación con las nuestras lo que estas son para las de las bestias, observaban la Tierra con ojos envidiosos mientras formaban con lentitud sus planes contra nuestra raza..."

"H.G. Wells, La Guerra de los Mundos."

CRÉDITOS

IDEA ORIGINAL
José Manuel Palacios

DIRECCIÓN EDITORIAL Y ARTÍSTICA
Ismael de Felipe, Juan Emilio Herranz

TEXTOS
José Manuel Palacios
Eva Vidal (relato "En el granero")

CORRECCIÓN DE LA EDICIÓN ORIGINAL
José Joaquín Rodríguez, Paula Sepúlveda

ILUSTRACIÓN DE LA CUBIERTA
Simon Labrousse

DISEÑO DE MAQUETA
David Lanza

MAQUETACIÓN INTERIOR
David Lanza

ILUSTRACIONES INTERIORES, ELEMENTOS GRÁFICOS, CARTOGRAFÍA
Antonio Manzanedo, Borja Pindado, Christian Granero, David Lanza
David Lecossu, Eloi Molas, Jerome Huguenin, Jorge Carrero
Sandra RC, Simon Labrousse, Victor Bravo

First Contact utiliza como sistema de juego una modificación del sistema OpenD6 – OGL
West End Games, WEG, y D6 System son marcas registradas y propiedades de
Purgatory Publishing Inc.

AVISO
Los eventos y personajes que aparecen en este juego son totalmente ficticios, como lo son muchas de las entidades y organizaciones que se mencionan en el mismo.

AGRADECIMIENTOS

Tras un año lleno de calamidades, tengo tanto que agradecer que necesitaría al menos tantas páginas como ocupa este libro solo para escribir los nombres de todos los que me habéis prestado vuestro aliento. Disculpad que rellene las páginas del libro con el juego y que diga aquí con brevedad, aunque con todo mi corazón: gracias por vuestro apoyo.

Hay algunas personas a las que deseo, antes de comenzar, dedicar unas palabras, porque creo que se las debo.

A Ismael y Juan Emilio, no solo por darme la oportunidad de escribir este libro, sino por convertiros en una parte importante de mi vida.

A Celeste y Miguel Ángel, que han sido mis pilares cuando todo alrededor parecía venirse abajo.

"Ohana significa familia, y tu familia nunca te abandona ni te olvida."

First Contact: XCorps
Holocubierta Ediciones, S.L.
Copyright 2014
Todos los derechos reservados

ISBN: *978 – 84 – 15763 – 21 – 5*
Depósito Legal: *GU – 091 – 2014*
Impreso en España

ÍNDICE

FIRST CONTACT 1
XCorps 1
FIRST CONTACT. XCORPS 1
AGRADECIMIENTOS 3
ÍNDICE 4
PRÓLOGO 8
LEE ESTO PRIMERO 9
Dosificando la información. 9
Tipos de historias 9
¿Qué es un Juego de Rol? 10
GLOSARIO 11

PRIMERA PARTE 12
EL DÍA DE MAÑANA 12
EN EL GRANERO 14
TODO HA CAMBIADO 17
LO OCURRIDO HASTA AHORA. 20
2 de marzo 20
4 de marzo 20
6 al 10 de junio 20
14 de junio 21
16 de junio 21
21 de junio 21
24 de junio 21
3 de julio 21
4 de julio 21
5 de julio 21
7 de julio 21
10 de julio 22
11 de julio 22
17 de julio 22
26 de julio 22
29 de julio 23
30 de julio 23
31 de julio 23
1 de agosto 23
2 al 6 de agosto 23
9 de agosto 23

¿QUÉ SE SABE DE LOS CHANDRA? 24

SECRETISMO 24
¿Cómo son los Chandra? 25
¿Cómo es la tecnología Chandra? 25
¿De dónde vienen? 25
¿Cuál es su objetivo? 26

CREACIÓN DE PERSONAJES 27
Creación Paso a Paso 27
Antes de Empezar: Dados y Tercios 27
Características 27
Habilidades 28
Lista de Habilidades 28
Capacidades Secundarias 30
Nivel de vida 30
Puntos de Personaje 31
Puntos de Cojones 31
Ventajas y desventajas 31
Creando un personaje 32

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 34
Ventajas 34
Desventajas 36

ARQUETIPOS DE PERSONAJES 38
Abogada agresiva 39
Estudiante sacrificado 40
Guardia de seguridad frustrado 41
Paramédico idealista 42
Periodista entrometida 43
Taxista emprendedor 44

SISTEMA DE JUEGO 45

RESOLVIENDO UNA SITUACIÓN: TIRANDO LOS DADOS 45
El Dado Comodín 46
Tiradas enfrentadas 47
Bonificaciones, Penalizaciones y Modificadores 48
Dificultad en las Tiradas Enfrentadas 49
Sumar, restar, multiplicar o dividir 49
Uso de los Puntos de Personaje 50
Uso de los Puntos de Cojones ... 51
Márgenes de Éxito y Fracaso 52
Establecer la Dificultad 54
Ejemplos de modificadores a la Dificultad 54
La Dificultad mínima es 3 55
Ejemplos de Dificultades y usos de las habilidades 55
Acrobacias 55
Amaestrar 56
Armas de Fuego 56
Armas de Tiro 56
Arte 56
Buscar 57
Callejeo 57
Camuflaje 58
Conducir 58
Contorsionismo 58
Combate Con Armas 58
Correr 58
Demolición 59
Discreción 60
Disfrazarse 60
Empatía 61
Engañar 61
Electrónica 61
Equitación 62
Erudición 62
Esquivar 62
Falsificación 62
Forzar Cerraduras 63
Informática 63
Investigación 64
Juegos 65
Lanzar 65
Lenguas 65
Levantar 66
Liderar 66
Manipulación 66
Medicina 67
Levantar 68
Navegar 68
Negocios 68
Orientarse 68

Pelea 68
Persuasión 68
Pilotar 69
Rastrear 69
Reparar 70
Resistencia 70
Saltar 70
Seducir 70
Seguridad 70
Supervivencia 71
Treoar 72
Voluntad 72
Modificadores por interpretación 72
Cooperar 72
Habilidades Relacionadas 73
Tiempo 73
Segundas oportunidades 75
Iniciativa y asaltos 75
Iniciativa para grupos 77
Acciones y asaltos 77
Acciones fuera de asalto, apresurarse o retrasarse 77
Actos que cuentan como una acción 79
Cosas que no cuentan como una acción 79
Haciendo cosas que emplean más de una acción 80
Apresurarse 80
Tomarse tiempo 81

MOVIMIENTO Y PERSECUCIÓN 81

Movimiento misceláneo 82
Correr 82
Fatiga 82
Nadar 84
Desplazarse en Cuclillas / Agachado 84
Reptar 84
Persecución a pie 85
Saltar y Trepar 86
Caídas y otros accidentes 88
Movimiento en Vehículos 88
Sin la habilidad adecuada 89
Rangos de Velocidad 89
Puntos de Velocidad 90
¿A qué distancia está un vehículo de otro? 90
Aceleración y deceleración 90
Maniobrando 91
Recuperar el Control 92
Daño a los vehículos 93
Atacar y Esquivar entre vehículos 94
Saltar de un vehículo 95
Atropellar a un peatón 96

SISTEMA DE COMBATE 97

Resumen 97
Paso 1.- Determinar la Iniciativa. 97
Paso 2.- Acciones 99
Ataque 99
Defensa 99
¿Qué habilidad uso para defenderme? 100
Parar y desviar un ataque 102
Modificaciores por situación 102
Paso 3.- Consecuencias 105
Volver a empezar 106

OPCIONES DE COMBATE 106

Usando los modificadores 106
Opciones de Combate a distancia 106
Opciones de Combate Cuerpo a cuerpo 109
Otras opciones de combate 111

DAÑO Y HERIDAS 116

La Resistencia al daño 116
Consecuencias del daño, las heridas 116
Acumulando heridas 117
Describir las heridas 117
Haciendo más letal el daño 118
Daño a objetos y estructuras 118
Otras formas de sufrir daño 119

ESTRÉS 127

Estrés y Trauma 127
¿Cuándo tirar? 130
Trastorno por Estrés Postraumático 130

CURACIÓN 132

Curación natural 132
Asistencia médica 134
Recuperarse del Estrés 135

MEJORA DEL PERSONAJE 136

Convertir una habilidad en Entrenada 136
Aumentar una habilidad 137
Adquirir una nueva especialización 138
Mejorar una especialización 138
Mejorar una característica 138
Adquirir una ventaja 138
Eliminar una desventaja 138
Otorgar Puntos de Personaje y de Cojones 139

EQUIPO 141

Adquiriendo equipo 141
Equipo inicial 141
Costes y precios 141
Descripción del equipo 143

ARMAS DE FUEGO 150

Alcances 150
Armas automáticas 150
Armas cortas, pistolas y revólveres 150
Escopetas 154
Subfusiles 155
Fusiles de francotirador 156
Fusiles de asalto 159
Fusiles de caza 160
Ametralladoras 161
Lanzagranadas 162
Granadas 162
Lanzacohetes 164
Ojivas y cohetes 165

Rail Interface Sistem (RIS, Sistema de Interfaz por Railes) 165
Accesorios para las armas.....165
Munición no convencional 168
Explosivos.....169
Minas 170
Protecciones 171
Armas Cuerpo a Cuerpo.....174
Armas de cuerpo a cuerpo improvisadas.....175
Armas arrojadizas y armas de tiro 176
Armas no concencionales 177
Vehículos terrestres 179
Vehículos terrestres especiales.....181
Vehículos Acuáticos 182
Vehículos aéreos (Helicópteros).....183
Vehículos aéreos (Aviones) 186
Armamento para vehículos 188
Reglas especiales de misiles ...190

SEGUNDA PARTE 194

LA ESPADA Y EL ESCUDO DE LA HUMANIDAD 194
UN DÍA CON LOS XCORPS 196
GLOBAL DEFENSE 202
Iniciativa para la Defensa Estratégica 202
La Comisión para la Amenaza Alienígena.....203
COMPOSICIÓN DE LA GLOBAL DEFENSE 203
STRATCOM 204
TACCOM.....204
LOGCOM.....205
Operatividad 206
Rainbow 206
Bauhaus.....206
Gagarin.....207
Presencia Internacional..... 207
Funcionamiento 208
Escalas y graduaciones.....208
Tipos de unidades de Global Defense según su tamaño y composición 209
El tamaño de las unidades..... 210
Equipamiento y armamento 211
Entrando en Global Defense ...212
Quién es quién en Global Defense 213
LO OCURRIDO HASTA AHORA 217
2 de marzo.....217
4 de marzo.....217
5 de junio.....217
6 de junio.....218
6 al 10 de junio 218
14 de junio 218
16 de junio 219
18 de junio 219
21 de junio 219
22 de junio 219
23 de junio 219
24 de junio 219
1 de julio.....219
3 de julio.....219
4 de julio.....220
5 de julio.....220
7 de julio.....221
9 de julio.....221
10 de julio 222
11 de julio 222
15 de julio 222
17 de julio 222
26 de julio 222
29 de julio 222
30 de julio 223
31 de julio 223
1 de agosto.....223
2 al 6 de agosto.....223
9 de agosto.....223
10 de agosto 223
13 de agosto 224
14 de agosto 224
16 de agosto 224
CONOCIMIENTO SOBRE LOS CHANDRA 224
¿Cómo son los Chandra?.....224
¿Cómo es la tecnología Chandra?.....225
¿De dónde vienen?.....225
¿Cuál es su objetivo? 225
ALTO SECRETO 226
IInforme sobre Especimen SFI-001.....226
Informe sobre Especimen SFI-002.....228
nforme sobre Especimen SFI-003.....229
ARQUETIPOS DE PERSONAJES "GLOBAL DEFENSE" 232
Jugando con un personaje de Global Defense.....234
Crear un personaje de cero 234
ARQUETIPOS DE PERSONAJES 234
Especialista en reconocimiento.....235
Experta en demoliciones 236
Francotiradora 237
Piloto de combate 238
Médico de campo.....239
Soldado 240

TERCERA PARTE 242

ÁREA RESTRINGIDA 242
EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO 244
UN MUNDO EN GUERRA 246
África 246
América 247
Asia.....248
Europa 250
Oceanía 252
Antártida.....254
El espacio.....255
El ejército.....255
EL TRABAJO DEL DIRECTOR 258
Dirigiendo el juego.....258
Tipos de juego 259

Tramas paralelas *260*

LA VERDAD SOBRE EL ENEMIGO ***261***

ESTRUCTURA SOCIAL EN KA'MALL ***264***

Las Castas *265*

Tácticas Chandra *267*

Actividad *267*

TECNOLOGÍA CHANDRA ***268***

Materiales *268*

Energía *269*

Bioingeniería *269*

Comunicaciones *270*

Aeronaves *270*

Seguridad *273*

Instalaciones *273*

Armamento *273*

Soldado Chandra *275*

Goliath Chandra *276*

Perro de presa Chandra *277*

Obrero Chandra *278*

Oficial Chandra *279*

Piloto Chandra *280*

MISSION FILES ***281***

EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO ***282***

Sinopsis *283*

Prólogo *284*

Introducción *284*

Nudo *288*

Desenlace *292*

Epílogo *294*

OPERACIÓN TRUENO LEJANO ***297***

Sinopsis *297*

Introducción *297*

Nudo *299*

Desenlace *305*

Epílogo *308*

OPEN GAME LICENSE ***310***

HOJA DE PERSONAJE CIVILES Y GLOBAL DEFENSE ***314***

HOJAS DE CONTROL CIVILES, XCORPS Y PNJ ***317***

FIRST CONTACT
XCORPS

PRÓLOGO

Allá por 1996, cuando los videojuegos aún venían en diskettes y Windows 95 era una revolución, llegó a mis manos un juego de estrategia llamado XCOM: Terror from the Deep. Se trataba de la segunda parte de un juego llamado UFO: Enemy Unknown (aunque apareció en los años siguientes para consolas bajo el título XCOM: Enemy Unkonwn). En este videojuego, el jugador encarnaba el comandante de una organización llamada XCOM, creada bajo bandera y mandato internacional para luchar contra una invasión alienígena. El juego combinaba una modesta gestión de recursos con el combate estratégico por turnos. En la parte de gestión de recursos había que construir y administrar las bases de la organización, contratar personal, mantener y reparar las instalaciones, investigar nuevas tecnologías, etc. En el combate por turnos dirigíamos en una perspectiva isométrica una unidad de soldados en diferentes misiones y entornos. Cada uno de estos soldados tenía habilidades y aspecto propio y se podía personalizar mínimamente. Mi hermano y yo peleábamos por conseguir el PC de casa y poder pasar horas haciendo frente a este enemigo desconocido al que, con el tiempo, aprendimos a conocer como a otro miembro de la familia.

XCOM me caló tan profundamente que en aquella época traté de crear un pequeño juego de rol copiando directamente las estadísticas de las criaturas y naves del videojuego, haciendo capturas de pantalla y retocándolas con mis escasos conocimientos de diseño. La inconstancia y la falta de medios dejaron aquel proyecto, como tantos otros, olvidado en algún rincón de mi memoria (y posiblemente en algún disco duro perdido en un trastero lleno de polvo en casa de mis padres).

Con el tiempo, la saga de videojuegos fue creciendo, ampliándose con más títulos que recogían el

testigo de este clásico. Y yo, tras jugarlos, retomaba por unas semanas mi proyecto de juego de rol y posteriormente lo abandonaba por otros menos complejos y más asumibles para mis medios. Y la espinita de hacer un juego con la temática de la invasión alienígena continuó ahí, durante casi 15 años... Con el reinicio en 2012 de la franquicia XCOM, y sin haberla jugado, me senté, diseñé el proyecto del libro que tienes entre manos y se lo presenté a otro fan incondicional de la saga, mi amigo y editor de Holocubierta, Ismael de Felipe. Tras pensarlo detenidamente y considerar los pros y contras del proyecto, decidió darme luz verde. Y así comenzó el Proyecto X, que tras pasar bajo varias denominaciones adquirió finalmente el nombre de First Contact: XCorps.

Este juego es un claro homenaje al género de invasiones alienígenas y en particular a la saga de juegos de la que ya hemos hablado, profundizando mucho más en la historia y origen de los alienígenas y en crear un entorno de campaña donde los personajes puedan vivir muchas y muy diversas aventuras. Pero no solo hemos bebido de esta fuente. Series como Fallen Skies o la mítica V también han pasado por nuestras mentes, a la vez que películas como Independence Day, Invasión a la Tierra o La Guerra de los Mundos.

"José Manuel Palacios Rodrigo"

LEE ESTO PRIMERO

El libro que tienes en las manos es tu pasaporte a un futuro peligroso. Un futuro donde una avanzada raza alienígena que los humanos hemos bautizado como "Chandra" llega a la Tierra con intenciones hostiles. No es una invasión a gran escala, al menos en principio, sino una sucesión de ataques aparentemente aleatorios. Cualquier intento de negociar o comunicarse es inútil, solo queda una salida, la guerra.

La humanidad, en un gran esfuerzo conjunto, ha creado una organización militar multinacional encargada de hacer frente a la amenaza Chandra, denominada Global Defense. Una organización lastrada desde el principio por los intereses políticos de las diferentes naciones y enfrentada además a las acusaciones (no faltas de razón) de que invierte más tiempo y operativos en proteger a los países que más contribuyen económicamente a la causa. Una organización que trata de defender a una humanidad que tendrá que aprender a dejar de lado sus diferencias si quiere sobrevivir.

Mientras, la población vive en un perpetuo estado de alerta, intentando continuar su rutina sin saber si de pronto la guerra va a invadir sus vidas. Las abducciones y ataques a poblaciones son cada vez más frecuentes. Nadie está a salvo y el caos y la anarquía han hecho algunas regiones ingobernables.

En este libro encontrarás un universo detallado que te permitirá jugar un sinfín de aventuras, todo lo que necesitarás es unos cuantos amigos, lápiz, papel y unos cuantos dados de 6 caras como los que usan la mayor parte de los juegos de mesa.

DOSIFICANDO LA INFORMACIÓN

La primera parte del libro, "El día de mañana", incluye el sistema de juego, las reglas de creación de personajes y la información sobre el fenómeno Chandra que está disponible al público general.

La segunda parte del libro, "La espada y el escudo de la humanidad", incluye información relativa a Global Defense y sus operativos, conocidos como los XCorps. También se detallan algunos personajes de la organización y datos sobre los Chandra que el público general desconoce. Si eres un jugador y no el Director de Juego, es mejor que no leas esta parte y descubras dicha información a lo largo de las sesiones de juego.

La tercera parte del libro, "Área Restringida", es solo para el DJ. Incluye todo el trasfondo real sobre los Chandra, su historia, motivaciones y gran cantidad de información secreta que los jugadores no deberían conocer. Si planeas ser un jugador... ¡NO LEAS ESTA PARTE!

TIPOS DE HISTORIAS

Aunque dedicamos gran parte del libro a detallar la organización Global Defense y su lucha contra los alienígenas ¡No tienes que

limitar tus partidas a esto! Puedes jugar muchos tipos de historias diferentes en cualquiera de los puntos de la ambientación. Desde la lucha contra la conspiración global por ocultar el hallazgo del asteroide, hasta partidas de intrigas políticas por la lucha de recursos, espionaje gubernamental, civiles que resisten una ocupación alienígena o tienen que sobrevivir al caos que se produce con la llegada de los Chandra.

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Este libro es un juego de rol. En un juego de rol, los participantes viven fantásticas aventuras con su imaginación, interpretando a los personajes (PJs) de una historia ficticia propuesta por uno de ellos que hace la función de director del juego (DJ). Este, usando el trasfondo que se incluye en este libro a modo de referencia, contará una historia, describiendo el escenario y proponiendo una trama. Los jugadores adoptarán el papel de los protagonistas (que muchas veces podrán crear ellos mismos) para afrontar la aventura.

Los juegos de rol son juegos de conversación. El DJ explica el escenario, se lo cuenta a los participantes dándoles detalles para que ellos se lo puedan imaginar. Después, los jugadores interpretan a sus PJs, explicando al director las acciones que sus personajes tratan de llevar a cabo. Existen unas reglas que utilizan los dados (como en otros juegos) para determinar el resultado de las acciones de los personajes. Por último, el DJ interpreta el resultado de esas acciones y cómo afectan al escenario y la trama.

El objetivo del juego no es ganar o perder, sino participar en la historia y hacerla avanzar. Aunque ahora todo esto pueda parecerte extraño, lo irás comprendiendo poco a poco a medida que vayas leyendo y con los numerosos ejemplos que encontrarás a lo largo del libro.

GLOSARIO

En esta sección vamos a explicar una serie de términos que te ayudarán a entender con más facilidad los siguientes capítulos.

•ACCIÓN: En términos de juego una acción es aquello que intenta realizar el PJ. Si este quiere saltar por encima de un agujero en el suelo, su acción en ese momento es "Saltar", si quiere conducir un coche, será "Conducir". Algunas acciones ocurren sin más, simplemente por la voluntad del personaje, pero otras requieren comprobar con las reglas si el personaje es capaz de hacerlas. Para ello se realizará una tirada de dados en la que el jugador deberá superar la dificultad marcada por el DJ.

•BONIFICACIÓN: Una bonificación es una circunstancia favorable que favorece que el PJ pueda tener éxito en una tarea. Normalmente las bonificaciones permiten al jugador lanzar más dados en su tirada para llevar a cabo una Acción.

•DADO: Este juego emplea dados de 6 caras, como los que usan muchos juegos de mesa, para resolver el resultado de las acciones de los personajes. Muchas veces verás Dado abreviado como una D. El número que hay delante de la D indica que hay que lanzar ese número de dados y sumar los resultados. Por ejemplo, si en el texto ves 4D significa que hay que lanzar 4 dados de 6 caras y sumar los resultados. También puedes encontrarte algo como 3D+1. En este caso el +1 es un valor que se añade después de obtener el resultado de los dados. Es decir, lanzarías los 3 dados de 6 caras, sumarías los resultados y a ese valor le añadirías 1 punto. A ese +1 se le llama Tercio.

•DIFICULTAD: La dificultad es el valor numérico que indica la complejidad para que un personaje realice una tarea determinada. Cuanto mayor es la dificultad, más complicada resulta la tarea. Para tener éxito en una Acción, el jugador debe realizar una Tirada de Dados que iguale o supere la dificultad.

•DIRECTOR DE JUEGO (DJ): El jugador que se encarga de plantear la historia, describir el escenario y aplicar las reglas para interpretar el resultado de las acciones de los personajes de los jugadores. También interpreta a los secundarios y personajes que pueblan la historia y no son interpretados por los jugadores.

•JUGADOR: En sentido amplio, todos los participantes del juego, aunque normalmente se suele referir a aquellos que interpretan los personajes y no al DJ, que debido a sus funciones se le suele conceder un estatus especial.

•MODIFICADOR: Un modificador es una circunstancia que altera la complejidad de una tarea, elevando la dificultad si es positivo o disminuyéndola si es negativo.

•PENALIZACIÓN: Una circunstancia que perjudica al personaje y que resta dados de su tirada. Normalmente las penalizaciones tienen que ver con el estado del personaje (herido, asustado, etc.).

•PERSONAJE: Persona ficticia que vive las aventuras que suceden en el juego. Normalmente se refiere específicamente a aquellos personajes que controlan los jugadores, llamados Personajes Jugadores (PJs). Los personajes que controla el Director de Juego suelen llamarse Personajes No Jugadores (PNJs).

•TERCIO: Un Tercio o Tercio de Dado es una puntuación fija de +1 puntos que se añaden a una tirada de dados. Si fuera de +2, serían dos tercios.

•TIRADA: Es un mecanismo del juego por el que un jugador lanza un número determinado de dados y suma los resultados. Existen varios tipos de tiradas que veremos en el sistema de juego. Algunas tiradas tendrán como objetivo igualar o superar una dificultad, mientras que otras simplemente buscan obtener el resultado más alto posible.

PRIMERA PARTE
EL DÍA DE MAÑANA

Miller Lite
FISH
ESPN HD

07/08/2014 "ATAQUES EN ZONA RURAL"

EN EL GRANERO

El viejo Escupideras Joe apagó el televisor. Acababa de ver sin pestañear lo ocurrido en San Francisco. Había escuchado sin inmutarse las explicaciones del suceso de labios de una titubeante presentadora.

Llevó la taza de café al fregadero de la cocina. Mientras la lavaba, podía oír como si lo tuviera delante los reproches de su hermano Craig, siempre sensato:

- Debiste haber avisado, Joe. De habérselo dicho al sheriff, esto no habría pasado. Habrían estado prevenidos.

¡Oh, cuánto añoraba a Craig! La granja le parecía enorme desde su muerte, y ahora tenía el doble de trabajo, el doble de callos en las manos y ninguna buena conversación en el porche al final de la jornada. Solo le quedaba la compañía de General Lee, un chucho huesudo de mirada astuta que apareció un buen día rondando la casa en busca de comida, y cuya confianza se ganó a base de sobras.

- Vamos General -dijo Joe, una vez hubo colocado la taza junto al resto de vajilla en la alacena.

El perro, que dormitaba junto a la puerta, levantó las orejas, se incorporó, se estiró sin mostrar prisa alguna, y siguió los pasos de Joe.

- ¿Y quién me habría creído, eh, Lee? Nadie. Nadie toma en serio al necio Escupideras. Me habrían dado por loco, me habrían encerrado. Ni aunque se lo hubiera puesto delante me habrían creído, maldita sea.

Salieron de la casa. Joe se detuvo un instante a contemplar el enorme campo de maíz que tenía ante sí. El grano ya

estaba tierno, se acercaba la época de la cosecha. Antes esa era una época feliz, recolectando mano a mano junto a Craig. Los viejos tiempos. Viejos, tal y como él era. Viejos, tal y como se sentía. Viejo y solo. Y es que después del funeral de Craig, al que acudieron todos los miembros de la cooperativa agrícola del condado, ya nadie visitaba la granja. Su hermano era, además del sensato, el que hacía amigos. Por eso aquella noche le fue tan fácil darse cuenta de que algo fuera de lo común ocurría, de que alguien entraba en sus tierras, y de que, desde luego, ese alguien no estaba invitado.

No le había costado mucho acostumbrarse al silencio y la quietud de su finca. Conocía el ruido de los insectos en verano, de los roedores y las alimañas, de las camionetas que pasaban por el camino de tierra que lleva al pueblo. Pero lo que le despertó aquella noche no fue ninguna de esas cosas. Eran pasos, pasos torpes, y golpes. No era un único intruso. General Lee, que se había despertado antes que él, gruñía alerta, pero no ladraba. Juraría que jamás había oído ladrar al dichoso perro. Se levantó despacio y sacó del cajón de la cómoda su rifle de cerrojo, siempre cargado. Bajó las escaleras con cuidado, sin encender ninguna luz, y se asomó, apartando el visillo, por la ventana junto a la puerta. No entendió lo que veía, pero sí que entendió la amenaza. Quizá fue el miedo lo que le dio el valor para abrir la puerta y disparar a la primera de aquellas dos sombras que tuvo a tiro, y a continuación, sin detenerse siquiera a respirar, disparar a la segunda, que cayó redonda en la grava de la entrada.

- Le di al otro, ¡ah, sí! General, tú estabas allí, seguro que le di. Pero el muy hijo de puta huyó, y se perdió en los campos... de vuelta al infierno del que había salido.

Joe escupió al suelo y continuó su camino hacia el granero, cabeceando.

- No, no, no... Craig era un cobarde. Dios lo bendiga y lo tenga en su gloria, ¡pero era un cobarde! Lo habría llevado a comisaría y todos encerrados. Hicimos lo correcto, lo hicimos...

Las puertas del granero se abrieron con un ruido sordo, y de dentro salió un hedor insoportable que Joe parecía esperar, porque a pesar del mismo entró decidido, mientras que General Lee se quedó en el umbral, gimiendo y revolviéndose sobre sí mismo, sin llegar a pasar. Joe palpó la pared y, pulsando un destartalado interruptor, encendió la bombilla solitaria aferrada a un cable que colgaba desde el centro del techo del granero. Segundos después se prendió también una lámpara fluorescente clavada en la pared lateral, alumbrando una mesa de trabajo.

- ¿Así que han venido tus amiguitos, eh bastardo?

Bajo la bombilla, atado en una mecedora, un cuerpo inerte, lánguido, a medio descomponerse, al que Joe se dirigió con paso firme, hasta que lo tuvo muy cerca. Se agachó para ponerse a la altura de los ojos sin vida del ser y le espetó:

- Estoy preparado, maldito bicho, claro que lo estoy. Ya lo he hecho una vez, lo puedo hacer cientos. –levantó la cabeza hacia el techo del granero y gritó- ¿Y vosotros? ¿¡Vosotros estáis preparados!? ¡Vamos!

Sonriendo como hacía tiempo que no sonreía, no desde que Craig muriera, añadió desafiante:

- ¡Venid a por mí!

NOTICE
THIS PROPERTY IS PROTECTED BY VIDEO SURVEILLANCE

"Escúchame, Bo. Esto es muy importante. Todo lo que la gente ha escrito en los libros de ciencias está a punto de cambiar. La historia sobre el futuro del mundo está justo ahora en la televisión. Necesitamos grabar esto para que lo puedas enseñar a tus hijos y decir que tú estuviste allí. Por tus hijos, Bo."

"Morgan Hess, Señales"

Aunque la vida sigue, el impacto que ha tenido sobre la humanidad el hecho de no estar solos en el universo y la hostilidad de nuestros recién descubiertos vecinos ha provocado cambios radicales a todos los niveles.

En la mayor parte del mundo la gente ha vuelto a sus trabajos, paga sus impuestos, compra en los supermercados y ve los deportes en la televisión. Sin embargo, bajo esa capa de normalidad se ha instalado profundamente una sensación de miedo que atenaza a la mayoría de las personas. La contratación de alarmas con conexiones a centrales y seguridad privada se han elevado un 400%. El consumo de alcohol se ha duplicado y la asistencia los oficios religiosos roza niveles que no se veían desde hacía más de un siglo. La gente ha reforzado sus hogares y las ventas de armas han llegado a niveles estratosféricos. Muchos supermercados han reforzado su oferta, mientras la gente hace acopio de productos de primera necesidad. La tasa de suicidios ha obligado a los gobiernos a instalar líneas de ayuda y gabinetes de psicólogos que atiendan los frecuentes ataques de pánico y ansiedad que sufre la población.

Los boletines oficiales con la actividad alienígena ocupan los informativos, y los mensajes y consejos gubernamentales son constantes. La presencia policial en los grandes núcleos urbanos, especialmente en los puntos más sensibles, es constante.

Las instalaciones críticas (aviación civil, centrales nucleares, plantas de agua, etc.) han visto su seguridad reforzada por contingentes militares.

A pesar de las instrucciones del gobierno, los precios se han disparado, sobre todo en los bienes de primera necesidad. Las plataformas de derechos de los consumidores acusan a los gobiernos de laxitud en las normas para evitar estas situaciones y exigen medidas contundentes para evitar abusos. Mientras algunas grandes empresas ven sus beneficios aumentar, mucha gente desciende repentinamente al umbral de la pobreza al no poder acceder a bienes básicos.

Y esta es la punta del iceberg. Con las tropas occidentales retirándose y el mundo preocupado en la amenaza Chandra, los extremismos en Oriente Medio han resurgido con fuerza. Cadenas de atentados siembran el terror y la muerte en países como Irak, Afganistán, Líbano o Argelia. Las matanzas étnicas en África son constantes.

El equilibrio de poder es tan precario que algunos países tratan de conseguir ventaja en medio de la crisis, como Irán, o Corea del Norte, que han aprovechado la crisis para rearmarse, ayudados por China, que comienza a despuntar como primera potencia mundial.

Y en medio de todo esto se encuentra Global Defense, la organización multinacional encargada de la defensa contra la amenaza alienígena, y los hombres y mujeres que la componen, conocidos en la jerga de la calle como los XCorps. Algunos los miran con esperanza, como salvadores, mientras que otros recelan de su poder o dudan de su eficacia.

01/08/2014 "CONSEJO DE SEGURIDAD"

02/03/2014 "RAMAKESH DESCUBRE UN NEO"

LO OCURRIDO HASTA AHORA

Es difícil elaborar una cronología coherente que aporte todos los datos referentes al evento Chandra. La gran cantidad de informaciones contradictorias, pistas falsas y labores de desinformación de los propios gobiernos hacen esta labor imposible. Los siguientes apuntes aportan una pequeña visión de lo ocurrido.

2 DE MARZO

El astrofísico Narayan Ramakesh, británico de origen indio, descubre entre las órbitas de Urano y Saturno en el Observatorio de Roque de los Muchachos, situado en la isla de La Palma en las Islas Canarias un asteroide que clasifica con el nombre provisional de 2014RB6. El descubrimiento genera algunos comentarios en las redes sociales y algunos blogs especializados, pero nada reseñable.

4 DE MARZO

El Laboratorio Astronómico de La Sagra en Almería (dedicado a la búsqueda de objetos cercanos a la Tierra y Transneptunianos) confirma su descubrimiento con la denominación de NEO (Near Earth Object, Objeto Cercano a la Tierra) 103397. El descubridor del objeto, Ramakesh, le otorga el nombre de Chandra en honor a la diosa hindú de la luna.

El objeto Chandra posee una forma alargada, similar a una bala. Su longitud se estima en 7500 metros y su masa en 10 gigatoneladas. Unas diez veces más grande que el rascacielos Burj Khalifa y casi tan alto como el Everest. Su velocidad es aproximadamente 650.000 km/h.

6 AL 10 DE JUNIO

Algunos científicos y astrónomos acusan a diferentes gobiernos de mantener un silencio informativo sobre Chandra y de obstaculizar el análisis del objeto. En concreto, el científico Antoine Lelouch, jefe de misión del telescopio Herschel del European Space Astronomy Centre, localizado en Villanueva de la Cañada en Madrid, acusó a los gobier-

nos francés, español y alemán de entorpecer sus intentos de desviar el telescopio espacial Herschel para estudiar el objeto Chandra. Los gobiernos niegan cualquier implicación.

14 DE JUNIO

Una filtración sobre el objeto Chandra llega a Internet en forma de un vídeo con datos astronómicos, trayectoria y posibles efectos de un impacto. El vídeo habla de un evento capaz de aniquilar a la especie humana. El vídeo se retira poco después bajo petición de la NSA (National Security Agency, Agencia Nacional de Seguridad) estadounidense, pero para ese momento ya circulan copias en todas las redes sociales y en numerosos blogs.

Se da una versión oficial casi calcada en todos los países. Se habla de que Chandra pasará muy cerca de la Tierra pero sin peligro para sus habitantes.

La actividad en las redes sociales es frenética. Se habla de conspiración.

16 DE JUNIO

Se filtra a la prensa un escándalo que involucra a Ramakesh, el descubridor de Chandra. Se insinúa que manipuló los datos sobre el objeto y filtró el vídeo como represalia por la denegación de un ascenso. La comunidad científica se polariza entre los que apoyan a Ramakesh y aquellos que le denigran.

21 DE JUNIO

Los Estados Unidos, con la excusa de recortes de presupuesto, comienzan la retirada progresiva de sus tropas en el extranjero. La noticia es tan repentina y el repliegue tan rápido que sorprende a todo el mundo. Inglaterra, Francia y otros países participantes en misiones de paz de las Naciones Unidas hacen lo mismo tan solo unas pocas horas después. La prensa atribuye estas maniobras a las tensiones en Corea de Norte e Irán.

24 DE JUNIO

Ramakesh aparece ahorcado en su casa con una escueta nota de suicidio. Los teóricos de la conspiración reanudan su actividad en las redes sociales. Se producen pequeños disturbios aislados en algunas ciudades exigiendo el fin de la censura informativa. Los conspiracionistas y teóricos del fin del mundo muestran una actividad frenética. Los suicidios aumentan en la última semana de junio un 180%. Las iglesias, mezquitas y sinagogas registran los mejores datos de asistencia desde el comienzo del milenio.

3 DE JULIO

La NASA trata de mover la sonda Cassini (en la luna Titán de Saturno) para estudiar Chandra. La operación es un fracaso y debido a un mal funcionamiento la sonda se precipita sobre la superficie de Titán y es destruida.

4 DE JULIO

La prensa destapa una oleada de detenciones indiscriminadas en varios países occidentales. Esto provoca graves disturbios, manifestaciones y caos. Alemania y Francia están al borde de un levantamiento civil. Se habla de campos de concentración. La canciller alemana se ve obligada a dimitir tras admitir que las detenciones estaban dirigidas contra miembros de grupos antisistema radicales. Muchos medios de comunicación no creen la versión oficial. En Rusia se declara la Ley Marcial. El bloqueo informativo en China es total.

5 DE JULIO

Se producen varios avistamientos del objeto Chandra por diferentes observatorios en todo el mundo. La prensa asocia rápidamente la llegada del objeto con las desapariciones de civiles. En las redes sociales y los medios de comunicación resurge la teoría de que el asteroide podría impactar contra la Tierra. Se producen disturbios que son seguidos por la declaración del estado de excepción en la mayor parte del mundo occidental, una medida sin precedentes en tiempos de paz.

7 DE JULIO

La prensa recoge la noticia de que la actividad en todos los observatorios de amplio alcance se ha militarizado bajo supervisión de fuerzas multinacionales de la ONU. El objeto Chandra es visible por la noche con telescopios convencionales.

Prosiguen los disturbios en medio mundo exigiendo saber la verdad. En algunas zonas se producen saqueos, suicidios en masa y oleadas criminales. El ejército se ve obligado a intervenir en varios países para garantizar la estabilidad.

29/07/2014 "INCERTIDUMBRE"

10 DE JULIO

El objeto Chandra desaparece. Los gobiernos tratan de calmar a la población con la noticia. Se inician varias campañas, incluyendo la teoría de que nunca existió y todo fue un fraude. El público general interpreta todo como una conspiración de los medios de comunicación y acusa a la comunidad científica de haber causado el pánico.

La prensa rusa acusa a su gobierno de ocultar que Chandra era en realidad una nave militar experimental.

Muchos científicos no se creen esta versión debido a las velocidades y masa del objeto observado. Las redes sociales siguen ardiendo con la conspiración. La población intenta recuperar la normalidad.

11 DE JULIO

Varios satélites de comunicaciones registran interferencias e intrusiones de origen desconocido lo que provoca el caos en las comunicaciones terrestres lo que complica la vuelta a la normalidad.

17 DE JULIO

Avistamiento no confirmado de objetos voladores no identificados en Brasil y Tailandia. La prensa más sensacionalista lo asocia rápidamente con Chandra. Los gobiernos guardan silencio. El público general es escéptico.

26 DE JULIO

Durante la tarde, un avión de caza F-22 de las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos derriba un objeto volador no identificado sobre la bahía de San Francisco. El objeto cae en la ciudad en medio del distrito de Sunset, llevándose por delante varios edificios. Algunos de los ocupantes del aparato siniestrado sobreviven y siembran el terror en la ciudad. Las fuerzas del orden no saben a lo que se enfrentan. Se viven escenas de pánico. La noche concluye con un recuento de 127 muertos, 32 desaparecidos y 38 heridos entre la población y fuerzas del orden. Las fotos del ataque inundan la red y los medios de comunicación.

29 DE JULIO

Disturbios casi a nivel global exigiendo a los gobiernos explicaciones sobre la amenaza alienígena. Reunión de urgencia del Consejo de Seguridad de la ONU. Los gobiernos comparecen en sus respectivos países justificando sus acciones en aras del interés mundial. Se destapa la gran mentira. Chandra era en realidad una nave alienígena. Los intentos por establecer comunicación con sus tripulantes han sido infructuosos. El ataque sobre San Francisco ha sido considerado un acto de guerra. Los sectores más críticos exigen dimisiones. El primer ministro británico dimite esa misma noche.

Extrañas desapariciones en Marruecos y Perú, se habla de múltiples avistamientos de objetos voladores no identificados.

30 DE JULIO

Dimite el presidente de España forzado por la presión pública. El primer ministro de Holanda sigue su ejemplo y presenta su dimisión esa misma tarde.

31 DE JULIO

La prensa rusa habla de bombardeos y combates cerca de Tomsk, pero las autoridades lo niegan.

1 DE AGOSTO

El consejo de seguridad de la ONU aprueba la Resolución 53 y se pone en marcha la Iniciativa para la Defensa Estratégica (SDI, Strategic Defense Initiative por sus siglas en inglés). Se anuncia la creación de un cuerpo para enfrentar y analizar la amenaza alienígena, Global Defense. El organismo recibe más de 20.000 peticiones para alistarse en las 12 primeras horas de vida de su página web.

2 AL 6 DE AGOSTO

Múltiples avistamientos, informes de abducciones y ataques en España, Holanda, Sudáfrica y Japón. Las fuerzas de seguridad locales se enfrentan como pueden a los alienígenas. El protocolo SDI entra en funcionamiento, Global Defense establece tres bases principales: Rainbow (Alaska), Rammstein (Alemania) y Tomsk (Rusia).

9 DE AGOSTO

Se pierde toda comunicación con varias regiones en el sudeste de Europa, África, América del Norte y Asia. Las áreas afectadas incluyen ciudades enteras de Hungría, Bielorrusia, Sudáfrica, Sudán, Rusia, China, islas del Japón y los estados de Alaska, Colorado y Vermont. Los satélites dejan de transmitir, se pierde el contacto telefónico y por radio con las llamadas "Zonas Oscuras". Los científicos especulan que puede haber muchas más zonas no descubiertas. Algunas personas que consiguen escapar hablan de una invasión en esas zonas y de campos de prisioneros. Se decreta la alerta máxima por la amenaza de una invasión a gran escala.

10 DE AGOSTO

Se moviliza al ejército y a Global Defense para investigar las Zonas Oscuras. Se forman pequeñas bolsas de resistencia en esas áreas formadas principalmente por policías y voluntarios. Llegan pocas noticias, algunas hablan de exterminio y de experimentos aberrantes.

13 DE AGOSTO

La ciudad de Ostrava en la República Checa, que había sido convertida en una Zona Oscura, vuela por los aires en una explosión de antimateria de 40 megatones mientras se luchaba para recuperarla. Más de 120.000 bajas civiles y miles de desaparecidos. Los daños son catastróficos en kilómetros a la redonda. Se forma una nube de polvo sobre Europa que oculta parcialmente el Sol.

14 DE AGOSTO

El Consejo para la Amenaza Alienígena paraliza cualquier iniciativa de Global Defense para retomar las Zonas Oscuras, que quedan bajo control alienígena y son abandonadas a su suerte. Se producen protestas multitudinarias en las calles pidiendo intervenciones más contundentes, pero la cantidad de pequeños focos y la protección de localizaciones críticas se consideran prioritarias. Comienzan a aparecer las primeras voces discrepantes con la labor de Global Defense.

16 DE AGOSTO

El presente...

¿QUÉ SE SABE DE LOS CHANDRA?

Muy poca gente ha visto de forma directa a nuestros visitantes, tampoco hay fotos con una calidad óptima que permita verlos con claridad. En Internet circulan decenas de fotos, algunas de ellas claras manipulaciones, otras borrosas, movidas o poco fiables. Los medios de comunicación, con la colaboración de antropólogos, zoólogos, astrónomos, biólogos y otros especialistas, tratan de elaborar teorías sobre la procedencia, condiciones del planeta de origen, sociedad y capacidades físicas de los Chandra, mientras que la información fidedigna y contrastada escasea. A continuación encontrarás una lista de los datos más comentados en los medios sobre los Chandra. Por supuesto, ya que existen numerosos rumores, mucho de lo que se diga a continuación puede resultar contradictorio.

SECRETISMO

Mucha gente se pregunta qué ha ocurrido con los cuerpos de los alienígenas que han sido abatidos en los diversos enfrentamientos contra las fuerzas de seguridad, militares, o Global Defense. El hecho de que no se proporcionen imágenes o información contrastada irrita a muchos sectores civiles y potencia las teorías de la conspiración que tachan de falsa la amenaza alienígena. ¿Por qué se guarda esa información?

¿CÓMO SON LOS CHANDRA?

•Los Chandra tienen aspecto humanoide con la piel gomosa, parecida a la de un tiburón. Esto los hace muy resistentes.

•Miden algo más de dos metros y son extremadamente delgados y fibrosos para los términos humanos.

•Algunos testigos, sin embargo, hablan de pequeños hombrecillos de poco más de metro y medio con grandes cabezas y ojos almendrados.

•Sus manos son huesudas y acaban en largas garras. Poseen solo cuatro dedos muy separados, aunque otros testigos hablan de seis largos dedos huesudos.

•Todos los testimonios coinciden que las cabezas son abombadas hacia atrás y sus ojos son más grandes y completamente negros. Esto alienta las especulaciones sobre su intelecto superior y su capacidad para ver el espectro infrarrojo o tener una visión nocturna similar a la de los felinos.

•Algunos antropólogos apuntan que la posición de los ojos es muy importante. Al estar en la parte frontal de su rostro, indica que los Chandra descienden de depredadores.

•No tienen nariz, o al menos carecen de órganos olfativos externos visibles.

•Se especula que deben ser asexuados, ya que no se aprecian genitales. Aunque no llevan ropas, sí portan armas y otros aparatos cuyo uso resulta desconocido.

•No se sabe cuál es su dieta, si es que comen, ni la mayor parte de datos sobre sus sistemas biológicos y genética.

•No hablan ni producen sonido alguno, por lo que se especula que se comunican entre ellos por medio de telepatía, aunque los más escépticos descartan esta probabilidad.

¿CÓMO ES LA TECNOLOGÍA CHANDRA?

El hecho de que hayan conseguido cruzar el vacío espacial hasta la Tierra indica una tecnología muy avanzada. Sus armas disparan ondas de energía que dejan una estela a medida que avanzan hacia sus objetivos. La energía parece hacer estallar el blanco. Algunos testigos de abducciones hablan literalmente de rayos eléctricos brotando se sus armas. Sus naves con forma de "manta raya" poseen una resistencia increíble y apenas se muestran en los radares debido al material con el que están fabricados, que resulta a un mismo tiempo duro y ligero. A pesar de ello, parece que no están totalmente adaptadas a nuestra atmósfera. Para sus transmisiones utilizan algún tipo de pulso energético que aún no se ha podido descodificar.

¿DE DÓNDE VIENEN?

Su origen podría ser Alfa Centauri, al ser la estrella más cercana a nuestro sol y por la trayectoria que seguía la nave nodriza Chandra antes de cambiar de rumbo hacia la Tierra. Aunque este punto, como tantos otros, es una mera hipótesis.

¿CUÁL ES SU OBJETIVO?

Sin duda esta es la pregunta más difícil de responder. Los Chandra no han intentado ningún tipo de comunicación con lo humanos. Sus acciones han sido hostiles y los analistas no se ponen de acuerdo sobre qué hacen en nuestro planeta. Para algunos, los avistamientos responden a acciones de inteligencia destinadas a la investigación y reconocimiento para preparar una invasión a gran escala. Otro grupo más controvertido opina que los Chandra no nos consideran una especie inteligente y nos tratan como si fuésemos meros animales; según esta teoría, carecemos de alguna capacidad que ellos considerarían símbolo de inteligencia. Lo cierto es que decenas de supuestos especialistas campan por los platós de televisión con todo tipo de hipótesis sobre nuestros visitantes, mientras tanto, desde las instituciones oficiales se guarda silencio y no se confirma ni desmiente ninguna teoría, alentando de este modo la especulación.

Recuerden las instrucciones del Comité de Defensa Civil: En caso de contacto alienígena, no abandonen sus casas, marquen el número de emergencias y busquen refugio en su sótano o buhardilla. No intente enfrentarse a ellos, repetimos, no intente enfrentarse a ellos.

"Cuña en las principales emisoras de radio de EEUU"

CREACIÓN DE PERSONAJE

En este capítulo encontrarás información sobre cómo crear un personaje para First Contact. Existen dos métodos para ello, el empleo de Arquetipos o la Creación Paso a Paso.

ARQUETIPOS

Los Arquetipos son personajes pregenerados que representan los ejemplos de personaje más típicos y comunes de la ambientación. Puedes usarlos tal como están o, con el permiso de tu Director de Juego, modificarlos a tu gusto. Para esto último deberás estar familiarizado con el sistema de Creación Paso a Paso, y así respetar el equilibrio de puntos al realizar estas modificaciones. Si ninguno de los Arquetipos te convence, tendrás que diseñar tu personaje mediante la Creación Paso a Paso. No te preocupes, es muy sencillo.

CREACIÓN PASO A PASO

Esta sección te ayudará a crear un personaje completamente personalizado para First Contact. Puedes usar un arquetipo como guía o inspiración, o diseñar tu personaje desde cero. A continuación describiremos cada una de las partes que componen un personaje.

ANTES DE EMPEZAR: DADOS Y TERCIOS

En First Contact, las capacidades de los personajes y criaturas se miden en Dados (abreviados como D). Un personaje puede tener 2D en Fuerza, lo que indica que si quiere, por ejemplo, levantar unas pesas, lanzará 2 dados de 6 caras, sumará los resultados y comparará el resultado con una dificultad que establecerá el Director de Juego. Cuantos más dados lance, más fácil será para el personaje realizar las tareas.

Los personajes pueden tener valores que no sean dados completos, sino tercios de dado. Los tercios se representan con un signo de suma seguido de un número. Por ejemplo, tu personaje podría tener 2D+1 en Fuerza, lo que significaría 2 dados y 1 tercio, o podría tener 2D+2, lo que significaría 2 dados y 2 tercios. ¿Lo pillas? Los tercios se suman al resultado obtenido con los dados. Así el código 2D+2 significa que lanzarías 2 dados de 6 caras, sumarías los resultados entre sí y además añadirías 2 al resultado. Un dado se divide en tres tercios, de manera que un personaje no puede nunca tener 2D+3 (es decir, al tener tres tercios queda directamente como 3D).

CARACTERÍSTICAS

Las características nos describen a grandes rasgos las capacidades físicas y mentales del personaje, su potencial, puntos fuertes y débiles. Las características de los seres humanos varían entre 1 y 5 dados, siendo 2D una puntuación aceptable y media para una persona ordinaria en sus características. Estas son:

AGILIDAD: *la agilidad indica las capacidades motrices del personaje, especialmente aquellas que requieren equilibrio, velocidad o flexibilidad.*

DESTREZA: *indica la coordinación motriz, así como las habilidades de manipulación precisa del personaje.*

FUERZA: *la fuerza representa la capacidad muscular, aguante y resistencia del personaje.*

CONOCIMIENTOS: *los conocimientos miden la facilidad del personaje para retener información y aprender. También puede usarse como indicador de la cultura y saber de este.*

PERCEPCIÓN: *nos indica la agudeza de los sentidos del personaje, su capacidad para darse cuenta de los detalles y velocidad de reacción.*

PRESENCIA: *nos muestra el carácter, personalidad, carisma y voluntad del personaje.*

HABILIDADES

Las habilidades son conocimientos específicos, técnicas aprendidas y aplicaciones prácticas de las características, como por ejemplo Conducir (que depende de Destreza), o Medicina (que depende de Conocimiento). Como ves, las habilidades dependen de las Características a las que están asociadas y se aprenden mediante la enseñanza y la experiencia.

Los personajes de First Contact poseen dos tipos de habilidades, las Entrenadas y las No Entrenadas. Las habilidades Entrenadas tienen como base tantos dados como la característica de la que dependen. Mientras que las No Entrenadas tienen como base un dado menos que la característica de la que dependen. Las habilidades pueden desarrollarse por encima de esta base y tener su propio código de dados.

Las habilidades, a su vez, pueden tener especializaciones, que son usos o áreas muy específicos de las mismas. Por ejemplo, Maquinaria Pesada podría ser una especialización de la habilidad de Conducir. Las especializaciones, al igual que las habilidades, se pueden adquirir durante la creación del personaje o durante el juego mediante el aprendizaje o la experiencia.

LISTA DE HABILIDADES

A continuación presentamos la lista común de habilidades y sus usos durante el juego. Siéntete libre de añadir aquellas que consideres necesarias.

AGILIDAD:

ACROBACIAS: permite realizar ejercicios gimnásticos de equilibrio, piruetas, saltos mortales, así como amortiguar una caída.

COMBATE CON ARMAS: combatir usando armas de cuerpo a cuerpo, desde porras o cuchillos hasta armas más exóticas como espadas de samurái o látigos.

CONTORSIONISMO: escapar de ataduras o esposas, pasar por lugares realmente estrechos o conseguir entrar en lugares muy pequeños.

DISCRECIÓN: pasar desapercibido, moverse silenciosamente, seguir a una presa.

EQUITACIÓN: controlar animales de monta, dirigirlos, cabalgar.

ESQUIVAR: evitar los golpes, ponerse fuera de peligro, apartarse en el último momento.

PELEA: combatir desarmado usando el propio cuerpo, ya sea para golpear o apresar.

SALTAR: impulsarse por encima de obstáculos o cruzar distancias, ya sea vertical u horizontalmente.

TREPAR: escalar y subir a lugares poco accesibles, tanto con ayuda como sin ella. También puede emplearse para descensos controlados.

DESTREZA:

ARMAS DE FUEGO: realizar disparos con precisión usando armas de fuego de todo tipo, desde armas cortas de pequeño calibre hasta fusiles de asalto. También sirve para realizar mantenimiento o modificaciones de este tipo de equipo.

ARMAS DE TIRO: usar con puntería armas impulsadas por fuerza muscular como arcos o boleadoras, o mecánicas sin pólvora como ballestas.

CONDUCIR: manipular y guiar vehículos terrestres. Debido a su complejidad, cada tipo de vehículo se trata como una especialización diferente (Coches, Motos, etc.). Los vehículos militares complejos pueden requerir una especialización para dicho modelo concreto.

FORZAR CERRADURAS: abrir cerraduras mecánicas sin las llaves, abrir una caja fuerte al tacto sin tener la combinación.

LANZAR: arrojar objetos con precisión, ya sea un balón, una piedra o un cuchillo.

REPARAR: arreglar cosas, ya sea un dispositivo mecánico simple (como una bicicleta) o algo complejo como un motor.

NAVEGAR: manipular y guiar vehículos acuáticos. Debido a su complejidad,

cada vehículo se trata como una especialización diferente.

MANIPULACIÓN: habilidad manual, coordinación ojo mano precisa, capacidad para vaciar bolsillos, realizar trucos de magia, etc.

PILOTAR: manipular y guiar vehículos aéreos. Debido a su complejidad, cada tipo de vehículo se trata como una especialización diferente (Aviones, Helicópteros, etc.).

FUERZA:

CORRER: alcanzar velocidad extra desplazándose a pie, evitar obstáculos sin tropezar ni caer.

LEVANTAR: alzar objetos pesados o moverlos.

NADAR: desplazarse en el agua, bucear.

RESISTENCIA: aguantar un esfuerzo prolongado, resistir el dolor o la tortura.

CONOCIMIENTOS:

DEMOLICIÓN: emplear explosivos de manera práctica y efectiva.

ELECTRÓNICA: uso y diseño de aparatos electrónicos, desde una radio a un ordenador.

ERUDICIÓN: educación intensiva en algún campo de conocimiento. Erudición puede usarse como conocimientos generales del personaje o mediante especializaciones, como conocimientos específicos en algún área más concreta, por ejemplo: Física, Química, Biología, etc.

FALSIFICACIÓN: dotar a un documento de apariencia de legalidad, realizar una copia falsa de una identificación, carnet o tarjeta electrónica. La complejidad del material a falsificar puede requerir del uso de habilidades complementarias como Electrónica o Informática.

INFORMÁTICA: uso avanzado de equipo informático, programación, intrusión, búsqueda de datos, etc.

LENGUAS: capacidad de comunicación, verbal o no verbal, del personaje, así como interpretar o decodificar otros idiomas. Cada idioma adicional que quiera hablarse debe ser adquirido como una especialización.

MEDICINA: diagnóstico y tratamiento de síntomas, así como práctica de técnicas quirúrgicas o de primeros auxilios. Las especialidades médicas (como Cardiología, Neurocirugía, etc.) deben ser adquiridas como especializaciones.

NEGOCIOS: conocimientos prácticos y legales sobre transacciones financieras, precios de bienes y servicios, técnicas de mercado y sobre cómo llevar una empresa.

SEGURIDAD: capacidad para montar, diseñar o evaluar un sistema o protocolo de seguridad, así como para interferir o circunvalar dichos sistemas.

PERCEPCIÓN:

ARTE: evaluación, valoración y diseño de obras artísticas. Diferentes campos (Fotografía, Escultura, Literatura, etc.) requieren especializaciones diferentes.

BUSCAR: realizar una inspección visual, encontrar pistas u objetos ocultos.

CALLEJEO: encontrar contactos, mercancías o información por cauces del mundo criminal, normalmente en un entorno urbano. También permite reconocer grupos o tribus urbanas, jerga callejera, etc.

CAMUFLAJE: esconderse a uno mismo u ocultar todo tipo de objetos de la vista, disimularlos para que parezcan otra cosa.

INVESTIGACIÓN: uso de técnicas avanzadas para averiguar información por medio de pistas e indicios.

JUEGOS: conocimiento sobre diversos juegos de azar, apuestas, capacidad para hacer trampas o detectarlas.

ORIENTACIÓN: determinar la dirección correcta, o la posición actual utilizando referencias naturales o sistemas electrónicos. Capacidad para interpretar mapas o crearlos.

RASTREAR: seguir la pista de una persona o animal o criatura, perseguirla o darle caza.

SUPERVIVENCIA: conocimientos para mantenerse con vida y a salvo en entornos hostiles o poco propicios, encontrar alimento, refugio, encender fuego, etc.

PRESENCIA:

AMAESTRAR: entrenar animales para realizar todo tipo de tareas y obedezcan órdenes.

DISFRAZARSE: cambiar la apariencia o rasgos de una persona para no ser reconocido o parecer alguien distinto.

EMPATÍA: reconocer los sentimientos e intenciones de los demás, saber si alguien miente o finge.

ENGAÑAR: mediante información falsa, inducir a alguien a creer como cierto algo que no lo es.

INTIMIDACIÓN: amenazar, influenciar o coaccionar bajo amenazas para que alguien se doblegue a la voluntad del personaje.

LIDERAR: coordinar, imponer la voluntad frente a los subordinados, conseguir que actúen en momentos de indecisión.

PERSUASIÓN: convencer a otros del punto de vista del personaje mediante la argumentación y el diálogo.

SEDUCIR: influir en una persona sexualmente compatible mediante el uso del lenguaje corporal, insinuación y apariencia.

VOLUNTAD: presencia de ánimo, aguante mental, capacidad para actuar bajo presión y resistir el estrés.

CAPACIDADES SECUNDARIAS

Todos los personajes poseen varias capacidades secundarias que los completan. Estas capacidades se derivan de las características principales del personaje.

BONIFICACIÓN AL DAÑO: indica la capacidad de causar daños a otros, ya sea desarmado, con armas cuerpo a cuerpo o con determinadas armas de tiro, como por ejemplo un arco. Una persona muy fuerte causará más daño que una débil.

RESISTENCIA AL DAÑO: mide la capacidad del personaje de aguantar el daño. Una persona muy fuerte aguanta mejor el castigo físico que una débil.

DEFENSA: la defensa de un personaje indica su capacidad para evitar el daño en combate mientras se concentra en otra cosa. Este valor no representa un esfuerzo activo por parte del personaje en evitar el daño (que se refleja en la habilidad Esquivar), sino los reflejos e instinto del personaje, su forma de moverse y velocidad en la refriega.

MOVIMIENTO: representa el número de metros que puede recorrer un personaje en una acción. La habilidad de correr puede aumentar esta cantidad al esprintar.

NIVEL DE VIDA

El nivel de vida es un valor abstracto que indica la capacidad económica del personaje. No es solo el dinero en efectivo, sino también el valor de sus posesiones y el crédito que puede conseguir. El nivel de vida se mide en dados y puede usarse para conseguir bienes y servicios al igual que otras habilidades o características.

0 – INDIGENTE: El personaje no tiene techo, trabajo, ingresos o recursos de ningún tipo. Depende de limosnas o de la asistencia social. Ingresos de 0-1.200 € al año.

1 – POBRE: Trabajo no especializado de baja categoría y a tiempo parcial, como camareros, repartidores, etc. Vivienda pequeña en alquiler, tal vez un vehículo de segunda mano. Ingresos de 10.000- 15.000 € al año.

2 – CLASE BAJA: Trabajo especializado

común, como obrero de la construcción, maestro, secretaria, etc. Funcionarios de bajo nivel. Apartamento en propiedad de pequeño tamaño, vehículo de segunda mano. Ingresos de 18.000 – 25.000 € al año.

3 – CLASE MEDIA: Trabajo especializado técnico, trabajador cualificado y especializado, funcionario de nivel intermedio, político local, pequeño empresario. Vivienda familiar en propiedad, vehículo de gama media. Ingresos de 30.000 – 45.000 € al año.

4 – CLASE MEDIA ALTA: Profesional altamente especializado (cirujano, piloto, etc.), profesional de la banca, funcionario de alto nivel, político nacional. Empresario. Vivienda en propiedad, plaza de garaje, posiblemente un apartamento de veraneo en alquiler. Uno o dos vehículos familiares. Ingresos de 60.000 – 90.000 € anuales.

5 – CLASE ALTA: Profesional liberal (actor, deportista de alto nivel, periodista estrella, escritor de bestsellers, etc.), profesional de la banca de alto nivel, empresario nacional. Gran vivienda en propiedad, y/o varias propiedades más pequeñas. Varios vehículos familiares, un vehículo deportivo o de alta gama. Ingresos de 100.000 – 300.000 € anuales.

6 – CLASE MUY ALTA: Profesional de banca de muy alto nivel, consejero delegado de multinacional, empresario multinacional. Múltiples propiedades de diversos tamaños, varios vehículos de gama alta. Todo tipo de lujos. Ingresos de más de 500.000€ anuales.

PUNTOS DE PERSONAJE

Los puntos de personaje son una reserva de puntos que tienen los personajes y que se pueden utilizar de diferentes formas. Se ganan y se gastan durante la partida, y su valor máximo puede elevarse con la experiencia.

En primer lugar, reflejan ese esfuerzo extra del personaje en una acción concreta cuando pone toda la carne en el asador para logar algo. Los puntos de personaje permiten al jugador tener un cierto control extra sobre el azar, mejorando sus posibilidades de conseguir tener éxito en una tirada.

También sirven al jugador para introducir pequeñas modificaciones en la narración, golpes de suerte que pueden salvar la vida al personaje.

Explicaremos en la página 50 todos los usos posibles de los puntos de personaje y cómo recuperarlos durante el juego.

PUNTOS DE COJONES

Si los puntos de personaje reflejan un intento por parte del personaje de dar el 100% de sí mismo en una tirada, los puntos de cojones reflejan una voluntad aún mayor, el personaje intenta superar esos límites. Los puntos de cojones reflejan un esfuerzo sobrehumano por parte del personaje para tener éxito en una tarea a cualquier precio.

Explicaremos en la página 51 cómo usar los puntos de cojones durante el juego.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Las ventajas son cualidades positivas del personaje que le ayudan a realizar determinadas tareas. Puede ser un talento natural o puede haberlo adquirido con el paso de los años, sea como sea, beneficia al personaje que la posee en un campo determinado.

Como regla general, las ventajas proporcionan 1D de bonificación o eliminan 1D de penalización en determinadas circunstancias. Por otro lado, una ventaja también puede modificar una capacidad secundaria o evitar que determinados modificadores a la dificultad se apliquen al personaje.

Las desventajas son a su vez problemas, defectos y hábitos que perjudican al personaje en determinadas áreas. Como norma general, las desventajas penalizan al personaje quitándole 1D de su habilidad al efectuar una determinada tirada.

Puedes encontrar un listado completo de desventajas y sugerencias sobre su uso en la página 34.

CREANDO UN PERSONAJE

Ahora que ya hemos hecho en líneas generales un recorrido por los rasgos que definen al personaje y su uso, vamos a explicar cómo crear el personaje siguiendo unos sencillos pasos.

PASO 1. EL CONCEPTO

El concepto nos indica el tipo de personaje que quieres jugar. ¿Un aguerrido agente de la ley? ¿Un esforzado padre de familia? Es importante que tengas en mente el tipo de personaje con el que quieras jugar y enfoques tus esfuerzos en que los números den vida a ese concepto. Si interpretas a un hombre de negocios arruinado y sin nada que perder, sería normal tener una buena puntuación en su característica de Conocimientos y Presencia, así como en las habilidades de Erudición y Negocios. No sería nada lógico que nuestro hombre de negocios tuviese niveles altos en Combate con armas o Demoliciones, ¿verdad?

Ismael está creando su personaje para First Contact. Quiere jugar con un intrépido taxista de la ciudad de San Francisco que trabaja en el turno de noche. Un tipo sagaz y simpático capaz de salir de casi cualquier lío con su ingenio. Ha estado revisando los arquetipos, y aunque le llama la atención el Taxista Emprendedor, quiere realizar algunos cambios para personalizarlo. Así que decide crear su personaje desde cero.

PASO 2. REPARTO DE PUNTOS PARA CARACTERÍSTICAS

Para generar las características de tu personaje debes repartir 18 dados. No puedes asignar menos de 2 dados ni más de 5 a ninguna de ellas. Puedes dividir hasta 3 de tus dados en tercios, y asignarlos a tus características.

Ismael sigue con su personaje, así que reparte sus 18 dados entre sus características. Decide poner 4 de sus dados en Destreza, pues su personaje es un taxista avispado con muchas horas de conducción. Coloca 2 dados en Conocimientos, ya que su personaje no destacó en los estudios. Coloca 3 dados en Percepción y Agilidad y 2 en Fuerza, puesto que su personaje pasa mucho tiempo sentado en el coche y no es especialmente fuerte ni resistente. Decide colocar 3 dados en Presencia y dividir en tercios su último dado. Coloca un +1 en Conocimientos, otro en Presencia y el último en Percepción. Su personaje queda como queda: Agilidad: 3D, Destreza: 4D, Fuerza: 2D, Conocimientos: 2D+1, Percepción 3D+1, Presencia 3D+1.

PASO 3. ELEGIR LAS HABILIDADES ENTRENADAS

A continuación debes escoger 12 de las habilidades del personaje y marcarlas como habilidades Entrenadas.

Ismael elige las habilidades Entrenadas de su personaje. Escoge las siguientes: Conducir, Reparar, Resistencia, Electrónica, Buscar, Callejeo, Juegos, Orientación, Empatía, Engañar, Persuadir y Voluntad.

PASO 4. REPARTO DE PUNTOS PARA LAS HABILIDADES ENTRENADAS

A continuación debes repartir una serie de dados entre las habilidades que escogiste en el paso anterior. Estos puntos reflejan el entrenamiento, educación, aficiones y modo de vida del personaje hasta el punto en que comienza sus aventuras. Puedes repartir hasta 7 dados entre ellas, atribuyendo un máximo de 2 dados en una única habilidad. Puedes dividir hasta 4 de estos dados en tercios. Cada dado extra que coloques se añadirá a la base de la característica de la que dependa.

Ismael asigna 1 de sus dados a la habilidad de Conducir, que depende de su Destreza. Como tiene Destreza 4D y añade un dado entero, se queda con un total de 5D, así que apunta 5D en su habilidad de Conducir. Después decide dividir uno de sus dados restantes en tercios. Coloca uno de los tercios en Juegos y otro en Callejeo, el último tercio decide añadirlo a Conducir. Su habilidad de Juegos depende de su Percepción, y

como esta es de 3D+1, se convierte en 3D+2. Su habilidad de Callejeo también depende de Percepción, así que también sube a 3D+2. Su habilidad de Conducir estaba en 5D, así que al asignarle el tercio aumenta a 5D+1. Anota todo esto en su hoja de personaje y sigue pensando en cómo asignar los 5 dados restantes.

También puedes convertir algunos de tus dados en Dados de Especialización. Cada dado para habilidades que conviertas a dado de especialización te otorga 3 para asignar en especializaciones. Estos también pueden dividirse en tercios, que solo podrán asignarse, como es lógico, en especializaciones.

Puedes asignar dados de especialización a una habilidad en la que no has colocado dados o hacerlo sobre aquellas en las que ya le has asignado alguno. Si haces esto último, la base sobre la que calcular el total de la especialidad será el valor de la habilidad general y no la característica.

Ismael decide convertir uno de sus dados de habilidad en dados de especialización. Al hacerlo, obtiene 3 dados para especialidades. Asigna uno de los dados a una especialidad de Reparar, eligiendo Mecánica de automóviles. Como no tiene una puntuación en la habilidad de Reparar, usa la base de la característica de la que depende, en este caso Destreza. Como su Destreza es 4D, su especialidad en Mecánica de Automóviles se convierte en 5D. Después asigna otro de sus dados a una de especialización a Resistencia: Permanecer despierto. Como su Fuerza es de 2D y no tiene asignada una puntuación en Resistencia, su especialidad de Permanecer despierto será de 3D. Divide el dado restante en tercios y asigna uno a la especialidad de Buscar la ruta más rápida (Orientación) que queda con 3D+2, otro tercio a la especialidad de Coches de la habilidad de Conducir, que al tener ya asignados 5D+1 adquiere un valor de 5D+2. El último de sus tercios lo coloca en la especialidad de Póker de la habilidad Juegos; dado que esta habilidad tenía 3D+2, al otorgarle un tercio más se convierte en 4D.

PASO 5. CÁLCULO DE LAS CAPACIDADES SECUNDARIAS

Sigue estos pasos para calcular la Bonificación al Daño, Defensa y Movimiento.

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Esta bonificación se mide en dados y se calcula de la siguiente forma: Coge el código de D de la Fuerza del personaje (sin tener en cuenta los tercios de dado) y divídelo entre 2 (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo: *El personaje de Ismael tiene Fuerza 2D, su bonificación al daño se calcula dividiendo entre 2 el código de D de su Fuerza (descontando los tercios) y redondeando hacia arriba. En este caso, 2/2 = 1. Tendrá una bonificación al daño de 1D.*

RESISTENCIA AL DAÑO

Esta capacidad es un valor fijo que se calcula de la siguiente forma: Coge el código de D de la Fuerza del personaje (sin tener en cuenta los tercios de dado) y suma 4.

Por ejemplo: *El personaje de Ismael tiene Fuerza 2D, su valor de resistencia al daño se calcula sumando 4 al código de D de su Fuerza (descontando los tercios). En este caso 4+2 = 6. Su resistencia al daño será de 6.*

DEFENSA

La defensa del personaje se calcula de la siguiente forma: Coge el código de D de la Agilidad del Personaje, descontando los tercios de dado, y suma 7 al resultado.

Por ejemplo: *El personaje de Ismael tiene Agilidad 3D, por lo que su defensa se calcula sumando 7 puntos a sus dados de Agilidad. En este caso, como tiene Agilidad 3, 3+7 = 10. La defensa del personaje será 10.*

MOVIMIENTO

El valor de esta capacidad se calcula sumando el código de D de Agilidad y Fuerza (descontando los tercios de dados de ambas).

Por ejemplo: *El personaje de Ismael tiene Fuerza 2D y Agilidad 3D, su valor de movimiento se calcula sumando los códigos de dados de Agilidad y Fuerza sin contar los tercios de dado. En este caso 3+2 = 5.*

PASO 6. ELECCIÓN DE VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Todos los personajes comienzan con una ventaja de forma gratuita, el punto fuerte del personaje. Si el jugador lo desea, el personaje también puede adquirir una desventaja. Al hacer esto se le permite elegir una segunda ventaja. Ningún personaje podrá comenzar con más de dos ventajas al comienzo del juego.

Ismael consulta la lista de ventajas y desventajas en la página 34. Fiel a su idea de que Erol sea un tipo simpático capaz de salir de los líos con su labia, escoge la ventaja "Elocuente", que le proporciona 1D de bonificación a Persuadir. En este momento podría escoger una Desventaja, un rasgo perjudicial para su personaje. Escoger una desventaja tiene su lado bueno, le permitiría seleccionar una segunda Ventaja. Se decide por la desventaja "Mala Suerte", que le proporciona una penalización de 1D a Juegos y se ajusta a la idea que tiene de Erol. Al haber escogido una desventaja puede añadir ahora una segunda ventaja para su personaje, y tras revisar la lista escoge "Sentido de la dirección", algo que le pega mucho a alguien de su profesión y que le proporciona una bonificación de 1D a Orientación.

PASO 7. NIVEL DE VIDA

Escoge o acuerda con tu Director de Juego un nivel de vida para tu personaje. Ten en cuenta el concepto que has escogido e intenta ajustarte a él. Recuerda que tu DJ tendrá la última palabra.

Ismael habla con José Manuel, su Director de Juego, y deciden que el nivel apropiado para su taxista es 2, que corresponde a una Clase Baja. Ambos han decidido que eso es lo que pega con la adicción al juego del taxista de Ismael.

PASO 8. PUNTOS DE PERSONAJE Y DE COJONES

Los personajes comienzan con 5 puntos de personaje. En cuanto a los puntos de cojones, los personajes comienzan con 1.

El personaje de Ismael, Erol, comienza a jugar con 5 puntos de personaje. Como todos los personajes, también tendrá 1 Punto de Cojones.

PASO 9. LA CHISPA DE LA VIDA

Ahora te queda dar vida a tu personaje eligiendo su historia personal, descripción y un nombre que le pegue. También, con la guía de tu DJ, puedes escoger las posesiones o propiedades de tu personaje, y también el equipo especial si fuera el caso.

Ismael decide que su personaje se llamará Erol Massoud, norteamericano de origen pakistaní. Será un tipo delgado, de pelo ensortijado y amplia sonrisa. Malo en los estudios, dejó el instituto al acabar la secundaria y heredó el negocio familiar de taxis, que lleva con su hermano Jamal. Aunque el negocio va bien, Erol juega demasiado, y pierde a menudo. Erol posee un taxi, y un apartamento un poco cutre en la zona del Inner Sunset.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS

En las siguientes páginas encontrarás una lista con las ventajas y desventajas más comunes del juego. Aunque esta lista es bastante amplia, siéntete libre de añadir algunas creadas por ti mismo. Recuerda que el Director de Juego tiene la última palabra sobre qué ventajas y desventajas están disponibles en el juego y puede añadir o restringir las que considere oportunas. Recuerda igualmente que es el Director de Juego quien tiene la última palabra sobre si una ventaja o desventaja se puede aplicar a una situación determinada.

VENTAJAS

AFORTUNADO

El personaje tiene una suerte especial en

los juegos de azar. Recibe una bonificación de 1D a Juego.

AFINIDAD ANIMAL
El personaje tiene un don especial para apaciguar, calmar o tratar con animales. Gana una bonificación de 1D en Amaestrar.

AGUANTE
El personaje es excepcionalmente resistente. Obtiene una bonificación de 1D a Resistencia.

AMBIDIESTRO
El personaje puede usar con la misma eficacia la mano izquierda y la derecha. Elimina la penalización de 1D cuando realiza tareas con la mano izquierda.

ANODINO
Ya sea por sus rasgos comunes o por su forma de moverse, lo cierto es que el personaje pasa desapercibido con facilidad. Recibe una bonificación de 1D a Discreción.

ARTISTA
El personaje tiene una faceta artística y un verdadero talento para ello. Al escoger esta ventaja, el personaje debe escoger en qué disciplina artísticas posee ese talento, algunos ejemplos son: Escultura, Escritura, Fotografía, Música, Pintura, Poesía, etc. Gana una bonificación de 1D cuando crea una obra de esa disciplina.

ATRACTIVO
El personaje tiene un aspecto hermoso, exótico o llamativo. Obtiene una bonificación de 1D a Seducción con personajes sexualmente compatibles.

AS DEL VOLANTE
El personaje es muy hábil cuando se pone a los mandos de un vehículo. Recibe una bonificación de 1D a Conducir.

CARA DE PÓKER
El personaje sabe cómo fingir de manera convincente. Gana una bonificación de 1D a Engañar.

DEDOS HÁBILES
El personaje tiene una gran coordinación ojo-mano y un sentido del tacto desarrollado. Obtiene una bonificación de 1D a Manipulación.

DURO
El personaje está curtido o es excepcionalmente resistente. Elimina 1D de penalización producida por heridas.

ELÁSTICO
El personaje posee una elasticidad fuera de lo normal. Recibe una bonificación de 1D a Contorsionismo.

ELOCUENTE
El personaje es un excelente orador, hábil con las palabras. Gana una bonificación de 1D a Persuasión.

ESCURRIDIZO
El personaje es muy difícil de atrapar y es hábil evitando el daño. Obtiene una bonificación de 1D a Esquivar.

FIERO
El personaje sabe cómo darlo todo en una lucha. Recibe una bonificación de 1D a Pelea.

INQUIETANTE
El personaje posee un aspecto duro o terrible. Gana una bonificación de 1D a Intimidar.

IMPÁVIDO
El personaje sabe mantener la calma bajo presión. Obtiene una bonificación de 1D a las tiradas de Voluntad.

IMPONENTE
El personaje está rodeado de un aura de autoridad. Recibe una bonificación a Liderar de 1D.

INTUITIVO
El personaje sabe leer el lenguaje corporal de la gente. Gana una bonificación de 1D a Empatía.

INSTINTO DE CONSERVACIÓN
El personaje tiene un fuerte instinto de autoconservación. Obtiene una bonificación de 1D a Supervivencia.

MENTE MATEMÁTICA
La mente del personaje es capaz de procesar datos matemáticos y hacer operaciones complejas con facilidad. Recibe una bonificación de 1D a Informática.

MANITAS
El personaje es bueno arreglando cosas. Gana una bonificación de 1D en Reparar.

OBSERVADOR
El personaje no se pierde ningún detalle. Obtiene un bonificador de 1D a Investigación.

PUÑOS DE ACERO
El personaje sabe cómo hacer daño, ya sea porque es un marrullero o por sus conocimientos de artes marciales. Recibe una bonificación de 1D a su bonificador al daño siempre que luche desarmado.

PUNTERÍA
El personaje goza de muy buena puntería. Gana una bonificación de 1D en Armas de fuego.

REACCIÓN RÁPIDA
El personaje es rápido en reaccionar a todo lo que ocurre en su entorno. Obtiene una bonificación de 1D a sus tiradas de Iniciativa.

TEMPLADO
El personaje no se derrumba a pesar de las circunstancias adversas. Elimina 1D de penalización producida por estrés.

TOP GUN
El personaje tiene un don para pilotar vehículos aéreos. Recibe una bonificación de 1D a Pilotar.

RÁPIDO
El personaje es capaz de desplazarse a gran velocidad. Incrementa su Movimiento en 1.

SENTIDO DE LA DIRECCIÓN
El personaje es capaz de encontrar siempre el norte. Recibe una bonificación de 1D a Orientación.

DESVENTAJAS

ANALFABETISMO DIGITAL
El personaje desconoce o no tiene conocimientos sobre nuevas tecnologías. Sufre una penalización de 1D a Informática.

CÁNDIDO
El personaje tiene un aspecto cándido o inocente que no impone respeto. Obtiene una penalización de 1D a Intimidación.

CARENTE DE EMPATÍA
Por algún motivo, el personaje no es capaz de percibir los sentimientos de los demás ni es capaz de ponerse en su lugar. Recibe una penalización de 1D a Empatía.

DE POCA CONFIANZA
El personaje no inspira confianza cuando habla. Sufre una penalización de 1D a Persuadir.

DESAGRADABLE
El comportamiento del personaje o su apariencia resultan desagradables a las personas sexualmente compatibles. Obtiene una penalización de 1D a Seducción.

DOMINGUERO
El personaje es un conductor pésimo. Recibe una penalización de 1D a Conducir.

EN BAJA FORMA
El personaje no está en las mejores condiciones físicas, ya sea porque está obeso, fuma demasiado o simplemente no se cuida. Sufre una penalización de 1D a Resistencia.

IMÁN PARA LOS ACCIDENTES
El personaje tiene problemas para evitar hacerse daño. Obtiene una penalización de 1D a su habilidad de Esquivar.

LLAMATIVO
Ya sea por lo que hace o por su aspecto, el personaje casi nunca pasa desapercibido. Obtiene una penalización de 1D a Discreción.

MALA SUERTE
El personaje siempre pierde en los juegos de azar. Recibe una penalización de 1D a Juego.

MANAZAS
El personaje es realmente torpe cuando intenta realizar reparaciones. Sufre una penalización de 1D a Reparar.

PENSAMIENTO DIFUSO
El personaje es bastante malo haciendo operaciones de lógica deductiva. Recibe una penalización de 1D a Investigación.

PERDIDO
El personaje es incapaz de orientarse. Sufre una penalización de 1D a Orientación.

POCO FLEXIBLE
El personaje posee muy poca elasticidad. Obtiene una penalización de 1D a Contorsionismo.

PROBLEMA DE VISIÓN
El personaje sufre algún problema de visión no corregido que le da una penalización de 1D en tareas donde la visión sea importante o muy importante (como disparar, conducir, apuntar, etc.). El problema puede ser corregido con gafas o lentillas, que el personaje deberá llevar puestas para anular su penalización.

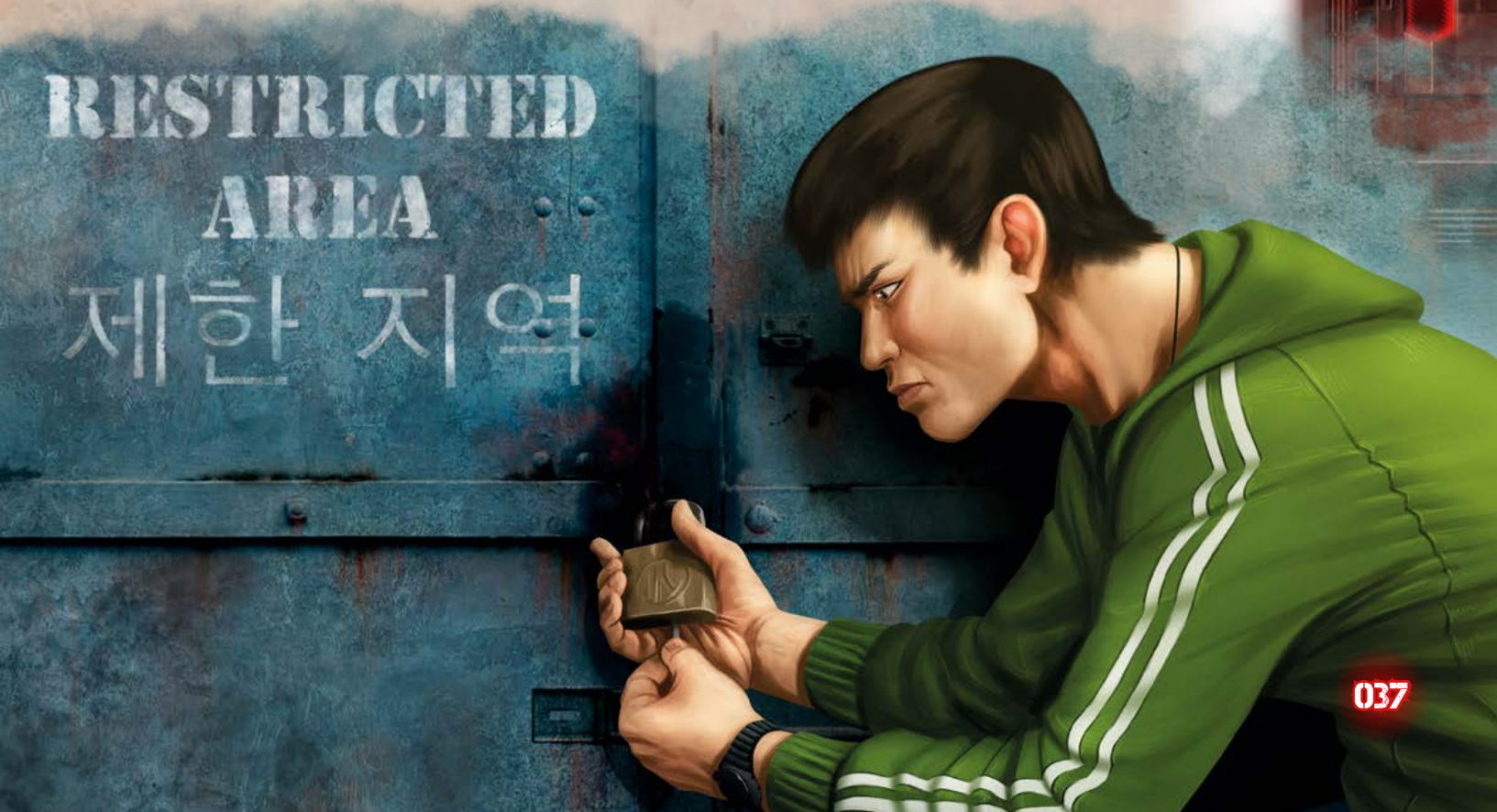
PUSILÁNIME
El personaje parece apocado, débil o de poca confianza. Recibe una penalización de 1D a Liderazgo.

SENSIBLE
El personaje es una persona muy sensible que se ve muy afectada por el estrés. Sufre una penalización de 1D a Voluntad.

SIN SANGRE
El personaje es lento de reflejos y le cuesta mucho reaccionar. Obtiene una penalización de 1D a su Iniciativa.

SIN TALENTO
El personaje no tiene ningún talento para el arte. Recibe una penalización de 1D a la habilidad de Arte.

VIEJA LESIÓN
El personaje arrastra secuelas de una vieja lesión, ya fuese consecuencia de un accidente deportivo, una enfermedad, una herida de guerra o un accidente, la lesión del personaje le impide realizar tareas con normalidad. Algunos ejemplos:
Rodilla: resta 1 de su Movimiento.
Espalda: *recibe una penalización de 1D a Levantar.*
Mano: *sufre una penalización de 1D a Manipulación.*
Tobillo: *obtiene una penalización de 1D a Correr.*



ARQUETIPOS DE PERSONAJE

"CIVILES"

ABOGADA AGRESIVA

DESCRIPCIÓN

Desde que eras pequeña sabías que si querías destacar en un mundo de hombres tendrías que trabajar el doble que ellos. Eso, lejos de desmotivarte, te empujó en tus estudios. Fuiste una niña modelo, aplicada en el colegio y delegada de clase en el instituto, consiguiendo una beca para la universidad donde te graduaste Cum Laude tras cinco años de ayudante de departamento. Saliste dispuesta a comerte el mundo. Grandes bufetes te han hecho ofertas, pero decidiste invertir tus ahorros y montar tu propio despacho. Has llegado arriba, ahora eres la jefa.

PSICOLOGÍA

Eres una persona cabal, que piensa las cosas antes de decirlas, pero que cuando tomas una decisión, la mantienes. Tus adversarios dicen que eres una negociadora dura. Eso te gusta, te gusta estar al mando. Sueles argumentar que todos los sacrificios que has hecho (tu falta de amigos, una pareja o el distanciamiento con tu familia) han merecido la pena. Pero a veces sientes punzadas de nostalgia y te gustaría cambiar algunas cosas.

FRASE TÍPICA

"No hay más preguntas, señoría".

HABILIDADES

AGILIDAD 2D
DESTREZA 3D: Conducir 3D (Coches 4D)
FUERZA 2D
CONOCIMIENTOS 4D: Erudición 4D (Derecho 5D), Informática 4D+1, Lenguas 4D (Latín 5D), Negocios 4D+1
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 4D+1, Investigación 4D
PRESENCIA 4D: Empatía 5D, Engañar 4D+1, Liderar 4D+1, Persuasión 5D, Voluntad 4D+1

VENTAJAS: Intuitiva // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 4
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 6
Defensa: 9
Nivel de vida: 4

ESTUDIANTE SACRIFICADO

DESCRIPCIÓN

Desde que tienes uso de razón recuerdas a tus padres animándote a estudiar. Hijo de una familia de clase baja, el coste de tu formación ha salido en gran parte del esfuerzo y sacrificio de tus padres. Tu vida no tiene nada que ver con lo que veías en las películas, nada de fiestas salvajes ni vida loca. Pasas la mitad del día en trabajos a tiempo parcial y mal pagados para poder terminar unos estudios que no te garantizarán un puesto de trabajo. Camarero, profesor particular, técnico de ordenadores... el dinero te permite pagar los créditos de otro semestre, pero... ¿tendrás tiempo de preparar los exámenes? ¿No te vendría bien un descanso?

PSICOLOGÍA

Eres un joven con mucha energía, aunque a veces te sientes agotado nada más levantarte. Vives al día y de forma práctica. La tentación de sucumbir a las fiestas siempre está presente, pero hasta ahora has conseguido evitarla. Te preocupa mucho el futuro y a veces piensas que todo tu esfuerzo no valdrá para nada.

FRASE TÍPICA

"Yo debería estar estudiando..."

HABILIDADES

AGILIDAD 3D
DESTREZA 2D: Conducir 2D (Coche 3D)
FUERZA 2D: Correr 2D+1
CONOCIMIENTOS 4D+1: Erudición 6D+1, Informática 5D+1, Lenguas 4D+1 (Japonés 5D+1, Francés 5D+1)
PERCEPCIÓN 3D+2: Arte 4D+2, Buscar 3D+2, Callejeo 3D+2, Investigación 4D
PRESENCIA 3D: Engañar 3D+1, Empatía 3D+1, Persuasión 3D+2

VENTAJAS: Mente matemática // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 5
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 6
Defensa: 10
Nivel de vida: 2

GUARDIA DE SEGURIDAD FRUSTRADO

DESCRIPCIÓN

Comenzaste de joven, en un trabajo rápido y no especializado que te daba suficiente dinero para gastar en tus cosas. Tenías claro que era algo temporal mientras estudiabas. Pero al final, el trabajo supuso un lastre para tus estudios y acabaste abandonándolos porque te habías endeudado comprando un coche y alquilando un apartamento y ya no podías dejar de trabajar. Te has quedado varado en un trabajo de muchas horas del que sabes que es difícil que salgas. Aun así, tratas de terminar tus cursos estudiando cuando puedes en el turno de noche.

PSICOLOGÍA

Eres una persona práctica, tranquila y observadora. Eres amable en tu trabajo, sin llegar a ser servicial. Te molesta que los trajeados te miren por encima del hombro, que se crean mejores. De alguna manera te sientes algo acomplejado por no haber acabado los estudios. Te deleitas en pequeños placeres y no te importa tener una vida sencilla. A veces te sientes desmotivado y te gustaría que pasase algo importante en tu vida.

FRASE TÍPICA

"No me pagan lo suficiente para esto..."

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Discreción 3D, Pelea 4D
DESTREZA 2D: Armas de fuego 3D, Conducir 2D (coche, 3D)
FUERZA 3D: Resistencia 3D (Guardias nocturnas 5D)
CONOCIMIENTOS 4D: Electrónica 4D, Informática 4D, Seguridad 5D+1
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 4D+1
PRESENCIA 3D: Empatía 3D, Intimidación 4D+1, Voluntad 4D

VENTAJAS: Templado // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 10
Nivel de vida: 2

PARAMÉDICO IDEALISTA

DESCRIPCIÓN

Desde muy tierna infancia tenías claro que querías ser médico. Los veías en la televisión, con sus batas blancas salvando a la gente. Eso era lo que querías hacer. Sin embargo, la carrera de medicina era demasiado cara y tus notas, aunque decentes, no fueron suficientes para conseguir una beca. Pero este contratiempo no te detuvo. Ahora trabajas de verdad ayudando a los que lo necesitan. Viajas en una ambulancia, en el turno de noche, y a pesar de haber visto de todo, aún crees que puedes salvar a todo el mundo.

PSICOLOGÍA

Eres una persona entregada, ansiosa por ayudar. Algunos lo llaman altruismo, otros, estupidez. El caso es que tu sensibilidad a veces te hace involucrarte demasiado con las personas y sufrir por ellas. Tal vez sea ese exceso de compromiso lo que ha puesto en fuga a tus antiguas parejas. Pero esperas encontrar la persona adecuada en cualquier momento. En un mundo herido, lo único que hace falta para que todo se desmorone es que las personas decentes se crucen de brazos. Y tú no piensas hacerlo.

FRASE TÍPICA

"Tranquilo señor, hemos venido ayudarle."

HABILIDADES

AGILIDAD 2D+1: Esquivar 2D+1
DESTREZA 3D: Conducir 3D (Coches 4D), Manipulación 3D
FUERZA 2D
CONOCIMIENTOS 4D+2: Erudición 4D+2 (Biología 5D+2, Química 5D+2), Informática 4D+2, Medicina 6D+2
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 4D, Callejeo 3D, Orientación 3D
PRESENCIA 3D: Empatía 4D, Liderar 4D, Voluntad 4D

VENTAJAS: Impávido // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 4
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 6
Defensa: 9
Nivel de vida: 3

PERIODISTA ENTROMETIDA

DESCRIPCIÓN

Has dedicado tu vida al periodismo. Desde pequeña te gustó escribir y contar historias. Mientras tus amigas jugaban con sus muñecas, tú montabas tu estudio de televisión y eras la presentadora estrella. Estudiaste muy duro para lograr tu objetivo, pero solo has conseguido trabajo en un pequeño diario local al que muchas veces se tacha de sensacionalista y amarillismo. Pero tú sigues al pie del cañón, esperando esa noticia, esa crónica que haga que los grandes se fijen en ti y te catapulte al estrellato.

PSICOLOGÍA

Entrometida, cotilla e indiscreta son algunos de los adjetivos que te definen mejor. Te gusta saberlo todo de todo el mundo, aunque luego guardas celosamente tus propios secretos y tu intimidad de los demás. Suspicaz, cuestionas todo lo cuestionable y siempre buscas respuestas. La explicación simple de las cosas no te sirve.

FRASE TÍPICA

"Esta noticia vale el Pulitzer..."

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Discreción 3D
DESTREZA 2D: Conducir 2D (Coches 3D), Forzar cerraduras 3D
FUERZA 2D
CONOCIMIENTOS 4D: Erudición (Actualidad 6D), Lenguas 4D (Francés 4D+1, Chino 4D+2), Seguridad 5D
PERCEPCIÓN 3D: Arte 3D (Escribir 5D), Callejeo 3D, Investigación 4D
PRESENCIA 4D: Persuasión 5D, Engañar 5D

VENTAJAS: Artista (Escritura) // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento:5
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 6
Defensa: 10
Nivel de vida: 3

TAXISTA EMPRENDEDOR

DESCRIPCIÓN

La vida en tu país era muy dura, tanto que tu familia emigró buscando una oportunidad de prosperar. Al llegar a tu nuevo país chocaste con una cultura extraña que te trataba como un ciudadano de segunda. A pesar de todos tus intentos de integrarte, te resultó imposible. Finalmente acabaste dejando tus estudios, y tras un montón de trabajos indignos, gracias a los contactos que hizo tu familia, conseguiste adquirir una licencia de taxis. No te disgusta el trabajo, escuchas música, das palique a los clientes y pasas largas horas reflexionando, eres tu propio jefe.

PSICOLOGÍA

Eres un hombre risueño que trata de ver siempre la parte positiva de las cosas. No te gusta estar quieto y siempre estás planeando algo. A veces te incomoda tu herencia cultural extranjera, porque lo consideras un lastre debido a los prejuicios de la gente, aunque en el fondo sigues apegado a las tradiciones de tu país de origen.

FRASE TÍPICA

"¿A dónde?"

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Discreción 3D, Pelea 3D
DESTREZA 4D: Conducir (Coche 6D, Maquinaria 6D), Manipulación 4D, Reparar 5D
FUERZA 3D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 2D: Lenguas (Inglés 4D), Negocios 3D
PERCEPCIÓN 3D: Callejeo 4D, Orientación 4D
PRESENCIA 3D: Empatía 3D, Persuasión 4D

VENTAJAS: Sentido de la dirección // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 10
Nivel de vida: 3

SISTEMA DE JUEGO

En el siguiente capítulo vamos a explicar el sistema de juego, cómo realizar tiradas y resolver varios tipos de situaciones.

RESOLVIENDO UNA SITUACIÓN: TIRANDO LOS DADOS

Durante el transcurso de una partida los PJs realizarán todo tipo de acciones, desde correr e interrogar a un sospechoso hasta huir de un perseguidor o luchar con una criatura del espacio exterior. La gran mayoría de las situaciones no requieren ninguna tirada ni mecánica de ningún tipo: el jugador anuncia las intenciones de su personaje y el Director de Juego narra el resultado.

Otras acciones, aquellas cuyas consecuencias pueden ser dramáticas o importantes en el transcurso de la narración, pueden requerir una tirada de dados. Este juego utiliza dados de 6 caras de los que puedes encontrar en casi cualquier juego de mesa. Cuando veas una anotación como esta: "4D", significa que debes emplear tantos dados de 6 caras como el número delante de la D, en este caso, 4 dados.

Cuando el Director de Juego decide que se debe realizar una tirada, entre él y el jugador deben acordar qué característica, habilidad o especialización es más apropiada para realizar la acción pretendida. El jugador reúne entonces tantos dados de 6 caras como código de dados tenga en la misma. Uno de los dados debe de ser de diferente color, o al menos, distinguible del resto (esto lo veremos más adelante, no te preocupes ahora mismo). El jugador lanza todos los dados y suma los resultados. A este total debe añadir los tercios de dado que tenga (si es que tiene alguno) en la citada característica, habilidad o especialización. A este total le llamamos Resultado.

¿CUÁNDO TIRAR?

Recuerda que es el Director de Juego quien tiene la última palabra sobre si una situación requiere una tirada de dados o no. El sentido común debería imponerse sobre qué situaciones son dramáticas y merece la pena hacer una tirada frente a aquellas en las que resulta innecesario y el jugador podría tener éxito o fracasar sin requerir gastar el tiempo en lanzar dados.

Erol, el personaje de Ismael, está conduciendo su taxi a toda velocidad, perseguido por una extraña criatura. Quiere hacer una arriesgada maniobra para despistar a su perseguidor, colándose por un estrecho callejón. El Director de Juego establece que la habilidad más relevante sería Conducir. Pero Erol tiene una Especialidad de Coches en su habilidad de Conducir que es relevante para la situación. La puntuación de esta especialidad es de 5D+2. Ismael lanzará 5 dados de 6 caras, sumará los resultados y añadirá 2 puntos por los tercios. Lanza los dados y obtiene 4,3,3,5,1, para un total de 16. Añade los 2 puntos de los tercios, lo que da un Resultado de 18.

Para que el jugador tenga éxito en su pretensión y su personaje logre su objetivo, el Resultado debe ser igual o superior a la Dificultad. La Dificultad es un valor numérico que indica lo fácil o difícil que es realizar una tarea. Una tarea sencilla puede tener una dificultad de 8, mientras que una muy complicada puede tener una dificultad de 21. Más adelante se sugieren números de dificultad para un buen número de tareas. Recuerda que, para tener éxito, el resultado de la tirada debe ser igual o superior que la Dificultad. Si es inferior, el personaje habrá fracasado.

Erol, el personaje de Ismael, estaba realizando una complicada maniobra con un taxi para dejar atrás a una extraña criatura. El Director de Juego cree que la

maniobra es bastante complicada y le ha asignado una Dificulta de 16. Dado que el Resultado de Ismael era de 18, Erol ha tenido éxito en su maniobra.

¿DEBE SABER EL JUGADOR LA DIFICULTAD?

Si el personaje es consciente de la complejidad de la tarea, suele ser conveniente informarle, al menos de manera orientativa, de la dificultad que conlleva. Si el personaje quiere saltar una zanja y es capaz de ver su anchura, podría estimar lo fácil o difícil que debe ser saltarla. Por el contrario, si el personaje no tiene tiempo para evaluar la situación o actúa "a ciegas", el Director de Juego puede mantener en secreto la Dificultad, aumentando así la tensión.

EL DADO COMODÍN

Como ya te indicamos antes, uno de los dados que lance el personaje debe ser de diferente color o al menos fácil de distinguir de los demás. A este dado lo llamamos el Dado Comodín. Este dado refleja los caprichos del destino, el caos, lo impredecible de los elementos o la simple y pura suerte. Recuerda, no es que tu personaje lance un dado extra, es que uno de sus dados debe ser el dado comodín. De modo que si el personaje lanza un único dado, este será el dado comodín.

¿CÓMO FUNCIONA EL DADO COMODÍN?

Si el personaje obtiene un 6 en el dado comodín repite ese dado y añade el nuevo resultado a la tirada. Si obtiene un nuevo 6 en esta tirada, también repite el dado tras añadirlo. Así hasta que deje de obtener 6 en la tirada. Esto permite al personaje ser capaz de grandes hazañas si la suerte está de su lado.

Tras quedar bloqueado con su coche, y huir por una escalera de incendios, Erol, el personaje de Ismael, intenta saltar de una azotea a otra huyendo de su perseguidor. Hay unos 3 metros largos entre un edificio y otro. El Director de Juego indica a Ismael que la habilidad adecuada es Saltar y que la dificultad es de 10. Como Saltar es una de las habilidades No Entrenadas de Erol, su valor es de un dado menos que la característica de que depende (en este caso Agilidad). Como la Agilidad de Erol es 3D, su habilidad de saltar es de solo 2D. Ismael coge dos dados, uno de ellos de color rojo, para indicar que se trata del dado comodín. Los lanza y obtiene un 2 y un 6. El Resultado, en principio de 8, es insuficiente. ¡Pero espera, el dado rojo, el dado comodín, es el que ha obtenido el 6! Así que Ismael puede volver a lanzarlo y añadir el valor al Resultado actual. Lo lanza y obtiene otro 6, que añade al Resultado que ya tenía, llegando a 14. ¡Pero espera, es su día de suerte, pues al haber obtenido otro 6, puede volver a lanzar el dado! Esta vez obtiene un 2, que también añade al 14 que ya tenía para un Resultado final y definitivo de 16. Como supera ampliamente la dificultad de 10, ha tenido éxito en su salto, aterrizando sano y salvo al otro lado.

Pero no todo iban a ser buenas noticias, si el personaje obtiene un 1 en el dado comodín se producirá un resultado desastroso, conocido como Pifia. El jugador deberá elegir uno de los dos resultados siguientes:

- Perder el dado con el número más alto. Si el jugador que ha pifiado elige esta opción, deberá descartar el dado que haya sacado la puntuación más elevada antes de sumarlos para obtener el total.

Erol, el personaje de Ismael, está tratando de persuadir a un desconocido para que le deje ocultarse en su casa

hasta que pase el peligro. El Director de Juego le dice que debe hacer una tirada de la habilidad Persuadir y además oculta la dificultad (Erol no sabe nada de este vecino, desconoce si es una buena o mala persona, tiene o no prejuicios, etc.). La habilidad de Persuadir de Erol es de 3D+1. Ismael lanza los dados y obtiene 5,4 y un 1 en el dado comodín. Eso es malo para Erol, significa que algo ha ido mal. Ismael elige descartar el dado más alto como efecto de su 1 en el dado comodín, así que le quedan dos dados con resultados de 4 y 1 (el del dado comodín). Eso le da un 5, al que le añadimos el tercio (recordemos que su habilidad era de 3D+1) para un total de 6. Erol posiblemente haya ofendido al desconocido, que le cierra la puerta en las narices.

•Dejar que el Director de Juego narre el resultado incluyendo una pequeña catástrofe dramática en el mismo. El Director de Juego puede determinar que la acción tiene éxito de todas formas, pero con un coste para el personaje. Esta solución, mucho más narrativa, nunca debe conducir a una muerte directa de los personajes, sino que debe ser algo que acentúe los problemas y que sea apropiado para la partida.

Erol, acorralado en el pasillo de un bloque de edificios, dispara con una pistola a su perseguidor alienígena. El Director de Juego informa a Ismael que debe hacer una tirada de su habilidad de Armas de fuego y que la dificultad (debido a varios factores, como la defensa de la criatura, la oscuridad, etc.) es de 12. La habilidad de Armas de fuego de Erol es una habilidad No Entrenada que depende de su Destreza, así que la base será su Destreza, restando 1D. Por suerte para él, su Destreza es de 4D+1, por lo que lanzará 3D+1 para el disparo. Lanza los dados y la mala suerte se vuelve a cebar a con él. Obtiene un 4,5 y el dado comodín un 1. Esta vez decide que sea el Director de Juego quien elija el resultado. El Director de Juego anuncia que el disparo de Erol se produce y que impacta a su objetivo... pero la detonación en un espacio tan cerrado ha afectado al oído de Erol y se encuentra temporalmente sordo y bastante aturdido. Ismael se muestra igualmente satisfecho con su decisión, pues al menos Erol sigue vivo...

TIRADAS ENFRENTADAS

A veces, los jugadores se encontrarán en una situación en la que sus personajes quieren hacer algo y que otra persona (PJ o PNJ) quiere impedir. O también se puede dar una situación en la que varios personajes quieran realizar una tarea en la que únicamente uno de ellos pueda tener éxito. A esto se le llama Tirada Enfrentada. En una Tirada Enfrentada, el Director de Juego establece la habilidad que deben usar los participantes. La habilidad a usar no tiene por qué ser la misma para todos los implicados, por ejemplo, un personaje que intenta seguir a otro sin ser descubierto podría hacer una tirada de su habilidad de discreción, mientras que el perseguido podría hacer una de su característica de Percepción. Aquel que obtenga el resultado mayor será quien tenga éxito en su propósito. En caso de un empate, y si la situación lo permite, ninguno de ellos tendrá éxito en su empresa. Cuando una de las partes es activa (intentando realizar una acción) y otra de las partes es pasiva (intentando evitar que la realice) un empate favorece a la parte pasiva.

Megan, la intrépida periodista personaje de Helena, intenta colarse en una base militar donde cree que el gobierno guarda pruebas sobre una posible invasión alienígena. Ha saltado la valla y trata de colarse en un almacén donde supone que están las pruebas que necesita. En ese momento escucha los pasos del guardia haciendo la ronda. El Director de Juego establece que se trata de una tirada enfrentada. Megan

debe hacer una tirada de Discreción mientras que el vigilante debe hacer una tirada de Percepción. Helena lanza los dados por la habilidad de Discreción de Megan (tiene 4D+1) y obtiene un resultado total de 16.

El director de juego lanza los 3D por la Percepción del vigilante y obtiene un resultado final de 11. Megan se oculta en las sombras mientras el vigilante, distraído, pasa de largo.

BONIFICADORES, PENALIZADORES Y MODIFICADORES

Las bonificaciones y penalizaciones son aquellas cosas que nos facilitan o nos dificultan la realización de una tarea. A efectos de juego, las bonificaciones y penalizaciones se miden en Dados. Tener una herramienta especialmente diseñada para la tarea que intentamos realizar, ser ayudado por otro, tener tiempo para prepararse, recibir instrucciones exactas, etc., son ejemplos de situaciones que nos podrían otorgar una bonificación. Intentar una tarea sin las herramientas adecuadas, estar herido, hacer algo de forma apresurada, son ejemplos de situaciones que nos pueden dar una penalización.

Las bonificaciones permiten al personaje lanzar un número extra de dados a su tirada. Aunque normalmente lo verás escrito como "bonificación de #D" (siendo # el número de dados extra que el personaje lanzará) es posible que veas la versión abreviada +#D (el símbolo de sumar indica que es una bonificación).

Erol, el personaje de Ismael, trepa por una pared de ladrillo hasta una ventana. El Director de Juego le indica que debe hacer una tirada sobre su habilidad de Trepar. En este caso es una habilidad No Entrenada que depende de su Agilidad. Como tiene Agilidad 3D, lanzaría 2D para trepar. Como cree que tiene pocas posibilidades, busca en las inmediaciones algo que le pueda ayudar y el Director de Juego le dice que hay un cubo de basura en el que puede apoyarse para ganar algo de altura. Usando el cubo como escalón, el Director de Juego otorga al personaje una bonificación de 1D. Ismael finalmente lanzará 3D.

Algunas veces es posible que la bonificación no sea en dados, sino en un número determinado y fijo de puntos. En ese caso, esos puntos se añaden siempre después de obtener el resultado de la tirada. Estas bonificaciones siempre aparecen escritas como +# (siendo # en número a sumar al resultado final de la tirada del personaje).

Erol conduce un vehículo especial que le otorga una bonificación de +1. Hace una tirada para realizar un adelantamiento peligroso y el Director de Juego le pide una tirada sobre su habilidad de Conducir, en este caso 5D+2. Erol lanza los dados y obtiene en ellos un resultado de 14. Añade sus dos tercios quedando el resultado de su tirada en 16 (14+2) y, por último, añade su bonificación de +1 que le deja con un total definitivo de 17 (14+2+1).

Cuando se otorga una penalización, por el contrario, el personaje perderá un número determinado de dados. Recuerda que uno de los dados que el personaje debe tirar es el dado comodín, de modo que si únicamente lanza un dado... pues será ese (lo que le da muchas probabilidades de tener un golpe de suerte... o de tener un fracaso estrepitoso). Si el número de dados desciende a 0 o menos, el personaje no podrá realizar la acción salvo que utilice puntos de personaje para elevar el número de dados de su tirada a 1 o más.

Erol se corta con un cristal en una pierna al pasar por una estrecha ventana. El Director de Juego decide que sufre una penalización de 1D a sus acciones de Agilidad debido a la herida. Un poco más adelante el techo se derrumba parcialmente debido a una explosión. Ismael declara que Erol intenta evitar el daño y el Director de Juego le propone que haga una tirada de su habilidad

Esquivar con una dificultad de 12. Esquivar es una habilidad No Entrenada de Erol que depende de Agilidad. Como tiene Agilidad 3D, su habilidad de Esquivar queda en 2D. Pero el Director de Juego recuerda a Ismael que su personaje tiene una penalización en las acciones de Agilidad de 1D debido a su herida en la pierna, por lo que deberá restar 1D de su habilidad al hacer esta tirada. Finalmente Ismael solo lanzará 1D, el dado comodín. Lo tiene muy complicado. Ismael lanza el dado comodín y obtiene un 6 ¡Aún puede lograrlo! Pero la suerte no le acompaña, en su segunda tirada obtiene un 1. Así que su total es de 7. Muy lejos del 12 que necesitaba. Los cascotes golpean a Erol y nuestro intrépido taxista cae inconsciente...

DIFICULTAD EN TIRADAS ENFRENTADAS

En las tiradas enfrentadas, los factores que pueden perjudicar a alguno de los personajes se suman a la tirada de su adversario, mientras que los factores que le benefician se restan. Estos modificadores se aplican siempre después de realizar la tirada y calcular el resultado del personaje. Ten cuidado de no aplicar dos veces la misma situación.

Erol trata de pasar de puntillas por delante de un puesto de seguridad donde un vigilante orondo está viendo la tele. Se trata de una tirada enfrentada de Percepción por parte del guardia y de Discreción por parte de Erol. Está oscuro y el volumen de la tele está alto. Estas circunstancias deberían beneficiar a Erol, así que el Director de Juego decide aplicar una modificación de 6 puntos a su tirada.

¿BONIFICACIONES, PENALIZACIONES Y DIFICULTAD?

Puede parecer confuso que las bonificaciones y penalizaciones sumen o resten dados de la tirada del personaje en vez de disminuir o aumentar la Dificultad de la tarea. En realidad ambas herramientas (bonificaciones/penalizaciones y Dificultad) son complementarias. Normalmente las penalizaciones se otorgan debido al propio estado del personaje (nervioso, asustado, herido, etc.). La Dificultad, por el contrario, se establece en torno a la complejidad de la tarea a realizar y los factores externos (como la climatología, la ausencia de iluminación, etc.). Más adelante verás algunos ejemplos de dificultades y de penalizaciones que te ayudarán a orientarte.

SUMAR, RESTAR, MULTIPLICAR O DIVIDIR

Las bonificaciones, penalizaciones, maniobras y otros factores como el uso de Puntos de Personaje o de Cojones afectan al número de dados que el personaje lanza en una determinada tirada. A continuación vamos a dar unas pautas generales sobre cómo realizar esas operaciones.

- **Sumar o añadir dados:** Incrementa en la cantidad indicada el número de dados que se lanza; los tercios se añaden al final. Si un personaje lanza 3D+2 en una habilidad y recibe una bonificación de 1D, lanzará 4D+2, se suma el resultado de los dados y seguidamente se añaden los tercios.

- **Restar o penalizar dados:** Disminuye en la cantidad indicada el número de dados que se lanzan; los tercios se añaden al final. El número de dados resultante puede ser cero o un número negativo, en ese caso el personaje no podrá realizar la acción (a menos que use Puntos de Personaje, como veremos más adelante). Un personaje con una habilidad de 3D+2 recibe una penalización de 2D, lanzará 1D+2, al resultado del dado añadimos a continuación los tercios.

- **Multiplicar dados:** Determinadas maniobras o el uso de Puntos de Cojones

permiten al personaje doblar el número de dados que lanza. En este caso se multiplica el número de dados y se añaden los tercios al final. Un personaje con 3D+2 que dobla su número de dados lanzará 6D+2.

•**Dividir dados:** Algunas maniobras o penalizaciones obligan al personaje a dividir a la mitad el número de dados que lanza. En cualquier división SIEMPRE se redondea hacia arriba. Como en casos anteriores, se divide el número de dados y se añaden los tercios al final. Un personaje con 3D+2 que divide sus dados a la mitad lanzará 2D+2. En este caso 3 dividido entre 2 es 1'5 que redondeamos hacia arriba, para un total de 2. A los 2D le añadimos al final los tercios.

• **En caso de múltiples operaciones:** Las multiplicaciones y divisiones siempre se realizan primero y al resultado se aplican sumas y restas. Por ejemplo, un personaje con 3D+2 dobla el número de dados y a la vez tiene una penalización de 1D. Primero resolvemos la multiplicación, que nos daría 6D+2 y después aplicamos la penalización, para quedarnos con un total de 5D+2. Si un personaje dobla dados por una maniobra y los divide por otra, ambas operaciones se cancelan y después se realizan las demás siguiendo el orden de prioridades normal. Un personaje con 3D+2 dobla sus dados debido a un Punto de Cojones, divide a la mitad sus dados debido a una maniobra y tiene una bonificación de 1D por una herramienta excepcional. La multiplicación y división se cancelan entre sí, aplicamos la bonificación de 1D y nos queda un total de 4D+2. Como siempre, sumamos los dados y añadimos los tercios al final.

USO DE LOS PUNTOS DE PERSONAJE

Como ya explicamos en el capítulo de creación, los Puntos de Personaje son la reserva de coraje del personaje y representan su capacidad de dar el todo por el todo en un momento determinado. Al tratarse de una reserva que se puede gastar o aumentar, es posible que su puntuación varíe bastante a lo largo de las partidas. Los puntos usados se gastan de forma definitiva y solo pueden recuperarse por medio de la experiencia del juego y la buena interpretación. Los Puntos de Personaje tienen varios usos que vamos a describir a continuación.

MEJORAR LAS TIRADAS DE PERSONAJE

En líneas generales, podemos resumirlo de la siguiente forma: los Puntos de Personaje se usan para otorgar dados extra a una tirada concreta. Por cada Punto de Personaje usado, el PJ recibe un dado extra en su tirada. Además, de los dados que se añadan con los Puntos de Personaje, al menos uno de ellos se convierte en un dado comodín, con la particularidad de que este dado comodín no puede Pifiar (si saca un 1, el dado se añade normalmente sin otro efecto). El Director de Juego puede limitar el número de puntos que pueden usarse en una única tirada, dependiendo de lo heroica o difícil que sea la partida. En una partida de dificultad normal, el máximo suele ser de 2 puntos, mientras que en las más heroicas y cinematográficas se pueden permitir 3 e incluso 4. Además, el jugador puede declarar el uso de Puntos de Personaje antes o después de realizar la tirada, pero siempre antes de que el Director de Juego narre el resultado final.

Erol despierta sobresaltado al sentir que es arrastrado por el frío suelo. Al abrir los ojos descubre a una monstruosa y terrible criatura que trata de abducirlo. A la par que suelta un grito, intenta darle una patada para soltarse. El Director de Juego le dice que debe realizar una tirada de la habilidad Pelea con una dificultad de 14, además, le recuerda que Erol está herido, por lo que tiene una penalización de 1D. En este caso, la habilidad Pelea de Erol (que depende de Agilidad) es No Entrenada. Como la Agilidad de Erol es de 3D, su habilidad de Pelea es de tan solo 2D, y

como además tiene una penalización de 1D por estar herido, su tirada será únicamente de 1D. Al ser un solo dado, se tratará de un dado comodín. Ismael se arriesga y lanza el dado intentando sacar un 6. No tiene suerte y resultado es un 4. Insuficiente para lograr su objetivo. Sabiendo que la vida de Erol está en juego, Ismael decide gastar dos de sus Puntos de Personaje y lo anuncia antes de que el Director de juego narre el resultado final. Al gastar dos Puntos de Personaje, recibirá dos dados extra, y además uno de ellos será otro dado comodín especial que no puede pifiar. Lanzando los dados extra obtiene un 5 y un 6 en el dado comodín. Como ocurre con cualquier otro dado comodín, puede repetir la tirada de ese dado y añadirlo al resultado. Lo lanza y el resultado es un 3. El total de su tirada es 4 (que obtuvo en el primer dado) más 5, 6 y 3 que ha obtenido con los dados de los Puntos de Personaje. Sumando los resultados el total es 18, más que suficiente para superar la dificultad de 14. Erol patea con fuerza la mano de la criatura y consigue escapar de su presa.

INTRODUCIR UN ELEMENTO DE NARRACIÓN

Otro de los usos de los Puntos de Personaje por parte de los jugadores consiste en introducir un elemento en la narración. Aunque normalmente es el Director de Juego el que describe la escena y su contenido, esta opción permite a los jugadores añadir algo propio, como un objeto, una persona, un cambio súbito de alguna condición, etc. Esta opción SIEMPRE tiene que pasar la aprobación del Director de Juego, que puede vetarla, sugerir un cambio o aceptarla, siempre según su criterio. El elemento introducido tiene que ser algo que case con la escena, además de tener cierta lógica causal con la situación. Usando un Punto de Personaje no aparecerá un arma como por arte de magia ni el villano sufrirá un súbito ataque al corazón, pero sí es posible que el PJ encuentre un bate de baseball bajo la barra del bar (ese que emplean para tratar con los clientes que se pasan bebiendo y se ponen agresivos) o que el villano se pise los cordones y tropiece. El Director de Juego puede sugerir un coste mayor de 1 Punto de Personaje para un elemento concreto si considera que es especialmente ventajoso. En ese caso, el coste puede ser compartido por varios jugadores que se encuentren en la escena.

Herido y enfrentado a una criatura de pesadilla, Erol se arrastra buscando algo que le sirva para defenderse de su asaltante. Ismael, jugador que controla a Erol, sugiere al Director de Juego que tal vez haya una barra de hierro o algo similar entre los escombros del pasillo donde se encuentra. Como anteriormente hubo un pequeño derrumbe, el Director de Juego cree que puede ser algo posible, y le dice que por 1 Punto de Personaje, Erol podría encontrar un trozo de tubería entre los restos del falso techo. Ismael está de acuerdo y paga el punto de personaje. El Director de Juego narra cómo Erol repta tan deprisa como puede y su mano tropieza casi por casualidad con el trozo de tubería. Erol lo agarra como si fuese un salvavidas y se gira para encarar a su agresor...

USO DE LOS PUNTOS DE COJONES

Los Puntos de Cojones son un recurso dramático que permiten al personaje superar obstáculos que requieren esfuerzos sobrehumanos, cuando uno lucha por encima de sus límites para lograr su objetivo. Al igual que los Puntos de Personaje, los Puntos de Cojones son una reserva que se agota con su uso. Sin embargo, los Puntos de Cojones se recuperan cuando el personaje consigue un éxito espectacular que aumente su confianza en sí mismo, al principio de una nueva aventura o a criterio del Director de Juego cuando crea que es oportuno para la historia. En una tirada determinada solo se puede

usar un único Punto de Cojones y en ningún caso se puede combinar con el uso de Puntos de Personaje. Al usar un Punto de Cojones se puede dar uno de los siguientes efectos.

• Si el personaje aún no ha realizado la tirada, puede elegir duplicar el número de dados que tira, si bien solo uno de ellos será dado comodín. Los tercios de dado no se doblan. Del mismo modo, las bonificaciones o penalizaciones en forma de dados otorgados por ventajas y desventajas, herramientas excepcionales, heridas, etc. NO se doblan. Se suman o restan al final tras doblar los dados del personaje.

Michelle, el personaje de Eva, es una paramédico que encuentra al pobre Erol herido en parada cardiorrespiratoria. Eva declara que Michelle intenta reanimar a Erol. El Director de Juego indica que Eva deberá hacer una tirada de su habilidad de Medicina con una dificultad de 24. La habilidad de Medicina de Michelle es de 4D+1. Michelle lleva además un desfibrilador portátil que le da una bonificación de 1D. Sabiendo que si falla Erol morirá, decide gastar un Punto de Cojones. Al gastar el punto, su habilidad de 4D+1 se dobla y se convierte en 8D+1 (doblamos los dados pero no los tercios), después añadimos 1D por la bonificación que le otorga el desfibrilador, obteniendo un total de 9D+1. De esos 9 dados, 8 serán normales y únicamente uno será un dado comodín. Eva lanza los dados y obtiene 1, 2, 5, 4, 4, 6, 3, 1 y un 4 en el dado comodín. Añadiendo el tercio (recordemos que lanzaba 9D+1), su total es de 31. Esta vez Erol ha tenido suerte.

• Si el personaje ya ha realizado la tirada, pero el Director de Juego aún no ha narrado el resultado, puede repetir la tirada. Descarta por completo el primer resultado y vuelve a lanzar los dados. El personaje debe quedarse con este segundo resultado aunque sea peor que el primero.

Alan, el personaje de Juan Emilio, lanza una granada sobre una criatura enemiga. Solo tiene una oportunidad. El Director de Juego le dice que debe realizar una tirada de Lanzar con una dificultad de 10. Su habilidad de Lanzar es de 3D+1. Confiando en su suerte, lanza los dados y obtiene un 4, 2 y 1 en el dado comodín... Esto puede ser un fallo catastrófico. Antes de que Director de Juego narre el resultado, decide gastar 1 Punto de Cojones y repetir la tirada. Vuelve a lanzar los dados y obtiene 4, 3 y 5 en el dado comodín. Al sumar su tercio (recordemos que su habilidad es 3D+1) el resultado final es de 14. La granada cae sobre su objetivo y Alan salta cuerpo a tierra ante la inminente explosión.

MÁRGENES DE ÉXITO Y FRACASO

Hay veces en las que es importante determinar cómo de bien o de mal ha hecho algo un personaje. Lo que en el juego llamamos su margen de éxito si es que hemos superado la dificultad, o su margen de fracaso si es que no la hemos superado. Si el personaje ha tenido éxito en su tirada, su margen de éxito se calcula restando la dificultad al total obtenido en la tirada.

Erol está reparando su coche. El Director de Juego le pide una tirada de Reparar con una dificultad de 14. La tirada de Erol es de 17. El director quiere saber su margen de éxito para ver la calidad de las reparaciones. Erol tiene un margen de éxito de 3 puntos, que se obtiene de restar de su tirada la dificultad, 17-14 = 3.

Para calcular el margen de fracaso, restamos de la dificultad el resultado obtenido en la tirada.

Michelle trata de saltar una zanja. El Director de Juego establece que debe hacer una tirada de Saltar con una dificultad de 12. Su tirada es de 8. Michelle ha fallado su tirada. Para ver lo cerca que ha quedado del borde opuesto, el Director quiere saber su margen de fracaso. Su margen de fracaso de 4 puntos. Este se obtiene al restar a su tirada la dificultad, 12-8 = 4.

EJEMPLO DE MÁRGENES DE ÉXITO

MÍNIMO (0): el personaje lo logra por los pelos. Si hay un efecto mínimo posible para su acción, ese será el resultado.

BÁSICO (1-4): el personaje tiene éxito en su acción, sin florituras y sin destacar.

BUENO (5-7): el personaje tiene un éxito destacable. No es una actuación espectacular, pero es efectiva y puede tener incluso algún beneficio adicional (como haber tardado menos, por ejemplo).

SUPERIOR (8-12): una soberbia ejecución: precisa, rápida o con un mejor rendimiento, que conlleva varios beneficios adicionales.

ESPECTACULAR (13-16): la pericia y precisión en la tarea es increíble, digna de una ovación. Si pueden darse beneficios adicionales, el personaje tendrá casi todos (apenas emplear tiempo en la ejecución, un rendimiento espectacular, etc.).

INCREÍBLE (17 O +): La precisión del personaje es óptima y el resultado perfecto.

EJEMPLOS DE MÁRGENES DE FRACASO

MÍNIMO (1): el personaje falla por los pelos. Está a punto de conseguirlo, pero finalmente no lo logra. Si fuese posible, el personaje consigue o logra 3/4 de lo que pretendía.

BÁSICO (2-5): el personaje falla. El fallo es claro, pero tampoco es una catástrofe. Si fuese posible, el personaje consigue o logra la mitad de lo que pensaba hacer.

ACEPTABLE (6-8): el fallo es rotundo, evidente y demoledor. Si fuese posible el personaje consigue o logra tan solo una ¼ parte de lo que quería hacer.

SUPERIOR (9-13): el fallo es garrafal, el personaje no logra ni de lejos aproximarse a lo que pretendía hacer. No avanza nada, no logra nada o es un fallo por mucho.

ESPECTACULAR (14-17): el fallo es tal, que el personaje puede salir perjudicado si fuera posible, como por ejemplo rompiendo las herramientas, haciéndose daño, etc.

INCREÍBLE (18 O +): el fallo es de tal magnitud que, aparte de sufrir las mismas consecuencias que para un resultado Espectacular, el personaje queda humillado y a criterio del Director de Juego puede perder 1 Punto de Cojones.

ESTABLECER LA DIFICULTAD

Una de las tareas más complicadas de un Director de Juego suele ser establecer la Dificultad para las acciones de los personajes. La Dificultad de puede establecer más fácilmente a través de unas horquillas. Estas horquillas permiten al DJ modificar o variar ligeramente la Dificultad para que se ajuste más a la situación concreta que se presente. Las horquillas de Dificultad y sus valores aproximados son:

MUY FÁCIL (3-5): algo que todo el mundo puede hacer, tremendamente sencillo.

FÁCIL (6-10): algo que no es complicado, que se puede realizar sin apenas esfuerzo o entrenamiento.

MEDIA (11-15): algo que una persona con el entrenamiento o habilidad adecuada puede realizar con un mínimo esfuerzo o concentración. Sin las habilidades o conocimientos adecuados puede requerir esfuerzo. Es la dificultad más común que suele usarse.

DIFÍCIL (16-20): algo que una persona no entrenada apenas puede lograr, posiblemente quede fuera de sus posibilidades. Una persona entrenada requiere de esfuerzo y concentración para lograrlo.

MUY DIFÍCIL (21-25): algo fuera de las posibilidades de una persona sin entrenamiento. Las personas competentes requieren de un gran esfuerzo para lograrlo o un golpe de suerte.

HEROICO (26-30): algo que una persona desentrenada no podría realizar jamás. Solo al alcance de personas realmente competentes en la tarea y siempre que usen todo su esfuerzo.

DIFICULTADES COMUNES

Como norma general, las dificultades más usuales que encontrarás a lo largo de este libro se basarán en la siguiente tabla.

TABLA//1.1
DIFICULTADES COMUNES

TIPO	DIFICULTAD
Muy fácil	3
Fácil	6
Media	12
Difícil	18
Muy difícil	24
Heroico	30

EJEMPLO DE MODIFICADORES A LA DIFICULTAD

Como ya hemos comentado anteriormente, la Dificultad puede modificarse dependiendo de diversos factores, normalmente externos al personaje, como la falta de herramientas, climatología adversa, etc.

DESVENTAJA ARROLLADORA (+16 O MAYOR): Intentar una reparación delicada sin herramientas, realizar una operación delicada sin un quirófano e instrumental, conducir o pilotar en medio de un huracán.

DESVENTAJA MUY IMPORTANTE (+11 A +15): Conducir en medio de una tormenta tropical, realizar una reparación delicada sin herramientas, a oscuras o en un vehículo en marcha.

DESVENTAJA IMPORTANTE (+6 A +10): Realizar una reparación delicada con herramientas inadecuadas, extraer una bala con instrumental inapropiado, seguir un rastro bajo lluvia torrencial, disparar de noche sin iluminación.

DESVENTAJA MENOR (+1 A +5): Reparar algo con herramientas poco adecuadas, con mala iluminación, bajo un viento fuerte y molesto, o bajo una lluvia fuerte.

VENTAJA MENOR (-1 A -5): Tener un equipo adecuado para la tarea, ayudas electrónicas especiales a la conducción, una mira láser en un arma.

VENTAJA IMPORTANTE (-6 A -10): Tener equipo especialmente diseñado para la tarea, un arnés y equipo de escalada para trepar, un quirófano especialmente equipado para una operación, un laboratorio de alta tecnología para una investigación.

VENTAJA DECISIVA (-11 A -15): Tener un ordenador con una base de datos lingüística para hacer una traducción, tener un sistema de guiado por satélite para orientarse.

VENTAJA ARROLLADORA (-16 O MENOR): Tener herramientas de precisión y alta tecnología con equipamiento robotizado diseñado específicamente para la tarea.

LA DIFICULTAD MÍNIMA ES 3

Independientemente de los modificadores que pueda tener una tarea, la Dificultad mínima es 3. Para tareas que tengan una Dificultad inferior normalmente no hará falta tirar siquiera los dados.

EJEMPLOS DE DIFICULTADES Y USOS DE LAS HABILIDADES

ACROBACIAS

Un personaje que cae puede utilizar Acrobacias para intentar un aterrizaje más suave. La Dificultad base para un aterrizaje suave es 10. Si el personaje supera la tirada, reduce en 3 puntos el daño del impacto. Por cada 5 puntos por encima de 10, el personaje consigue absorber otros 2 puntos de daño. Así, si el personaje logra una tirada de 25, reducirá en 9 puntos el daño (3 puntos por superar 10, y otros 3 puntos por cada 5 puntos completos por encima, en este caso 6 puntos más). El daño mínimo de una caída siempre es 1. Acrobacias puede usarse también para realizar piruetas, rodar, superar obstáculos y, en determinadas circunstancias a criterio del Director de Juego, para realizar una defensa activa. Algunas maniobras pueden combinarse y, en ese caso, la dificultad se acumula.

MANIOBRA	DIFICULTAD
Voltereta, pirueta	6
Flic flac, rueda, voltereta lateral, pino	9
Mortal hacia atrás, salto de precisión, giro 180º en el aire	12
Pasavallas (superar un obstáculo apoyándose en una mano), Monkey (saltar un obstáculo usando las manos en posición horizontal), Dash (superar un obstáculo lanzando ambas piernas por delante), Balanceo (coger inercia en un obstáculo para alcanzar otro), Laché (soltarse de un obstáculo para caer y agarrarse a otro)	15
Caminar sobre las manos, doble mortal	18
CONDICIÓN // MODIFICADOR	
Superficies planas	0
Zona de aterrizaje amplia	-3
Zona de aterrizaje limitada	+3
Zona de aterrizaje realmente limitada	+6
Zona de aterrizaje inestable o con obstáculos	+3
Diferencia de nivel entre obstáculos, el movimiento comienza a más altura	+3
Diferencia de nivel entre obstáculos, el movimiento comienza más bajo	+6
Zona muy angosta	+6
En el agua	+6

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Parkour, Animación, Gimnasia, Artes marciales, Especialista de cine.*

AMAESTRAR

La habilidad de Amaestrar sirve al personaje para tratar con animales tanto domesticados como salvajes. Con animales salvajes permite, siempre que se tenga tiempo y paciencia, domesticarlos o enseñarles trucos. También puede usarse para tratar de cambiar la disposición del animal, haciéndolo más dócil o más agresivo. Su uso con animales ya domesticados sirve para que el personaje logre que el animal realice un truco o tarea determinada. Básicamente el personaje realiza una tirada enfrentada de Amaestrar contra la Voluntad del animal (que se tratará como un PNJ manejado por el Director de Juego), y si tiene éxito, el animal comprende el truco o tarea. La siguiente tabla te orientará con algunos modificadores a la tarea. El proceso de amaestrar a un animal puede llevar bastante tiempo, dependiendo del tipo de truco que quiera que el animal realice.

ACTITUD DEL ANIMAL	DIFICULTAD
Amistoso	-5
Neutral	0
Agresivo	+5
ESTADO DEL ANIMAL	**MODIFICADORES**
Carnívoro hambriento	+5
Animal herido	+5
Animal estresado o acorralado	+5
OTROS MODIFICADORES	
Uso de reclamo adecuado	-5
Truco muy sencillo (dar la pata, hacer el muerto)	-5
Truco muy complejo (traer un objeto determinado)	+5

En caso de fracaso en la tirada, el animal puede reaccionar según lo descrito en la siguiente tabla. Siéntete libre de adaptarlo a la situación adecuada en tu campaña.

MARGEN DE FALLO	RESULTADO
1-4	El animal no comprende la orden y parece confuso.
5-7	El animal no comprende la orden, se muestra indiferente durante un asalto.
8-12	El animal no comprende la orden, se muestra indiferente durante dos asaltos.
Mayor de 12	El animal modifica su comportamiento automáticamente a "Agresivo".

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Según tipo de animal (perros, caballos, fieras...).*

ARMAS DE FUEGO

El uso, Dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Armas cortas, Fusiles, Subfusiles, Armas pesadas.*

ARMAS DE TIRO

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Arcos, Ballestas, Tirachinas.*

ARTE

Con esta habilidad un personaje puede crear obras artísticas, identificarlas, valorar su autenticidad e incluso tasarlas. Para crear una obra artística, el personaje hace una tirada con una Dificultad base de 5, existen modificadores que puedes consultar un poco más adelante. El margen de éxito de la tirada indica la calidad de la obra y puede modificar la velocidad de creación. El tiempo depende de aquello que quiere realizar el personaje, ya que no es lo mismo pintar un lienzo que escribir un artículo o hacer una escultura gigante. Contar con materiales excepcionales puede, a criterio del Director de Juego, otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

MÁRGEN DE ÉXITO	CALIDAD DEL TRABAJO
1-4	Amateur. Si bien el trabajo está bien acabado, este no destaca en ningún aspecto.
5-7	Profesional. El trabajo está bien acabado, destaca en algún aspecto y está bien considerado en sus círculos.
8-12	Espectacular. El trabajo destaca especialmente por su calidad y posee cualidades que pocos pueden imitar.
Mayor de 12	Obra maestra. El trabajo es una obra maestra que destaca en todos los aspectos.

COMPLEJIDAD DEL TRABAJO	MODIFICADORES
Poca o ninguna, pocas partes o trabajo simple, relato corto.	-5
Compleja, varias partes o piezas, novela.	+5
Realmente compleja, muchas piezas, saga novelada, trabajo gigante.	+10

TIPO DE OBRA	DIF. PARA IDENTIFICAR AL AUTOR Y ESTILO DE UNA OBRA
Amateur	24
Profesional	18
Espectacular	12
Obra maestra	6

TIPO DE FALSIFICACIÓN	DIF. PARA IDENTIFICAR UNA FALSIFICACIÓN
Amateur	6
Profesional	12
Espectacular	18
Obra maestra	24

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Pintura, Escultura, Narrativa, Poesía, etc.*

BUSCAR

Con Buscar se pueden ver las posibilidades del personaje para encontrar determinados objetos. Esta habilidad engloba desde un vistazo rápido a una búsqueda meticulosa por patrones y sectores con ayudas mecánicas.

Cuando la habilidad se utiliza contra una oposición activa (por ejemplo, contra una persona que se esconde o contra un vehículo con un sistema de camuflaje), se debe realizar una tirada enfrentada de Buscar contra la habilidad de Camuflaje o Discreción de la otra parte. En caso contrario, la Dificultad base para encontrar algo es 5, modificado según veremos en la siguiente tabla. Ten en cuenta el uso de habilidades complementarias que pueden tener sus propios modificadores. El uso de ayudas ópticas o electrónicas (un detector de metales, por ejemplo) puede otorgar una bonificación a la habilidad de 1D o mayor.

TAMAÑO	MODIFICADORES
Objeto diminuto o apenas perceptible (aguja, micropunto, microSD)	+20
Objeto muy pequeño (moneda, dado, pendrive, tarjeta de memoria)	+15
Objeto pequeño (cartera, fotografía, teléfono móvil)	+10
Objeto mediano (caja de zapatos, iPad, carpeta)	+5
Objeto normal (una maleta, un cajón)	0
Objeto grande (una persona)	-5
Objeto muy grande (un vehículo)	-10

ILUMINACIÓN	MODIFICADORES
Sin luces	+12
De noche y solo con la Luna, una cerilla bajo tierra	+9
Atardecer, día muy nublado, niebla densa	+6
Nublado, niebla ligera, interior con luz incandescente	+3

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Vigilar, Rastrear, Cachear, etc.*

CALLEJEO

Callejeo es una habilidad que ayuda al personaje a conocer detalles sobre los bajos fondos de la ciudad, la jerga, dónde conseguir materiales o sustancias ilegales, conocer el precio de estas, moverse sin despertar sospechas, encontrar compradores para objetos robados, saber los colores de las bandas más importantes, etc. La Dificultad base depende de lo que esté buscando el personaje y se modifica según el tamaño de la ciudad, la presencia policial y/o nivel de tolerancia de los habitantes y otros modificadores como la reputación del personaje en la zona.

EL PERSONAJE BUSCA...	DIFICULTAD
Información pública sobre el territorio de una banda, una zona donde se ejerza la prostitución.	6
Menudeo de drogas, información específica sobre una banda, contacto con un perista de mercancía robada no peligrosa, palizas por encargo.	12
Armas ligeras, drogas de diseño, información sobre prostitución de menores o tráfico de esclavos, perista de objetos robados peligrosos, un matasanos que no haga preguntas, coches robados.	18
Armas de guerra, drogas puras al por mayor, blanqueo de dinero, información específica sobre un miembro del crimen organizado, perista para cualquier tipo de material, coches robados de alta gama, asesinatos por encargo.	24

PRESENCIA POLICIAL / TOLERANCIA	MODIFICADORES
Presencia policial muy alta/ Tolerancia muy baja	+10
Presencia policial alta / Tolerancia baja	+5
Presencia policial media / Tolerancia normal	0
Presencia policial baja / Tolerancia alta	-5
Presencia policial inexistente / Tolerancia muy alta	-10

TAMAÑO DE LA CIUDAD	MODIFICADORES
Muy pequeña (menos de 1.000 habitantes)	+10
Pequeña (entre 1.000 y 20.000 habitantes)	+5
Normal (entre 20.000 y 100.000 habitantes)	0
Grande (entre 100.000 y 500.000 habitantes)	-3
Muy grande (entre 500.000 y 2.000.000 habitantes)	-6
Metrópolis (mayor de 2.000.000 de habitantes)	-9

REPUTACIÓN	MODIFICADORES
Muy mala (soplón, delator, traidor)	+10
Mala (cobarde, mentiroso) / Desconocido	+5
Buena (paga a tiempo, cumple los tratos)	-3
Muy buena (siempre cumple su palabra)	-6

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Armas, Drogas, Vehículos, Ciudad específica, etc.*

CAMUFLAJE

Esta habilidad permite al personaje esconderse a sí mismo o a objetos para evitar ser detectados. Camuflaje se utiliza normalmente en tiradas enfrentadas contra la habilidad de Buscar del observador (que aplica sus propios modificadores a la tirada). Equipo de camuflaje, como trajes especiales o redes mimetizadas pueden otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

SITUACIÓN	MODIFICADORES
Espacio abierto, sin lugares donde esconderse	+10
Espacio abierto	+5
Maleza densa , escombros, mucha gente	-5
Maleza muy densa, escombros densos, multitud	-10
Distracciones	-10

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Contramedidas, Ocultar instalaciones, Bosques, Desiertos, etc.*

CONDUCIR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución. Recuerda que Conducir requiere obligatoriamente de especializaciones para cada tipo de vehículos.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Coches, Motos, Camiones, Maquinaria de construcción, Maquinaria agrícola, etc.*

CONTORSIONISMO

La habilidad de Contorsionismo permite al personaje escapar de un confinamiento, pasar a través de zonas estrechas o entrar en espacios pequeños. El personaje es capaz de dislocar sus articulaciones con este fin y realizar movimientos que le permitan liberarse de ataduras, esposas, bridas o grilletes. La Dificultad depende de la firmeza del mecanismo y su capacidad de detención.

SUJECCIÓN	DIFICULTAD
Cuerdas, cinta americana	12
Cadena, bridas	15
Esposas, grilletes	18
Camisa de fuerza	24

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Espectáculo, Baile exótico, Esposas, etc.*

COMBATE CON ARMAS

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Armas blancas, Armas contundentes, Cadenas, Látigos, etc.*

CORRER

El uso, dificultades básicas y modificadores

de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Carrera de fondo, Velocidad, Carrera de obstáculos, etc.*

DEMOLICIÓN

La habilidad de demolición permite al personaje saber cómo confeccionar explosivos y usarlos de la manera más eficiente posible, además de conocer su composición y la manera de desactivarlos. La Dificultad base para confeccionarlos depende de los materiales con los que cuente el personaje. Para colocar y hacer detonar un explosivo, la Dificultad base es 5 cuando se trate de una carga preparada. Para efectos o daños concretos, para maximizar el daño o demoliciones de precisión, la dificultad puede variar.

Para calcular el daño sufrido por objetos y estructuras, el director de juego les puede otorgar un valor de Resistencia a estos. La diferencia entre el daño y la tirada de Resistencia indica el nivel de daños y destrucción que sufre el objeto.

La dificultad para desactivar explosivos depende de su complejidad. Existen 5 niveles básicos (Muy sencillo, Sencillo, Complicado, Muy complicado, Extremo). Al crear un artefacto, su nivel de complejidad es Sencillo (ver los modificadores para aumentar dicho nivel). Si el personaje falla una tirada de desactivación con un margen de fracaso mayor de 5 puntos, el artefacto se activa y detona en ese momento.

DIFERENCIA DAÑO / RESISTENCIA	DAÑO A LA ESTRUCTURA
1–3	Muy Leve
4–8	Leve
9–12	Serio
13–15	Grave
16+	Totalmente destruido

EJEMPLOS DE RESISTENCIA DE OBJETOS Y ESTRUCTURAS	RESISTENCIA
Puerta de contrachapado, tabique interior de pladur, yeso, plástico, cristal.	2D
Madera sólida, tabique sencillo, aluminio, cristal reforzado	4D
Tabique reforzado, cristal antibalas, caja fuerte personal	6D
Hormigón, piedra sólida, vehículo blindado	8D
Hormigón armado, plancha de acero, vehículo militar blindado	10D

MODIFICADORES A LAS TAREAS	MODIFICADOR
Conectar el detonador a un evento concreto (arrancar el coche, abrir una puerta)	+5
Demolición controlada sin causar daños a objetos cercanos	+10
Demolición de precisión (una cerradura, los goznes de una puerta)	+10
Daño extra a estructuras (por cada D6, máximo +3D6)	+5
Daño extra a personas (por cada D6, máximo +3D6)	+5
Demolición sincronizada	+10
Por cada nivel de complejidad que se añada al artefacto	+5
Objetivo de material conocido o área simple	0
Objetivo de material raro o poco familiar, área compleja	+5
Objetivo de material muy raro o poco familiar, área muy compleja	+10
Objetivo de material desconocido, área extremadamente compleja	+15

FABRICACIÓN DE EXPLOSIVOS CASEROS	DIFICULTAD
Materiales caseros, productos de limpieza, productos de cocina	18
Materiales industriales sencillos, productos de limpieza, fertilizantes, productos inflamables	12
Materiales químicos o productos de laboratorio, material militar, material pirotécnico, productos altamente inflamables	6

DESACTIVACIÓN	DIFICULTAD
Muy sencillo	6
Sencillo	12
Complicado	18
Muy complicado	24
Extremo	30

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Fabricación, Edificios, Trampas, Desactivación.*

DISCRECIÓN

Discreción se utiliza para acechar, moverse en silencio, seguir a un blanco sin que se dé cuenta, etc. Utiliza modificadores similares a la habilidad de Camuflaje y al igual que ella, suele emplearse en tiradas enfrentadas contra percepción o la habilidad de Buscar del objetivo.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Seguir, Colarse, Fingir...*

DISFRAZARSE

Disfrazarse sirve para que el personaje altere su apariencia para no ser reconocido, cambiar los rasgos o incluso para hacerse pasar por una persona concreta. Cuando un personaje hace una tirada de Disfrazarse, y anota su resultado, esa será la Dificultad de las tiradas de Percepción para descubrir el engaño del personaje. En este caso, los modificadores se aplican directamente sobre la tirada del personaje, por lo que los modificadores positivos le ayudan y los negativos le perjudican.

CIRCUNSTANCIA	MODIFICADOR
Sin materiales	-6
Material de maquillaje simple, ropas comunes	-3
Material de maquillaje avanzado o profesional, ropa a medida	+3
Acceso a pelucas, lentillas de color, prótesis faciales o corporales	+3 (cada una)
Solo se disfraza una zona del cuerpo (por ejemplo: ocultar un moratón)	+6
Disfrazado para aparentar otro género	-9
Disfrazado para emular otra etnia	-9
Disfrazado de una persona concreta	-12

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Suplantar, Imitar, Embellecer, Efectos especiales.*

EMPATÍA

Esta habilidad permite al personaje conocer las intenciones de los demás, detectar sus motivaciones y si están fingiendo o son sinceros. Se utiliza normalmente mediante una tirada enfrentada contra las habilidades de Negocios, Engañar, Empatía, Manipulación, etc. Cuanto mayor es el margen de éxito, más información y más precisa obtiene el personaje sobre el objetivo.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Ligar, Interrogatorio, Negocios, etc.*

ENGAÑAR

El engaño permite al personaje mentir o fingir de manera creíble, embaucar, hacerse pasar por quien no es o parecer sincero a pesar de estar mintiendo. Se suele utilizar mediante tiradas enfrentadas contra la Empatía del objetivo. El objetivo recibe modificadores en función del tipo de argumentos que emplea el personaje.

TIPO DE ENGAÑO	MODIFICADOR A LA EMPATÍA DEL OBJETIVO
Mentira absurda y torpe	+12
Mentira evidente, argumento pobre	+9
Mentira cogida por los pelos fácil de detectar	+6
Mentira muy elaborada, apoyada por documentos	-6
Mentira probable y elaborada apoyada por documentos o evidencias	-12
Mentira altamente probable, apoyada por evidencias y documentos	-18

ESPECIALIDADES TÍPICAS: Estafa, Fingir, Ligar, etc.

ELECTRÓNICA

Electrónica permite al personaje evaluar, diseñar, reparar, o sabotear sistemas electrónicos. La Dificultad básica es 1, modificándose en función de las circunstancias. Puede usarse como habilidad complementaria de otras siempre que haya medios electrónicos implicados. Equipo de diagnóstico y herramientas adecuadas

pueden dar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

CIRCUNSTANCIA	MODIFICADOR
Dispositivo simple (transistor, reloj digital, detonador remoto)	+6
Dispositivo complejo (teléfono móvil, ordenador, televisor, monitor)	+12
Dispositivo muy complejo (radar, espectrómetro, telescopio espacial, sistema de guiado de misiles, contramedidas electrónicas)	+18
Prototipo	+6
Tecnología obsoleta	
Tecnología experimental	+6
Tecnología alienígena	+12
Sin herramientas	+18
Con herramientas inadecuadas u obsoletas	+18
	+12
Con herramientas poco adecuadas	+6

Cuando un personaje quiere averiguar el funcionamiento de un aparato desconocido puede efectuar una tirada con los modificadores anteriores. Compara el margen de éxito en la siguiente tabla para ver los posibles resultados. Un margen de fracaso de 7 o mayor implica que el personaje destruye o avería el aparato en el proceso.

MÁRGEN DE ÉXITO	RESULTADO
1-4	Se tiene una noción de las capacidades del objeto, pero no de su uso.
5-7	Se saben las capacidades del objeto y su funcionamiento básico.
8 o mayor	Se saben las capacidades del objeto, su funcionamiento avanzado y es posible reparar o duplicar el objeto.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Sistema concreto (armamento, radares, comunicaciones), Reparación, Sabotaje, etc.*

EQUITACIÓN

Esta habilidad permite al personaje controlar una montura animal y conducirla en la dirección y a la velocidad que desea el jinete. Los animales tienen puntuaciones de velocidad de forma similar a los vehículos y en cierta forma se comportan igual. Puedes usar los modificadores y resultados de la habilidad de Amaestrar para modificar las tiradas de Equitación.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Salto, Rodeo, Doma, etc.*

ERUDICIÓN

Erudición es una habilidad que cubre diversos campos y áreas. Usada por sí misma, funciona como los conocimientos generales del personaje, permitiéndole hacerse una idea más o menos precisa sobre temas comunes de actualidad, política, geografía o historia. Para conocimientos específicos se requieren especialidades. La Dificultad depende del grado de complejidad y secretismo de la información. El acceso a archivos y bibliotecas o tener un ordenador con conexión a Internet puede dar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

TIPO DE INFORMACIÓN	DIFICULTAD
Común, de acceso general	6
Compleja, de acceso restringido	12
Especializada, de acceso altamente restringido	18
Altamente especializada, alto secreto	24
Única	30

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Derecho, Historia, Medicina, Física, Química, Ingeniería, etc.*

ESQUIVAR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Evitar, Buscar Cobertura, Rodar, etc.*

FALSIFICACIÓN

Un buen falsificador puede realizar copias creíbles de documentos, obras de arte, pases, pasaportes o papel moneda. Al mismo tiempo, la habilidad de Falsificación también puede usarse para detectar una falsificación. La complejidad del objeto a falsificar determina la Dificultad base, modificada por las herramientas y condiciones en las que se realiza la copia. El margen de éxito determina la calidad de la falsificación. Igual que con la habilidad de Arte, la calidad de la copia determina la dificultad para detectar la falsificación. La disponibilidad de material de alta tecnología y ayudas electrónicas pueden otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

MÁRGEN DE ÉXITO	RESULTADO
1-4	Amateur. El trabajo pasará una identificación superficial. A simple vista parece auténtico, pero no pasará una inspección profunda.
5-7	Profesional. El trabajo podría pasar una inspección detallada.
8-12	Espectacular. El trabajo es virtualmente indistinguible del original, podría soportar una inspección electrónica.
Mayor de 12	Obra maestra. El trabajo es idéntico al original en todos los aspectos. Solo una inspección profunda con ayudas electrónicas podría determinar que es una falsificación.

COMPLEJIDAD DEL TRABAJO	DIFICULTAD
Cheque al portador, factura o recibo	12
Carnet de identidad, carnet de conducir, pasaporte	15
Carnet profesional	9
Tarjeta electrónica	12
Papel moneda	21
Tarjeta de Crédito	18

HERRAMIENTAS Y SITUACIÓN	MODIFICADOR
Sin herramientas	+12
Herramientas de aficionado o poco adecuadas	+9
Herramientas simples u obsoletas	+6

MODIFICADORES PARA DETECTAR UNA FALSIFICACIÓN	MODIFICADOR
Elementos de magnificación, ayudas ópticas	-3
Ayudas electrónicas simples (ultravioleta, infrarrojo)	-6
Escáneres avanzados (RX, espectrometría de masas)	-9

TIPO DE FALSIFICACIÓN	DIFICULTAD PARA DETECTAR UNA FALSIFICACIÓN
Amateur	6
Profesional	12
Espectacular	18
Obra maestra	24

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Papel moneda, Cheques, Tarjetas de crédito, Pasaportes, etc.*

FORZAR CERRADURAS

Con esta habilidad el personaje puede intentar abrir pequeños candados de combinación, puertas, cajas fuertes, o cerrojos electrónicos. Obviamente, cuanto más sofisticado es el cierre mayor será la dificultad. Ten en cuenta que esta habilidad no sirve para desactivar los sistemas de alarma, tan solo permite abrir la cerradura. La disponibilidad de herramientas adecuadas o ayudas electrónicas pueden otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

TIPO DE CERRADURA	DIFICULTAD
Simple (candado pequeño, cierre de bicicleta, taquilla)	6
Normal (candado, grilletes, taquilla de seguridad, ordenador portátil, coche antiguo)	12
Compleja (candado de seguridad, grilletes policiales o militares, vivienda, coche moderno)	18
De seguridad (caja fuerte personal, cierre biométrico simple)	24
De alta seguridad (caja fuerte de un banco, cierre biométrico avanzado)	30

HERRAMIENTAS Y SITUACIÓN	MODIFICADORES
Cerradura en mal estado	-6
Sin herramientas adecuadas	+12
Herramientas poco adecuadas	+9
Herramientas simples u obsoletas	+6
Ayudas electrónicas sencillas	-3
Ayudas electrónicas avanzadas	-9
Esquema de la cerradura	-6

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Cajas fuertes, Candados, Esposas, etc.*

INFORMÁTICA

En esta época, hay muy pocas personas que no sepan usar un ordenador a nivel básico. La habilidad informática cubre los conocimientos de sistemas, redes, seguridad informática, diseño y desarrollo de software, intrusión y robo de datos, sabotaje, etc. La Dificultad básica es 5, modificada por la situación, herramientas y tipo de tarea. La disponibilidad de material de alta tecnología, software avanzado y equipos de apoyo pueden otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

TAREA	MODIFICADORES
Escribir un programa sencillo	-3
Escribir un programa complejo	0
Escribir un programa muy complejo	+6
Escribir un programa extremadamente complejo	+12
Sabotear un sistema	+6
Robo de datos	+6
Navegación silenciosa (sin dejar rastro de la intrusión)	+6
Erradicar *software malicioso*	+6

SITUACIÓN	MODIFICADORES
Lenguaje de programación obsoleto, difícil o framework complejo	+6
Lenguaje de programación muy sencillo, o framework de ayuda	-6
Poca familiaridad con el lenguaje de programación	+6
Lenguaje de programación desconocido	+12
Encriptación sencilla	+3
Encriptación avanzada	+6
Encriptación extrema	+12
Firewall	+6

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Hackeo, Seguridad, Desarrollo web, Bases de datos, etc.*

INVESTIGACIÓN

Mediante esta habilidad el personaje busca de forma activa y sistemática información sobre un tema determinado. La dificultad depende de la complejidad de la información y es modificada por la situación y medios disponibles. El margen de éxito puede indicar cuánta información se obtiene. La habilidad también se puede usar para conocer las mecánicas inductivas y deductivas para sacar información útil de evidencias (que pueden encontrarse con la habilidad Buscar). La Dificultad básica varía según el tipo de información, las condiciones y la situación.

INFORMACIÓN	DIFICULTAD
Simple, banal	6
Compleja	12
Muy compleja , secreta o clasificada	18
Extremadamente compleja, alto secreto	24

CONDICIONES	MODIFICADOR
Documentación referente al tema	-3
Documentación muy precisa referente al tema	-6
Contacto o fuente con conocimientos relativos al tema	-3
Fuentes poco fiables	+3
Fuentes muy poco fiables	+9
No hay documentación o testigos referentes al tema	+9
El personaje sabe exactamente lo que busca	-6
El personaje no tiene indicios de lo que busca	+6

SITUACIÓN	MODIFICADOR
Indicios poco evidentes	+3
Indicios contradictorios	+6
Sin indicio alguno	+12
Indicio evidente o circunstancial	-3
Prueba de facto	-9
Múltiples evidencias	-3

MARGEN DE ÉXITO	INFORMACIÓN OBTENIDA
1-4	Información muy básica sobre el evento
5-7	Información básica sobre el evento. Sin detalles
8-12	Información completa sobre el evento
Mayor de 12	Toda la información, detalles y motivaciones que provocaron el evento

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *CSI, Archivos, Investigación científica, etc.*

JUEGOS

Con esta habilidad el personaje conoce el funcionamiento de toda suerte de juegos que no sean puramente de azar. El personaje conoce las estrategias, señas, modos de puntuar y es capaz de jugar de manera competente. También puede utilizarse esta habilidad para hacer trampas o detectar a un tramposo. Normalmente una tirada de Juegos es una tirada enfrentada contra todos los demás participantes, ganando aquel que obtiene la mejor tirada. A menudo el Director de Juego no permitirá el uso de puntos de Personaje o de Cojones en las tiradas de Juego.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Farolear, Poker, Blackjack, Hacer Trampas, Detectar Trampas, etc.*

LANZAR

Lanzar permite al personaje arrojar todo tipo de objetos con cierta puntería. El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Cuchillos, Dardos, Baloncesto, Granadas, etc.*

LENGUAS

Esta habilidad indica el nivel de dominio que tiene el personaje en su lengua nativa. Para poder hablar otros idiomas el personaje debe adquirirlos como especialización. El personaje puede intentar entender otros idiomas que tengan raíces comunes con su lengua nativa. La disponibilidad de diccionarios, traductores electrónicos o similares pueden otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

SITUACIÓN	DIFICULTAD
Palabras sueltas	6
Frases cortas y sencillas, libro infantil	12
Conversación sencilla, libro juvenil	18
Televisión, radio, debate político, conversación de negocios, jerga técnica	24

MODIFICADORES	MODIFICADOR
Dialecto común	+3
Dialecto poco común	+6
El interlocutor quiere hacerse entender (gesticula, habla despacio)	-3
El interlocutor no quiere hacerse entender	+3

MÁRGEN DE ÉXITO	INFORMACIÓN OBTENIDA
0-2	Una idea básica de lo que quiere decirse. Los juegos de palabras, connotaciones o modismos se escapan
3-6	Idea completa. Se entienden los modismos o juegos de palabras
7 +	Idea completa. Se han entendido las connotaciones sutiles, juegos de palabras ocultos, etc.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Japonés, Francés, Alemán, Latín, etc.*

LEVANTAR

Levantar permite al personaje alzar o sujetar objetos pesados o su propio cuerpo. Cuanto mayor sea el peso, mayor la dificultad de la tarea. Si el personaje quiere mantener el peso en alto puede hacerlo sin necesidad de tirada, aunque si lo hace durante mucho tiempo puede resultar fatigado (ver la regla opcional sobre fatiga en la sección de movimiento). Si un personaje deja caer el objeto tendrá que volver a superar una tirada para levantarlo nuevamente.

PESO A LEVANTAR EN KG.	DIFICULTAD
2	1
10	6
50	12
100	18
150	24
200	30
250	36
300	42

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Pesas, Cargar cajas, Dominadas, etc.*

LIDERAR

Con esta habilidad es posible dar órdenes, cohesionar un equipo y conseguir que el grupo responda y haga aquello que se espera. La dificultad depende de lo complicado de la tarea o lo cuestionable de la misma.

TAREA	DIFICULTAD
Sencilla, sin peligro alguno	6
Fácil, sin riesgos	12
Complejo, preciso, peligroso o moralmente cuestionable	18
Muy complejo, muy preciso, muy peligro, moralmente indecente	24
Extremadamente complejo, extremadamente preciso, peligro mortal, escandaloso	30

MODIFICADORES	MODIFICADOR
Los subordinados son leales al líder	-3
Los subordinados son amigos íntimos del líder	-6
Los subordinados quieren al líder, son familia o amantes	-9
El grupo y el líder tienen diferencias culturales importantes	+6
El grupo ya ha trabajado antes con el líder	-3
El grupo no conoce al líder	+3
El líder tiene mala reputación	+6
El líder tiene buena reputación	-3
El líder y el grupo tienen problemas personales leves	+6
El líder y el grupo tienen problemas personales graves	+12

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Militar, Trabajar bajo presión, Coordinar equipo, etc.*

MANIPULACIÓN

Con esta habilidad el personaje puede robar bolsillos, realizar trucos de magia, juegos malabares, trucos de cartas, etc. La dificultad depende de la complejidad que revierta su acción. En el caso de usarse para robar bolsillos se realiza una tirada enfrentada contra la Percepción del objetivo. Con un fallo, el personaje fracasa; con un margen de fracaso mayor de 4 puntos, el objetivo se da cuenta.

TAREA	DIFICULTAD
Truco sencillo, malabares con dos pelotas	6
Truco complejo, malabares con tres pelotas, malabares con mazas	12
Truco muy complejo o preciso, malabares con 4 pelotas, con antorchas o cuchillos	18
Truco extremadamente preciso, malabares con más de 4 pelotas, varias antorchas, hachas o sierras mecánicas	24

MODIFICADORES	MODIFICADOR
El objetivo está atento	+6
El objetivo está distraído (espectáculo callejero, compinche)	-3
Muchas distracciones (multitud, hora punta, etc.)	-9
Objeto difícil de alcanzar	+6

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Malabares, Robar carteras, Trilero, Crupier, Prestidigitación, etc.*

MEDICINA

Engloba el diagnóstico y tratamiento general de enfermedades, así como la práctica de primeros auxilios. Para tratamientos específicos, cirugía o una rama médica concreta (como oncología), son necesarias especializaciones. La rareza o complejidad de la enfermedad (por sus síntomas) determina la dificultad para su diagnóstico. Para tratar las heridas de un personaje consulta el apartado de Curación en la página 132.

TAREA	DIFICULTAD
Enfermedad común y frecuente, intervención simple	6
Enfermedad común poco frecuente, intervención ambulatoria, anestesia local	12
Enfermedad poco común, intervención compleja, anestesia total	18
Enfermedad exótica, muy poco común o supuestamente erradicada, intervención muy compleja, microcirugía	24

MODIFICADORES	MODIFICADOR
Sin instrumental	+12
Instrumental insuficiente, improvisado u obsoleto	+6
Instrumental avanzado, guías electrónicas	-6
Pruebas diagnósticas avanzadas y precisas	-3 a -6 por prueba

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Traumatología, Medicina General, Pediatría, Cardiología, Oncología, Inmunología, etc.*

NADAR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución. Un par de aletas, un chaleco salvavidas o similar pueden dar una bonificación de +1D a la habilidad del personaje.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Bucear, Croll, Espalda, Rescate, etc.*

NAVEGAR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Veleros, Embarcaciones a motor, Submarinos, etc.*

NEGOCIOS

Representa el conocimiento los entresijos de los negocios financieros, trucos legales, inversiones, etc. El personaje también sabe cómo realizar una investigación para encontrar fraudes o negocios ilícitos. Cuanto más compleja es la operación, mayor la dificultad.

TAREA	DIFICULTAD
Declaración de la renta, gestoría de pequeño negocio, encontrar un pequeño desfalco o uno evidente	6
Gestión de una empresa pequeña, compra de bonos o acciones, desgravaciones fiscales, fraude fiscal	12
Gestión de una empresa grande, fusión de empresas, compra de acciones, gestión de fondos, compra de deuda soberana, fraude fiscal a gran escala	18
Gestión de una multinacional, fusión de multinacionales, control bancario, control de comercio entre países	24

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Fusiones, Gestoría, Renta, Evasión de impuestos, Blanquear dinero.*

ORIENTARSE

Esta habilidad permite al personaje conocer la dirección hacia su destino. La Dificultad básica es 5, modificada por las circunstancias. Una brújula simple otorga una bonificación de 1D a la habilidad del personaje, un GPS u otro tipo de ayuda electrónica puede otorgar una bonificación de 2D o mayor.

SITUACIÓN	DIFICULTAD
Sin ningún tipo de referencia o punto cardinal	+12
Punto de referencia aproximado	+6
Terreno extraño	+6
Con un mapa	-3
Terreno familiar	-6

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Bosques, Desiertos, Montaña, Taiga, etc.*

PELEA

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Boxeo, Kung Fu, Aikido, Judo, etc.*

PERSUASIÓN

Esta habilidad permite al personaje convencer a otros de su punto de vista o imponer sus opiniones. Persuasión no significa que el personaje mienta, solo que es convincente y presiona los mecanismos adecuados para conseguir convencer a su interlocutor. Normalmente se trata de una tirada opuesta contra la Voluntad de la persona a convencer. Los modificadores dependen de lo verosímil de los argumentos del personaje.

TIPO DE ARGUMENTACIÓN	MODIFICADOR A LA VOLUNTAD DEL OBJETIVO
Argumentos absurdos o torpes, oferta absurda	+12
Argumentos pobres, poco creíbles o incongruentes, oferta muy mala	+9
Argumentos cogidos por los pelos, oferta mala	+6
Argumentos elaborados y documentados, oferta buena	-6
Argumentos muy elaborados, creíbles y bien documentados, oferta realmente buena	-12
Argumentos irrebatibles, una oferta irrechazable	-18

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Vender, Predicar, Ligar, etc.*

PILOTAR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución. Recuerda que Pilotar requiere de especializaciones para cada tipo de vehículo.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Avión de Carga, Hidroavión, Helicóptero, Caza, etc.*

RASTREAR

La habilidad de rastrear permite al personaje seguir las huellas de una presa o encontrar indicios que le marquen la dirección que tomó. También sirve para ocultar el propio rastro y evitar ser seguido. La Dificultad para seguir a una presa que no oculta su rastro es 10, modificada por las condiciones. En el caso de una presa que oculta activamente su rastro, se trata de una tirada enfrentada, los modificadores de dificultad se añaden a la tirada del rastreado. El uso de perros de presa, visores de calor, o similares puede dar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

CONDICIÓN	MODIFICADORES
Rastro muy reciente (menos de 6 horas)	-6
Rastro reciente (menos de un día)	0
Rastro poco reciente (menos de una semana)	+6
Rastro viejo (más de una semana)	+9
Condiciones climáticas desfavorables	+6
Terreno duro (roca, cemento)	+6
Terreno blando (nieve, barro)	-6
Maleza densa	-3
Maleza muy densa	-6
Rastro de un grupo	-3
Rastro de un vehículo	-3
Evidencias (sangre, líquido de frenos, etc.)	-3

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Personas, Caza mayor, Evasión, etc.*

REPARAR

Permite arreglar maquinaria, vehículos, armas y otras piezas que hayan sufrido daños o deterioros. La Dificultad base para efectuar una reparación es 10, modificada por el tipo de daño y complejidad de la pieza concreta. Recuerda que esta habilidad cubre los aspectos mecánicos del equipo, mientras que la parte electrónica o informática es cubierta por su propia habilidad. Las herramientas e instalaciones adecuadas pueden proporcionar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

CONDICIONES	MODIFICADORES
Reparar daño Muy leve / Modificaciones estéticas muy leves.	-3
Reparar daño Leve / Modificaciones leves	0
Reparar daño Serio / Modificaciones importantes	+6
Reparar daño Grave / Modificaciones muy importantes	+12
Tener los planos del objeto	-6
Objeto de tecnología desconocida	+12
Objeto de tecnología secreta o muy avanzada	+9
Objeto de tecnología obsoleta	+6
Objeto muy común	-3
"Chapuza" (falta alguna pieza)	+6
"Mc Guiver" (reparación con materiales improvisados)	+9

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Automóviles, Aviónica, Armamento, etc.*

RESISTENCIA

Esta habilidad representa el aguante al esfuerzo, las defensas del personaje y su capacidad para encajar el daño. Para ver el uso de la habilidad de Resistencia con respecto a la fatiga, dirígete al capítulo de Movimiento y Persecución. Para ver sus efectos respecto al daño físico y resistencia a toxinas, consulta el capítulo dedicado al combate.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Permanecer despierto, Resistir el dolor, Buenas defensas, etc.*

SALTAR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Longitud, Altura, Carrera de obstáculos, etc.*

SEDUCIR

Esta habilidad mide la capacidad del personaje de influir en personas sexualmente compatibles, así como las habilidades del personaje como amante. La seducción se suele emplear para conseguir intimar con una persona. Cuando se utiliza para influir en otro personaje, la habilidad se utiliza como una tirada enfrentada contra la Voluntad del objetivo (si quiere resistirse), existiendo modificadores que se sumarán a la tirada de Voluntad del objetivo. En caso de superarla, el margen de éxito indica el impacto sobre el personaje influenciado. El uso de ropa provocativa, maquillajes o perfumes adecuados puede otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

MODIFICADORES	MODIFICADOR
El objetivo tiene otra relación (y quiere ser fiel)	+6
El personaje es de una etnia/ cultura/profesión que el objetivo desprecia	+6
Existen impedimentos leves para intimar	+6
Existen impedimentos serios para intimar	+12
Existe un tabú grave a intimar con el personaje	+18

MARGEN DE ÉXITO	INFLUENCIA EN EL OBJETIVO
1-4	El objetivo se siente atraído por el personaje, si le es muy fácil y no conlleva riesgos para él, tratará de intimar con este.
5-7	El objetivo se siente muy atraído por el personaje, tratará de intimar siempre que los riesgos sean leves.
8-12	El objetivo está enamorado del personaje y tratará de intimar aunque ello conlleve graves riesgos.
Mayor de 12	El objetivo está totalmente enamorado del personaje y hará lo que sea por estar con él.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Actitud provocadora, Sonsacar información, Ligar, etc.*

SEGURIDAD

Cubre la capacidad de instalación de sistemas de seguridad, la implantación y análisis de protocolos de protección, así como la circunvalación, desactivación de estos sistemas

"CAMINO POR LAS CLOACAS" EMBOSCADA

o la búsqueda de vulnerabilidades en los protocolos. La disponibilidad de herramientas adecuadas, ayudas electrónicas o instalaciones adecuadas puede dar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

COMPLEJIDAD DEL TRABAJO	DIFICULTAD
Sencillo. El sistema es sencillo y funcional, aunque tiene vulnerabilidades.	12
Profesional. El sistema es funcional y operativo. Es complicado de circunvalar o anular, y tiene pocas o muy pocas vulnerabilidades.	18
Alta seguridad. El sistema es totalmente operativo y muy difícil de anular o circunvalar, no se conocen vulnerabilidades.	24
Seguridad impenetrable. El sistema es virtualmente invulnerable.	30
HERRAMIENTAS Y SITUACIÓN	**MODIFICADOR**
Sin herramientas	+12
Herramientas inadecuadas, improvisadas u obsoletas	+6
Con los planos del sistema	-6

TIPO DE SISTEMA	DIFICULTAD PARA ANULAR O CIRCUNVALAR EL SISTEMA
Sencillo	12
Profesional	18
Alta seguridad	24
Seguridad impenetrable	30

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Alarmas, Seguridad biométrica, Sensores de presión, etc.*

SUPERVIVENCIA

Supervivencia permite al personaje encontrar alimentos, refugios y evitar peligros en un entorno no urbano (este queda cubierto por la habilidad de Callejeo). La Dificultad base depende del tipo de terreno y entorno. El equipo de supervivencia adecuado (pastillas potabilizadoras, mantas térmicas, etc.) puede otorgar una bonificación de 1D o mayor a la habilidad del personaje.

ENTORNO	DIFICULTAD
Bosque	9
Estepa	15
Desierto	18
Región polar	24
Selva	12
Alta montaña	18

SITUACIÓN	DIFICULTAD
Terreno extraño	+6
Terreno familiar	-6
Clima adverso	+6
Clima muy adverso	+12

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Montañismo, Desierto, Bosque, etc.*

TREPAR

El uso, dificultades básicas y modificadores de esta habilidad se describen con detalle en la sección de Movimiento y Persecución.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Rappel, Escalada libre, Alta montaña, Descenso, etc.*

VOLUNTAD

Voluntad sirve para que el personaje resista los intentos externos de modificar o influir en su comportamiento, además de mantener el tipo y la calma en situaciones de tensión o pánico. Normalmente se utiliza en tiradas enfrentadas para resistir el uso de habilidades de otros personajes.

ESPECIALIDADES TÍPICAS: *Actuar bajo presión, Resistir la tortura, Negociación, Nervios de acero, etc.*

MODIFICADORES POR INTERPRETACIÓN

A discreción del Director de Juego, se puede otorgar a un personaje una bonificación especial derivada de una buena interpretación de la escena, que sea ocurrente, completa o divertida.

Erol está intentando ligar con una agente de policía fuera de servicio. Ismael, el jugador que interpreta a Erol hace una interpretación muy divertida de las aproximaciones de Erol y de sus respuestas ingeniosas que arranca las carcajadas de todos en la mesa. El Director de Juego decide otorgarle una bonificación de 1D por ello.

COOPERAR

A veces, varios personajes querrán participar en la misma tarea para mejorar sus posibilidades de éxito. Lo normal es que el Director de Juego establezca con los jugadores si es posible recibir tal ayuda y cuantas personas pueden ayudar en la tarea sin estorbar. Tras esto establecerá quién es el personaje principal (el que realizará la tarea) y quiénes serán los ayudantes. Después, los personajes ayudantes deberán superar una tirada sobre una habilidad indicada por el DJ con una Dificultad de 10. Por cada grado de margen de éxito (Mínimo, Básico, Bueno, Superior, Espectacular, Increíble), el ayudante otorgará una bonificación de +1D al personaje principal (con un máximo igual al número de dados que tenga el ayudante en la habilidad en cuestión). Es decir, si el ayudante obtiene un grado Mínimo de éxito en su tirada, sumará un +1D; si obtiene un grado Básico, serán +2D; si es Bueno, +3D; si es Superior, +4D; si es Espectacular, +5D; y finalmente, si es Increíble, +6D, teniendo en cuenta que la bonificación otorgada no puede ser mayor que la habilidad del ayudante. Si el personaje ayudante falla la tirada, no otorgará ninguna bonificación. Si en su tirada de ayuda obtiene un 1, el DJ puede establecer que este estorba al personaje principal, provocando una penalización. Finalmente, el personaje principal puede hacer su tirada, usando las bonificaciones otorgadas por los ayudantes.

Megan quiere saltar una valla alta. La cosa parece complicada, así que pide ayuda a Michelle. El Director de Juego acuerda que Megan sería el personaje principal y Michelle la ayudante. Después establece que Michelle debe superar una tirada de Levantar con una Dificultad de 10 para servir de ayuda a Megan. Eva, la jugadora que interpreta a Michelle, lanza los 3D de la habilidad de Levantar de Michelle y obtiene un resultado final de 19 (gracias a un 6 en el dado comodín). Como la Dificultad era 10, eso sería un margen de éxito superior, que daría a Megan una bonificación de +4D en su intento de superar la valla. Pero como la habilidad de levantar de Michelle es de solo 3D, la bonificación no puede ser mayor de esa cantidad. Megan podrá realizar ahora una tirada de Trepar (habilidad en la que tiene 3D) con una bonificación de 3D por la ayuda recibida. Es decir, lanzará 6D en total.

HABILIDADES RELACIONADAS

Hay situaciones en las que pueden aplicarse más de una habilidad a una situación determinada. El Director de Juego puede decidir que una o más de ellas pueden ser válidas. Lo normal es que el DJ establezca una de ellas como habilidad principal y otra de ellas como habilidad secundaria. El jugador debe hacer una tirada sobre la habilidad secundaria con una Dificultad determinada por el Director de Juego. Divide el margen, ya sea de éxito o de fracaso, a la mitad (redondeando hacia arriba). Si se trataba de un margen de fracaso, ese margen se sumará a la Dificultad de la tirada principal. Si era un margen de éxito se restará.

Megan, el personaje de Helena, quiere circunvalar una alarma de seguridad para acceder a un almacén del gobierno. La tarea podría resolverse tanto con la habilidad de Electrónica como con la habilidad de Seguridad. En este caso, el Director de Juego declara que se trata de una tirada con habilidades complementarias y que Seguridad será la habilidad principal y Electrónica la secundaria. Primero se resuelve la tirada sobre la habilidad secundaria. En este caso, Electrónica. Megan tiene una habilidad de Electrónica de 3D+1. El DJ establece una Dificultad de 11. Helena lanza los dados y obtiene un resultado total de 16. Su margen de éxito es de 5 puntos. Lo dividimos a la mitad (redondeando hacia arriba) y nos queda un resultado de +3. Como Megan ha tenido éxito en la tirada de su habilidad secundaria, este primer resultado se restará de la Dificultad de la tirada de su habilidad principal (en este caso, Seguridad). Megan tiene 3D+1 en Seguridad, y la Dificultad inicial es de 15. Si le restamos los 3 puntos (su margen de éxito dividido a la mitad y redondeado arriba), la Dificultad de la tarea final queda en 12. Mucho más sencilla para Megan.

TIEMPO

El tiempo transcurre de forma diferente para los personajes de lo que transcurre para los jugadores. Un personaje puede realizar un largo viaje en tren que dure varias horas, mientras que para el jugador pueden pasar tan solo unos segundos en los que el Director de Juego le indica que ha llegado a su destino. Hay que diferenciar claramente lo que es tiempo real (el tiempo en que vosotros los jugadores os sentáis a jugar) y el tiempo de juego (aquel que transcurre para los personajes de vuestras historias). El tiempo de juego tiene una serie de divisiones que debemos conocer:

SESIÓN: Una sesión comprende todo lo que ocurre en una partida, es decir, desde que os sentáis a jugar hasta que la partida termina.

Juan Emilio, Eva, Ismael y José Manuel se reúnen para jugar un sábado por la tarde. Lo que ocurre en esa tarde se considera una sesión.

ESCENA: Una escena comprende, igual que en el teatro, una serie de hechos que constituyen una unidad en sí mismos; se suele caracterizar por la presencia de los mismos personajes. Una escena puede ser "lo que ocurre en el viejo almacén", "la persecución por los tejados", etc.

Durante su sesión, los personajes de Juan Emilio, Eva e Ismael interrogan a un testigo de un avistamiento alienígena en su apartamento. Consideramos lo que ocurre allí una escena.

ASALTO: En ocasiones, en algunas escenas se producen situaciones donde es importante controlar con precisión todo lo que ocurre. En esas situaciones el tiempo de juego se puede medir en asaltos. Un asalto es una medida temporal que comprende todo lo que ocurre en un periodo de unos 3 segundos dentro del juego. En un asalto cada personaje (sea manejado por un jugador o sea un personaje del Director de Juego) puede realizar un número determinado de acciones, que vienen a ser tareas simples como lanzarse cuerpo a tierra, recoger un objeto del suelo, realizar un disparo, dar un volantazo, etc. Un asalto acaba cuando todos los implicados han realizado las acciones permitidas en él; si la situación sigue requiriendo de precisión empezará un asalto nuevo (por ejemplo, si hay un combate que aún no ha acabado). Veremos esto con más detalle más adelante.

Durante el interrogatorio, las luces de la casa se apagan. El Director de Juego anuncia a los jugadores que el tiempo empieza a correr en asaltos. En este asalto, Erol (el personaje de Ismael) buscará una linterna, Allan (el personaje de Juan Emilio) sacará su viejo revólver del abrigo, Michelle (el personaje de Eva) se pega a la pared junto a la puerta, y el testigo (manejado por el DJ) tratará de huir. Cuando el DJ ha descrito el resultado de todos los implicados, acaba el asalto, y comenzará uno nuevo hasta que la situación se resuelva...

SEGUNDAS OPORTUNIDADES

A lo largo de sus aventuras, los personajes tendrán éxito en unas pruebas y fracasarán en otras. El Director de Juego debe determinar cuándo es posible para un personaje tener una segunda oportunidad en una determinada tarea. En un combate, por ejemplo, si un personaje falla un disparo o yerra un golpe, puede simplemente intentarlo en su siguiente asalto, sin mayor problema, ¿pero qué ocurre si el personaje intentaba desactivar una bomba o realizar una complicada maniobra de conducción? Normalmente es el sentido común y el criterio del DJ lo que indican si será posible una segunda oportunidad (o incluso más) y en qué condiciones. Normalmente, si las condiciones no han variado tras el fracaso del personaje en su primer intento, podrá seguir intentándolo hasta que ocurra algo que le impida proseguir.

Megan, el personaje de Helena, está tratando de hackear un servidor del Pentágono donde cree que encontrará pruebas de una conspiración para ocultar una amenaza alienígena a la Tierra. El Director de Juego le indica que debe superar una tirada de Informática con Dificultad 18 (que corresponde a Difícil). Megan tiene 4D+1 en Informática. Helena lanza los dados y obtiene un resultado final de 16. Un fallo, por lo que no logra entrar en el sistema de seguridad. No salta ninguna alarma ni se produce ningún otro evento, así que el DJ le dice a Helena que Megan puede volver a intentarlo. Helena lo intenta dos veces más con resultados bastante bajos. En su tercer intento obtiene un 1 en el dado comodín y deja al DJ decidir el resultado. Este decide que se activa un protocolo de seguridad que bloquea el sistema. Megan no podrá volver a intentarlo...

INICIATIVA Y ASALTOS

Durante el juego se producirán situaciones en las que será muy importante controlar con detalle lo que hace cada personaje en cada momento. Situaciones como persecuciones o combate necesitan por lo tanto un sistema que nos permita saber qué está pasando, es decir: quién actúa primero y qué hace. Este sistema es la Iniciativa. Cuando el Director de Juego lo requiera se realizará una tirada de Iniciativa, consistente en una tirada de Destreza. Los jugadores lanzarán los dados por sus personajes y el Director de Juego por los PNJs. Como siempre, se pueden usar Puntos de Personaje, de Cojones, etc. El DJ anota los resultados. Los jugadores (o el DJ si se trata de un PNJ) actúan en orden de mayor a menor Iniciativa. En caso de empates, los empatados actuarán por orden de Percepción, y si hay un nuevo empate, por orden de Presencia.

Michelle, Allan y Erol están huyendo por una cloaca cuando algo se abalanza sobre ellos desde las sombras. Es importante saber al detalle lo que ocurrirá, así que el Director de Juego les indica que pasan a medir el tiempo en Asaltos y que deben hacer una tirada de Iniciativa para ver quién actúa en cada momento. Eva tira por Michelle y obtiene un 15, Juan Emilio tira por Allan y obtiene un 17, Ismael tira por Erol y obtiene solo un 8. EL Director de Juego tira por la criatura y su resultado es un 15. El primero en actuar será Allan, con un 17. Después Michelle y la criatura tienen que desempatar, en este caso la Percepción de Michelle es 4D, mientras que la criatura es 3D+2, así que la segunda en actuar será Michelle, La criatura será la tercera y por último actuará Erol, con la tirada más baja. Cuando acabe el asalto y empiece uno nuevo, deberán volver a tirar Iniciativa y este orden puede variar...

MOTEL
SELF PARK

INICIATIVA PARA GRUPOS

En ocasiones, cuando hay muchos implicados en una escena, para simplificar es mejor que hacer tiradas de Iniciativa para todos los miembros de un mismo grupo que tengan características homogéneas. No es necesario que todos realicen las mismas acciones posteriormente, pero tendrán el mismo número y actuarán en el mismo orden.

Erol, Allan y Michelle huyen de un grupo de 6 vigilantes de seguridad. Después de que los jugadores hayan calculado su Iniciativa de la forma habitual, el Director de Juego estima que lanzar por cada uno de los 6 guardias es complicado, por lo que decide agruparlos y hacer una única tirada para todos ellos.

ACCIONES Y ASALTOS

En un asalto, los personajes más rápidos pueden hacer varias cosas. Cuanto mayor es su tirada de Iniciativa, mejor coordinación y precisión tiene el personaje, por lo que puede hacer más cosas. Si un personaje logra una tirada mayor de 10, actuará nuevamente en el asalto en un orden de Iniciativa inferior en 10 puntos a su tirada. Si este nuevo valor fuese mayor de 10, seguirá obteniendo más acciones restando 10 a este valor. Por ejemplo, si mi tirada de Iniciativa es 15, actuaré dos veces, mi primera acción con una Iniciativa de 15 y una segunda acción con una de 5 (15-10). Si hubiese sacado, por ejemplo un 24, actuaría 3 veces. La primera con una Iniciativa de 24, la segunda en una de 14 y una última en una de 4.

Allan y Michelle se enfrentan a una criatura para salvar a Erol, que ha caído en sus garras. Al hacer la tirada de Iniciativa, Allan obtiene un 22, Michelle un 17 y la criatura (con una pésima tirada) un 11. Actuarían de la siguiente manera:
Allan actúa el primero ya que tiene un 22. Después actuaría Michelle con un 17. Luego volvería a actuar Allan con un 12. Entonces actuaría la criatura con un 11, luego Michelle haría su segunda y última acción con un 7, Allan por tercera y última vez con un 2 y por último, la criatura hace su segunda y última acción con un 1.

ACCIONES FUERA DE ASALTO, APRESURARSE O RETRASARSE

Hay casos en los que un jugador puede intentar actuar fuera de su asalto o puede modificar su Iniciativa. La primera de esas situaciones es cuando el personaje quiere defenderse y actuar reflexivamente al sufrir un ataque o amenaza. Puede tratarse de una contramaniobra en una persecución, zafarse de un enemigo que se le echa encima o apartarse a tiempo del lugar de una explosión. En el caso de que el personaje quiera defenderse activamente podrá hacerlo inmediatamente después de la situación que provocó el ataque (por ejemplo, justo después de que otro personaje lo golpee) siempre y cuando aún le quede alguna acción por realizar en el asalto. El personaje perderá la siguiente acción que pudiera realizar.

Allan es atacado por dos extrañas criaturas caninas. Hacen una tirada de Iniciativa y el resultado de Allan es 12, de la primera criatura 15 y la

segunda 13. La primera criatura realiza una tirada de ataque para morderle y tiene éxito. Antes de que el Director de Juego lance el daño, Juan Emilio (que interpreta a Allan), anuncia que Allan tratará de esquivar el golpe. Como es una acción de defensa, puede realizarla inmediatamente siempre que le queden acciones por realizar, aunque no sea su asalto. Como aún no actuado, le quedaría una con Iniciativa 12 y otra con 2. Juan Emilio lanza los dados y tiene suerte, esquivando el golpe a duras penas. Eso sí, ha perdido su acción de Iniciativa 12 y, además, ahora es turno de la segunda criatura, que podía hacer una acción de Iniciativa 13...

Otra de las posibilidades que tiene el jugador es apresurarse, adelantando así una de sus acciones a cambio de una penalización. Por cada 5 puntos que el personaje quiera adelantar la Iniciativa de su acción, recibe una penalización de 1D a dicha acción. Ten en cuenta que aunque incremente su Iniciativa de este modo no gana nuevas acciones.

En nuestro ejemplo anterior, Allan se enfrentaba a dos criaturas cánidas, y tras esquivar por los pelos un ataque, la Iniciativa quedaba de la siguiente manera: actúa la segunda criatura con Iniciativa 13, después la primera criatura con Iniciativa 5, nuevamente la segunda criatura con Iniciativa 3 y por último Allan con Iniciativa 2. La situación es desesperada para Allan. Juan Emilio decide, a la desesperada adelantar su Iniciativa para tratar de saltar fuera del alcance de las criaturas. Para poder actuar antes de sus enemigos, necesitaría adelantar su Iniciativa en tres bloques de 5 puntos, hasta 17. De esta forma podría actuar antes que sus enemigos, eso sí, su acción tendrá una penalización de 3D.

El personaje puede también retrasar voluntariamente una de sus acciones para realizarla cuando suceda una condición específica, interrumpiendo en el orden de Iniciativa. Si el retraso llega hasta la siguiente acción del personaje perderá la acción, aunque podrá seguir esperando con la que le correspondería. Si su retraso llega hasta al final del asalto, el personaje guarda esta acción para el siguiente asalto. En el comienzo del mismo, tira Iniciativa de la forma normal, pero tendrá una acción adicional con un valor de Iniciativa 1 punto más alto que aquel que haya sacado la mejor tirada.

Erol ve a unos extraños perros mutantes atacar a Allan. Aunque está lejos, Erol posee un rifle de largo alcance y quiere ayudar a su compañero. En la tirada de Iniciativa las cosas quedan así: Erol actúa el primero con una Iniciativa de 17, después la primera criatura con una de 15, después Allan con un 13, la segunda criatura con un 12, después Erol con un 7, la primera criatura con un 5, Allan con un 3 y por último la segunda criatura con un 2. Erol no quiere lastimar a Allan, que se encuentra luchando contra las criaturas a corta distancia, así que declara que esperará hasta tener una línea de tiro despejada. El siguiente en actuar es la primera criatura, que ataca a Allan saltando sobre él, sacando un 17 en su tirada para impactar. Allan es el siguiente en la acción con un 13 (aun así podría haber actuado inmediatamente para defenderse, como explicamos anteriormente) y decide esquivar el ataque lanzándose cuerpo a tierra. Su tirada de esquivar es 19 y se quita de encima el ataque de la criatura. En este momento actuaría la segunda criatura, con una Iniciativa de 12, pero Erol, que estaba esperando, decide interrumpir. Con Allan en el suelo tiene una línea de disparo despejada. Erol realiza su acción

justo antes que la segunda criatura. Su disparo tiene éxito y la derriba con facilidad. Si Erol no hubiese actuado entonces y hubiese llegado su segunda acción con Iniciativa 7, habría perdido su primera acción del asalto (la que tenía con Iniciativa 17). Ahora podría elegir entre seguir esperando o actuar. Si elige seguir esperando y acaba el asalto sin actuar, empezará un asalto nuevo. Imaginemos que este es el caso, se lanzaría la Iniciativa de forma normal y pongamos que Allan obtiene un 13, Erol un 11, las criaturas un 15 y un 9. Como Erol había retrasado una acción del asalto anterior podría realizar una acción extra con Iniciativa 16 (un punto más que aquel que sacó la mayor puntuación), con esta nueva acción puede seguir esperando, con las reglas habituales.

ACTOS QUE CUENTAN COMO ACCIÓN

A continuación tenemos unos breves ejemplos de actos que contarían como una acción. Esta lista no es exhaustiva y el Director de Juego siempre tiene la última palabra sobre qué actos constituyen una acción.

ATACAR en cuerpo a cuerpo a un oponente con un arma o sin ella, dar un cabezazo, una patada, un golpe.

AGARRAR un oponente o coger algo que el personaje pueda levantar, arrebatar algo de las manos de otro o coger algo que le han arrojado.

CAMBIAR un objeto del equipo de sitio, coger algo de un bolsillo, desenvainar un arma, armar una granada.

COMUNICARSE dando órdenes escuetas con una frase corta, dar breves indicaciones.

DEFENDERSE ya sea esquivando un ataque o parándolo, ponerse a cubierto.

DISPARAR un arma de fuego, disparar una ráfaga o un único disparo.

ESCAPAR de un oponente que sujeta al personaje, soltarse de un agarrón, desabrocharse un cinturón de seguridad.

LANZAR un objeto, arrojar un arma, tirar una granada preparada.

MANIOBRAR un vehículo, hacer un adelantamiento, un giro rápido, un trompo, esquivar un obstáculo.

MANIPULAR un mecanismo sencillo, abrir una puerta, activar un detonador, cerrar una puerta o ventana de golpe.

MOVERSE en alguna dirección, a la carrera, con sigilo, saltar un obstáculo.

COSAS QUE NO CUENTAN COMO ACCIÓN

Recuerda que hay determinados actos que, por su simplicidad, no cuentan como una acción, algunos ejemplos son:

CAMINAR o trotar hasta la mitad del Movimiento del personaje.

ECHAR UNA MIRADA rápida a la puerta, una zona o una pantalla.

GRITAR una advertencia de un par de palabras como "A cubierto", "Quieto", "Seguidme".

HACER UNA SEÑAL con la mano.

Además, recuerda que las tiradas de Iniciativa, las tiradas de Resistencia, Daño o Estrés NUNCA cuentan como una acción.

HACIENDO COSAS QUE EMPLEAN MÁS DE UNA ACCIÓN

Algunas tareas pueden requerir varias acciones para completarse, como mover un obstáculo unos metros, desactivar una bomba, aplicar unos primeros auxilios, etc. El sentido común y en última instancia el Director de Juego determinarán cuántas acciones necesitará un personaje para completar una tarea; esto puede requerir que el PJ invierta varios asaltos. Si la tarea necesita alguna tirada, esta se hará en la última acción necesaria para terminar el trabajo. Si el personaje es interrumpido, el DJ decide si necesita comenzar de nuevo o puede continuar desde donde estaba. Si un personaje es interrumpido mientras repara un vehículo, luego podría continuar la reparación, pero si es interrumpido mientras trepaba por una cuerda, es posible que caiga al suelo.

Allan y Erol están encerrados en un almacén, recibiendo disparos de unas extrañas criaturas. Mientras Erol los contiene devolviendo los disparos, Allan trata de anular el cierre electrónico de la puerta de salida. El Director de Juego le dice que tiene que desmontar la tapa, encontrar el cableado correcto y hacer un puenteo, por lo que tardará 4 acciones en completar esta tarea. Si no obtiene un resultado espectacular en Iniciativa, tardará varios asaltos en abrir la puerta.

APRESURARSE

A veces, un personaje necesitará hacer algo de manera rápida y apresurada. Cuando un personaje quiera tardar menos en realizar una acción puede tratar de apresurarse. El personaje puede aceptar una penalización de 1D y reducir a 3/4 (redondeando arriba) el tiempo necesario para completar su tarea, aceptar una penalización de 2D y reducir el tiempo a la mitad (redondeando arriba) o una penalización de 3D y reducir el tiempo a 1/4. El Director de Juego siempre tiene la última palabra sobre si una acción concreta puede apresurarse.

Atrapados en una estación abandonada en Alaska, la única esperanza de Erol y Allan es reparar una vieja quitanieves averiada. La reparación puede llevar a Erol unas 6 horas, sin embargo, la temperatura de la estación está bajando rápidamente y podrían morir de frío si no consiguen salir de allí. Ismael, el jugador que maneja a Erol, decide trabajar más rápido de lo habitual para efectuar la reparación en la mitad de tiempo. Eso le dará una penalización de 2D por apresurarse y trabajar bajo presión.

TOMARSE SU TIEMPO

Otras veces el personaje quiere tomarse su tiempo para asegurar sus posibilidades de éxito. Cada vez que el personaje dobla la cantidad de tiempo necesaria para realizar su acción, recibe una bonificación de 1D, con una bonificación máxima de 3D. Así, si el personaje emplea el doble de tiempo, recibe una bonificación de 1D, si lo multiplica por cuatro, recibe 2D, y si la multiplica por ocho, recibe una bonificación de 3D.

Allan está desactivando la alarma de un archivo. El Director de Juego le dice que tardará unos 5 minutos y que debe hacer una tirada de Seguridad con una dificultad de 16. Allan es experto (tiene 4D+2 en Seguridad), pero no se puede arriesgar a que salte la alarma y delate a todo el grupo. Decide dedicar 20 minutos (4 veces el tiempo necesario) y eso le da una bonificación de 2D, teniendo un total de 6D+2 en su tirada.

MOVIMIENTO Y PERSECUCIÓN

Las siguientes reglas te ayudarán a manejar con detalle situaciones en las que los personajes corran, huyan, escapen o persigan, ya sea a pie o en un vehículo.

MOVIMIENTO MISCELÁNEO

Un personaje puede recorrer la mitad de su Movimiento (redondeando hacia arriba) en metros sin que cuente como una acción y sin realizar ninguna tirada.

El Movimiento de Megan es 5, por lo que puede recorrer unos tres metros como parte de otra acción y sin necesidad de realizar ninguna tirada específica.

CORRER

Normalmente no es necesaria ninguna tirada para correr si el terreno es despejado o llano. En otras circunstancias, el Director de Juego puede pedir una tirada para ver si el personaje es capaz de recorrer la distancia que él quiere. Un personaje que corre dobla su capacidad de Movimiento, pero no puede realizar ninguna otra acción, con la excepción de esquiva parcial, obstaculizar, saltar o embestir (veremos estas maniobras un poco más adelante). El personaje puede triplicar su velocidad de Movimiento si realiza un esprín, para ello siempre que es necesaria una tirada de Correr. Al igual que con la carrera, un personaje que realiza un esprín no podrá realizar más acciones en el asalto, ni siquiera una esquiva parcial.

Michelle huye a la carrera de unos tipos trajeados. Declara que quiere realizar un esprín. Como el terreno es llano y sin obstáculos el Director de Juego le dice que debe realizar una tirada de Correr con dificultad 11. Eva (jugadora que interpreta a Michelle) lanza los dados y obtiene un 14, con lo que triplica su Movimiento. El Movimiento normal de Michelle es 6, por lo que al esprintar, es de 18.

La Dificultad para una tirada de Correr comienza en 11 en condiciones óptimas, y se le pueden aplicar los siguientes modificadores.

CIRCUNSTANCIA	DIFICULTAD
Terreno inclinado levemente (hasta 5º)	+3
Terreno con inclinación moderada (entre 5 y 15º)	+6
Terreno con gran inclinación (mayor de 15º)	+9
Terreno con obstáculos ligeros (maleza, piedras, terreno levemente irregular, agua hasta el tobillo)	+3
Terreno con obstáculos medios (maleza abundante, basura, escombros, agujeros, agua hasta la rodilla)	+6
Terreno con obstáculos abundantes (maleza densa, densidad de escombros, muchos agujeros, agua hasta la cadera)	+9
Superficie resbaladiza (suelo encerado o mojado)	+3
Superficie altamente resbaladiza (suelo helado, con líquido deslizante)	+6

FATIGA

Si quieres añadir un nivel mayor de realismo a tu juego, puedes utilizar estas pequeñas reglas para simular el cansancio de los personajes. Cuando un personaje realiza actividades físicas extenuantes, el Director de Juego puede pedirle una tirada de Resistencia, con una dificultad en función de lo dura que haya sido la actividad. Si el personaje falla, recibe una penalización de 1D hasta que pueda descansar debidamente. La penalización puede ampliarse si el personaje realiza nuevas actividades que le fatiguen y falla de nuevo una tirada de Resistencia. La penalización máxima que puede tener un personaje debido a la fatiga es igual a su Fuerza (descontando tercios), si realizase más ejercicio y fallase una nueva tirada de Resistencia, estaría agotado, vomitaría y probablemente quedase inconsciente o incapacitado.

El personaje de Erol pasa una noche en vela reparando su taxi. El Director de Juego le dice que eso puede fatigarle, así que le hace tirar por Resistencia con una Dificultad de 11. Erol tiene, por suerte para él, una especialización en Permanecer despierto a 3D. La tirada, sin embargo, es bastante mala, un 7, así que el pobre Erol tendrá una penalización de 1D por cansancio hasta que pueda dormir un poco. Horas más

"SOLDADOS DE GLOBAL DEFENSE" ¡A CUBIERTO!

tarde, aún sin haber descansado, se mete en una pelea a puñetazos con un cliente que no quiere pagar su carrera. Tras unos cuantos asaltos, el DJ le dice que luchar de manera tan frenética puede pasarle también factura, por lo que debe tirar nuevamente por Resistencia con una dificultad de 14. Erol falla nuevamente su tirada. Su penalización por fatiga ya es de 2D, igual que su Fuerza, y si acumulase una penalización mayor probablemente perdería el sentido. Agotado y con un ojo morado, Erol decide que ya ha tenido bastante y se va a dormir.

EJEMPLO DE TAREA	DIFICULTAD
Pasar una noche en vela	11
Luchar cuerpo a cuerpo durante más de 5 asaltos	14
Correr durante 5 minutos	11
Correr durante 10 minutos	14
Correr durante 30 minutos	17
Correr durante 2 horas	21
Actividad frenética durante 5 asaltos (por ejemplo, tiroteo)	14
Relaciones sexuales	14
Practicar un deporte durante 20 minutos	11 a 14

El tiempo necesario para eliminar la penalización varía, y se elimina de forma progresiva acumulando los valores que veremos en la siguiente tabla. El personaje que se encuentra reposando no puede realizar actividades fatigosas, como trabajar, correr, etc.

PENALIZACIÓN	TIEMPO DE DESCANSO
1D	4 horas
2D	8 horas
3D	12 horas
4D	24 horas
5D	48 horas

Michelle ha acumulado una penalización de 3D por fatiga tras su huida de los tipos trajeados. Se refugia en un motel y se dedica a descansar. Tras un descanso de 12 horas, su penalización ha bajado a 2D. Michelle decide seguir descansando, y 8 horas más tarde la penalización baja a 1D. Decide esperar un poco más y terminar de recuperarse. Tras 4 horas más, la penalización desaparece. En total ha descansado 24 horas.

NADAR

Si el personaje tiene la habilidad de Nadar entrenada, no es necesario que realice una tirada para meterse en una piscina, cruzar un riachuelo o nadar unos metros en el mar. Sí será necesaria una tirada cuando las circunstancias sean adversas (fuerte corriente, viento intenso, oleaje) o cuando el personaje quiera cubrir grandes distancias o realizar alguna maniobra en el agua (como luchar o rescatar a otra persona). El Movimiento nadando de un personaje es normalmente la mitad de su Movimiento a pie (redondeando hacia arriba). Un fallo en una tirada de Nadar implica que el personaje comienza a ahogarse (ver Asfixia en la página 119).

La Dificultad básica para nadar en una superficie de agua calmada (una piscina, un lago en calma, una charca) es de 11. La distancia que recorre un personaje a nado es la mitad de su Movimiento.

CIRCUNSTANCIA	PENALIZACIÓN
Corriente leve	+3
Corriente fuerte	+6
Corriente muy fuerte	+9
Oleaje leve (marejadilla)	+3
Oleaje medio (marejada)	+6
Oleaje fuerte (mar gruesa)	+9

Allan, el personaje que interpreta Juan Emilio, cae por la borda de un ferry al río en una noche de tormenta debido a una explosión. Erol le lanza un salvavidas y Allan trata de llegar a nado hasta él. Debido a la tormenta, el Director de Juego considera que hay corriente fuerte y oleaje medio, por lo que la dificultad de la tirada de Nadar de Allan será de 23. Si falla no conseguirá mantenerse a flote y comenzará a ahogarse.

DESPLAZARSE EN CUCLILLAS/AGACHADO

Un personaje que se desplaza en cuclillas divide su Movimiento a la mitad (redondeando hacia arriba). Un personaje que se desplaza de esta forma puede correr pero no puede esprintar.

Michelle se desplaza por el interior de un túnel de servicio del metro, con una altura de poco más de un metro, lo que la obliga a ponerse en cuclillas. Su Movimiento normal es 5, por lo que se considerará 3 mientras avance en cuclillas. Su Movimiento misceláneo será de 2 (la mitad) y podrá correr para que vuelva a considerarse 5 (recuerda que una división y una multiplicación se cancelan).

REPTAR

El Movimiento de un personaje que repta es 1. Si el personaje se apresura, su máximo Movimiento reptando será igual a

la mitad (redondeando hacia arriba) de su Movimiento.

Un poco más adelante el túnel se convierte en un pequeño conducto de ventilación y Michelle tiene que reptar. Su Movimiento reptando es 1. Si se apresura (el equivalente a Correr) será igual a la mitad (redondeando hacia arriba) de su Movimiento. Como su Movimiento normal es 5, cuando se apresure reptando será de 3.

PERSECUCIÓN A PIE

En una persecución a pie, uno o más personajes (los perseguidos) tratan de evadirse de uno o más personajes (los perseguidores). En cada asalto, el perseguido intenta conseguir distancia suficiente o llegar a un punto seguro donde el perseguidor no le alcance. Para ello emplea su Movimiento y habilidades. Cuando se inicia una persecución, el Director de Juego puede determinar bajo qué circunstancias el perseguido podrá evadirse de los perseguidores, por ejemplo, tras alcanzar una determinada distancia o llegar a una zona segura donde la persecución no pueda continuar. La persecución también acabará cuando el perseguido no pueda continuar su huida, ya sea porque ha sido inmovilizado, o porque ha llegado a un callejón sin salida. En el momento en que uno de los personajes manifiesta su intención de evadirse, es necesario conocer la distancia inicial a la que comienza la persecución. Durante las persecuciones se actúa por asaltos y se lanza Iniciativa de forma normal.

A parte del Movimiento, existen una serie de maniobras que se pueden realizar durante las persecuciones; defensa parcial, obstaculizar y embestir. Aunque una de ellas la veremos específicamente en el capítulo de combate (la defensa parcial), describiremos aquí su uso:

DEFENSA PARCIAL

El personaje mantiene la cabeza baja y un ojo en el peligro, esto le permite realizar una única tirada sobre una habilidad de defensa (normalmente Esquivar) que sustituirá durante todo el asalto, siempre que sea mayor que la Dificultad por defecto, a la dificultad para alcanzarle. El personaje tendrá una penalización de 1D a su movimiento y a la tirada de defensa.

Megan está huyendo de varios hombres armados que la han acorralado en los pasillos de unas instalaciones militares secretas. En su asalto, Helena, la jugadora que interpreta a Megan, en previsión de que algunos de ellos puedan disparar contra ella, decide hacer una Defensa parcial. Para ello realizará una tirada de Esquivar con una penalización de 1D. La Esquiva de Megan es 4D, por lo que podrá realizar una tirada con 3D. El resultado de su tirada es de 13. También podrá moverse, realizando una tirada de Correr con una penalización de 1D. Megan tiene éxito en su tirada de Correr y se mueve a 20 metros de sus perseguidores. Uno de ellos intenta disparar con un rifle con puntero láser. La defensa normal de Megan es 11, pero como estaba realizando una Defensa parcial y su tirada de Esquivar es mayor, usaremos el valor de esa tirada. En este caso la Dificultad será de 13. Si la puntuación de defensa de Megan fuera mayor de 13, se emplearía esa Dificultad en vez de su tirada.

OBSTACULIZAR

El personaje utiliza algún elemento del entorno para obstaculizar a sus perseguidores, vuelca un cubo de basura, cierra una puerta, etc. El personaje no tiene que realizar ninguna tirada para obstaculizar, pero tendrá una penalización de 1D a su Movimiento. La Dificultad del perseguidor se puede incrementar en función de la nueva situación del terreno.

Megan ha conseguido esquivar el disparo y gana algo de distancia, pero sus perseguidores siguen detrás de ella. Decide derribar un carrito con productos de limpieza. Para ello no necesita ninguna tirada. Su tirada

de Correr tendrá una penalización de 1D por la pérdida de atención al derribar el carro. Los productos de limpieza convierten el terreno tras ella en superficie altamente resbaladiza, aumentando la Dificultad de sus perseguidores en +6.

EMBESTIR

Esta maniobra suele ser usada por los perseguidores para derribar al perseguido. El personaje realiza una tirada de movimiento con una penalización de 1D, si consigue acortar la distancia con el perseguido a 2 metros o inferior, puede realizar inmediatamente una ataque cuerpo a cuerpo contra el perseguido con la intención de derribarlo. El ataque se realiza con una penalización de 1D. Si tiene éxito, el perseguidor placa al perseguido y ambos caen al suelo. Si el ataque falla, el perseguidor cae al suelo y perderá el siguiente asalto reincorporándose.

Uno de los perseguidores de Megan está a unos 12 metros de ella al comienzo de su asalto de iniciativa. El Movimiento del matón es 5, por lo que podría recorrer sin necesidad de una tirada 5 metros (andando) o si consigue una tirada de Correr podría doblarlo y recorrer 10. Si hace esto último se colocaría a 2 metros de Megan, suficientemente cerca para intentar una embestida. El Director de Juego decide que el matón intentará embestir a Megan. Lo primero es ver si consigue acercarse lo suficiente. Debe realizar una tirada de Correr con una penalización de 1D. El DJ lanza los dados por el matón y supera la tirada, por lo que dobla su movimiento (pasa de 5 a 10) y tras recorrer 10 metros a la carrera se pone a 2 metros de distancia de Megan. A esta distancia puede realizar la embestida. Para ello debe realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra Megan. Si supera la tirada derribará a Megan y ambos caerán al suelo. Si falla, sin embargo, se irá al suelo sin tocar a su presa y ella podrá seguir huyendo mientras él pierde el asalto en levantarse.

SALTAR Y TREPAR

Muchas veces los personajes necesitarán superar obstáculos en su camino escalando o saltando sobre ellos. Como norma

general, un personaje puede, sin coger carrerilla, saltar horizontalmente hasta una cuarta parte (redondeando hacia abajo) de su movimiento en metros superando una tirada de Saltar con una Dificultad de 6. Por cada medio metro adicional, la Dificultad se incrementa en +3. Si el personaje tiene espacio para coger carrerilla, la Dificultad disminuye en 5 puntos. Si el personaje tiene suficiente espacio para correr durante 2 asaltos consecutivos la Dificultad baja en 10 puntos.

Megan continúa su huida por una fábrica abandonada. La pasarela por la que corre se ha desplomado y falta una sección de unos dos metros y medio. El movimiento de Megan es 5, por lo que puede saltar un metro con una Dificultad de 6. Por cada medio metro adicional, la dificultad sube en +3. En este caso necesita saltar un metro y medio extra (hasta los dos metros y medio), por lo que la Dificultad aumenta en +9, hasta un total de 15. Megan tiene tan solo 2D en Saltar, por lo que le resultaría imposible a priori, a menos que sacase un 6 en el dado comodín o añadiese dados usando Puntos de Personaje o de Cojones. Prefiere reservar sus puntos por si la cosa se complica, así que decide coger algo de carrerilla para efectuar el salto. Como sus perseguidores no están lejos, tan solo puede permitirse un asalto de carrerilla. Si Megan logra una tirada de Correr para coger carrerilla, después podrá intentar el salto con una Dificultad de 10.

En cuanto al salto vertical, un personaje puede saltar hasta una cuarta parte (redondeando hacia abajo) de su Movimiento en metros superando una tirada de Saltar con una Dificultad de 6. Por cada 10 centímetros extra de altura la Dificultad sube en +3. Si el personaje tiene espacio para coger carrerilla, la Dificultad disminuye en 5 puntos. Si tiene suficiente espacio para correr durante 2 asaltos consecutivos, la Dificultad baja en 10 puntos.

Tras superar la pasarela derrumbada, Megan continúa su huida. Intenta saltar por encima de unas cajas apiladas, confiando en que sus perseguidores no lograrán seguirla. Las cajas tienen una altura aproximada de 1'40 metros. Como el Movimiento de Megan es 5, puede saltar un metro con una dificultad de 6. Como tiene que saltar al menos 40 centímetros más, la Dificultad se incrementaría en +12 (sube un +3 por cada 10 centímetros) para un total de 18. Megan lleva dos asaltos seguidos corriendo, lo que el Director de Juego considera como si llevase 2 asaltos de carrerilla, así que la Dificultad baja en 10 puntos, quedando finalmente en 8.

Para trepar o escalar una superficie, un personaje necesita realizar una tirada de Trepar con una Dificultad básica de 6, que se modificará por diversos factores, tales como inclinación, número de asideros, etc. El personaje ascenderá a un máximo de la mitad de su Movimiento en metros (redondeando hacia abajo). Si el personaje quiere apresurar esta escalada y trepar a su velocidad de Movimiento, la Dificultad se incrementará en +6.

CIRCUNSTANCIA	DIFICULTAD
Terreno inclinado levemente (hasta 45º)	-6
Terreno con inclinación moderada (entre 45º y 90ºº)	-3
Terreno inclinado (entre 90º y 100º)	+6
Terreno inclinado (entre 100º y 110º)	+12
Superficie con asideros (maleza abundante, grietas)	-3
Superficie con asideros abundantes (maleza densa, muchos agujeros)	-6
Superficie resbaladiza (húmeda)	+3
Superficie altamente resbaladiza (helada, con líquido deslizante)	+6

Megan consigue salir del almacén y llega a una valla de malla metálica de unos 3 metros de altura que le impide seguir avanzado. La valla tiene Dificultad base de 6, pero al ser metálica es algo resbaladiza, lo que incrementa en +3, quedando de momento en Dificultad 9. Pero la malla tiene abundantes asideros por lo que la Dificultad baja 6 puntos hasta quedarse en 3. Megan podría ascender 2 metros en un asalto, con lo que sus enemigos la atraparían a mitad de la escalada. Podría intentar una escalada rápida, incrementando en +6 la Dificultad, subiendo esta a 9 pero incrementando también su velocidad de escalada hasta su Movimiento, en este caso 5 metros, por lo que superará de sobra los 3 metros de la valla en un único asalto.

CAÍDAS Y OTROS ACCIDENTES

Normalmente un fallo en una tirada de Movimiento no significa necesariamente que el personaje sufra un percance. Hay ocasiones en las que el accidente es consecuencia indirecta del fracaso en la tirada. Por ejemplo, cuando un personaje trata de saltar horizontalmente un foso o desnivel y falla, la consecuencia lógica es que se caiga y sufra daño. En la siguiente tabla veremos las posibles consecuencias.

Uno de los perseguidores de Megan, un PNJ controlado por el Director de Juego, intenta atajar por la fábrica llena de escombros para cerrar el paso a Megan. La Dificultad base es 11, pero debido a los escombros y otros objetos en el suelo, esta se incrementa en +6, hasta un 17. El DJ lanza los 3D6 que tiene el Personaje no Jugador en Correr y obtiene 3, 4 y un 1 en el dado comodín, así que decide que el matón pierde su dado más alto, en este caso el 4. Su resultado final es de 4 puntos, por lo que tiene un margen de fracaso de 13 puntos. Con esa tirada el matón tropieza y cae al suelo, perdiendo su próximo asalto en levantarse.

MARGEN	CORRER	SALTAR	TREPAR
1-4	El personaje no logra su objetivo y se desplaza la mitad de lo previsto (redondeando hacia abajo)	El personaje salta la mitad de lo previsto (redondeando hacia abajo).	El personaje asciende la mitad de lo previsto (redondeando hacia abajo).
5-7	El personaje se traba o tropieza y se desplaza únicamente la mitad de su movimiento (redondeando hacia abajo).	El personaje salta únicamente algunos centímetros.	El personaje no consigue ascender nada.
8-11	El personaje no se desplaza en absoluto.	El personaje no llega a saltar, cae al suelo o tropieza al coger impulso y pierde el próximo asalto en levantarse.	El personaje se suelta y cae.
12	El personaje cae al suelo, perderá su próximo asalto en levantarse.	El personaje no llega a saltar, cae al suelo o tropieza al coger impulso y pierde el próximo asalto en levantarse.	El personaje se suelta y cae.

MOVIMIENTO EN VEHÍCULOS

Los personajes pueden desplazarse pilotando todo tipo de vehículos, desde motocicletas a helicópteros. Debido a sus características especiales, necesitaremos de algunas reglas específicas para controlar su movimiento y las múltiples posibilidades.

SIN LA HABILIDAD ADECUADA

La mayor parte de los vehículos requieren de aprendizaje complejo para ser utilizados. Realizar una maniobra en un vehículo sin la habilidad correspondiente SIEMPRE requiere de una tirada de habilidad (excepto para los vehículos de tierra y acuáticos al ralentí que no necesitan tirad alguna). Si para una determinada maniobra las reglas especifican que es necesaria una tirada, la Dificultad aumentará por poca familiaridad con el vehículo, como veremos en la siguiente tabla:

TIPO DE VEHÍCULO	DIFICULTAD
Ciclomotor	+3
Motocicleta o Automóvil (cambio automático)	+3
Motocicleta o Automóvil (cambio manual)	+6
Camión	+6
Maquinaria ligera (traspalé, carretilla elevadora)	+3
Maquinaria pesada (excavadora, tractor)	+6
Helicóptero	+9
Osprey	+12
Avioneta civil	+9
Avión comercial o de transporte (747)	+12
Caza	+12
Barco a motor	+6
Barco de vela	+9
Submarino	+12
Vehículo militar	+3
Prototipo	+6
Vehículo con tecnología desconocida	+9

Michelle intenta rescatar a Allan y a Erol y decide "tomar prestado" un helicóptero. No ha pilotado uno en su vida y no posee la habilidad adecuada, así que usará por defecto su Destreza menos 1D. En este caso, su Destreza es 3D+1, por lo que lanzaría para pilotar 2D+1. Además, debido a su poca familiaridad con el vehículo en cuestión, todas las maniobras que realice tendrán su Dificultad incrementada en +9. Todo un reto...

RANGOS DE VELOCIDAD

Los vehículos poseen unos Rangos de Velocidad: Ralentí, Maniobra, Crucero, Alta y Máxima.

RALENTÍ
El vehículo está detenido con el motor en marcha. Algunos vehículos aéreos (los aviones que no dispongan de sistema de aterrizaje vertical) solo pueden mantener esta velocidad en tierra o entrarán en pérdida y caerán (puedes ver más adelante la maniobra avanzada de Planear para evitar esto). No es necesaria ninguna tirada en los vehículos de tierra o marítimos. Los vehículos aéreos capaces de realizar esta maniobra requieren una tirada de Pilotar con una Dificultad base de 6.

VELOCIDAD DE MANIOBRA
El vehículo viaja a la mitad (redondeando hacia abajo) de su velocidad operativa, no es necesaria tirada en condiciones normales a menos que el personaje intente alguna maniobra. La Dificultad base es 0.

VELOCIDAD DE CRUCERO
La velocidad de crucero es considerada la velocidad operativa del vehículo. Requiere siempre una tirada para pilotar el vehículo con una Dificultad base de 0.

VELOCIDAD ALTA
El vehículo se desplaza a una velocidad alta, sin forzar sus capacidades. Requiere siempre una tirada con una Dificultad base de 5.

VELOCIDAD MÁXIMA: El vehículo se desplaza al máximo su capacidad. Requiere una tirada con una Dificultad base de 10.

Michelle ha conseguido levantar del suelo el helicóptero (gastando algún Punto de Personaje) y decide iniciar el vuelo a velocidad de maniobra. No necesita realizar ninguna tirada, y el vehículo se desplaza a la citada velocidad. Sin embargo, el tiempo

apremia, así que acelera hasta la velocidad de crucero del aparato. Para controlar el vuelo, debe realizar una tirada en cada asalto con una Dificultad base de 0, a la que añade el +9 por la poca familiaridad con el aparato y los modificadores aplicables (como la climatología, etc.). Eva, la jugadora que interpreta a Michelle, empieza a pensar que coger el helicóptero no ha sido buena idea...

PUNTOS DE VELOCIDAD

Los puntos de velocidad son una medida abstracta que nos sirven para controlar el movimiento a escala de los vehículos en el juego. Cada punto de velocidad corresponde a unos 10 km/ hora en el caso de vehículos terrestres, acuáticos* y de helicópteros, y a unos 100 km/ hora en el caso del resto de vehículos aéreos.

***Por ejemplo:** Así, si la velocidad de crucero de un automóvil es 7, se desplaza a 70 km/hora. Un avión con el mismo movimiento (7) vuela a 700 km / hora. Y por último, una lancha rápida como velocidad 7 navega a 70 km / hora (aproximadamente unos 35 nudos).*

**Nota del autor: Normalmente, para vehículos acuáticos se mide la velocidad en nudos. Un nudo es una medida de velocidad que equivale a una milla náutica por hora, es decir, 1'851 km/hora. A efectos de simplificación, las reglas asumen que 1 nudo = 2 km/hora, por lo que cada punto de velocidad de un vehículo acuático equivale aproximadamente 5 nudos.*

Durante las persecuciones asumiremos como simplificación que por cada punto de velocidad, el vehículo se desplaza unos 10 metros** por asalto. En las persecuciones aéreas con aviones, cada punto de velocidad equivale 100 metros**.

***Por ejemplo:** Así, un vehículo que se mueve a velocidad 12, recorrerá 120 metros en un asalto de 3 segundos. Un avión que se desplaza a velocidad 17, se mueve a 1700 metros en un asalto de 3 segundos.*

***Nota del autor: Esto es una simplificación para hacer más sencillo y ágil el juego, en términos realistas, cada punto de velocidad de un vehículo terrestre equivale realmente a 8,3 metros por asalto, mientras que en un vehículo aéreo equivale a 83 metros.*

¿A QUÉ DISTANCIA ESTÁ UN VEHÍCULO DE OTRO?

Cuando se inicia una persecución, el DJ establecerá la distancia que separa al perseguidor del perseguido. A partir de ahí, la distancia se acortará o alargará en función de la diferencia de velocidades de ambos vehículos. Si el perseguido tiene mayor velocidad y no concurren circunstancias que le obliguen a maniobrar, acabará escapando, mientras que si el perseguidor es más rápido, el perseguido tendrá que maniobrar para escapar, forzando que su oponente no pueda seguirle.

Erol persigue un vehículo donde unos desconocidos han introducido a la fuerza a su amiga Michelle. El Director de Juego establece que la persecución comienza a unos 20 metros. La velocidad de Erol es 10 y la del perseguido es 9, por lo que, si no se hace ninguna maniobra, Erol acortará 10 metros en cada asalto esa distancia.

ACELERACIÓN Y DECELERACIÓN

Un vehículo puede modificar su velocidad en un nivel hacia arriba o hacia abajo (de ralentí a velocidad de maniobra, o de velocidad máxima a velocidad alta, por ejemplo) sin necesidad de gastar una acción ni realizar una tirada específica (aunque mantener la nueva velocidad sí puede requerirla, como ya hemos visto más arriba). También puede decidir aumentar o disminuir de golpe dos niveles. Para ello siempre es necesaria una tirada de maniobra con una Dificultad igual a la velocidad más alta.

Erol y Allan intentan llegar a toda velocidad al punto de reunión con Michelle. Se montan en un coche patrulla y quieren pasar de ralentí a

velocidad de crucero con un acelerón rápido. La velocidad de crucero del vehículo es 10, y es la más alta de las dos (la velocidad a ralentí es 0). Así que será necesaria una tirada de maniobra con una Dificultad de 10.

MANIOBRANDO

Como hemos visto, muchas veces no es necesaria realizar una tirada para un pilotaje normal de un vehículo cuando no hay circunstancias adversas. Pero si un personaje desea realizar una maniobra con el vehículo, como sortear un obstáculo a toda velocidad, un cambio de dirección brusco o algo similar, requiere siempre una tirada de maniobra. La Dificultad base para una maniobra es 5, a lo que se añade la dificultad de la maniobra en sí, y modificadores diversos (como la climatología, el tráfico, etc.). Si se falla la tirada, las consecuencias puede variar según el margen de fracaso de la misma.

MARGEN DE FRACASO	RESULTADO
1-4	El vehículo no completa la maniobra. Si es posible, disminuye su rango de velocidad en 1. En ciertas ocasiones esto puede significar que se tiene un accidente.
5-7	Pérdida de control, el vehículo avanza sin control hasta que el piloto lo recupere mediante una tirada de "Recuperar el control". En ciertas ocasiones esto puede significar que se tiene un accidente.
8 o >	Accidente, el vehículo vuelca, da vueltas de campana o, en el caso de un vehículo aéreo, entra en pérdida.

Michelle hace una maniobra para decelerar el helicóptero de velocidad de crucero a ralentí. Al ser una deceleración súbita, la Dificultad es igual a la velocidad más alta, en este caso, la velocidad de crucero del vehículo que es de 7. Añadiendo a esta Dificultad base los modificadores por familiaridad, que es +9, suma un total de 16. Eva, la jugadora que interpreta a Michelle, usa un Punto de Personaje para tener alguna posibilidad, y lanza sus 3D+1 (sus 2D+1 y un dado extra por el Punto de Personaje). Sin embargo, tiene muy mala suerte y el total de su tirada es 10, un fallo. El margen de fracaso está entre 5 y 7 por lo que pierde el control y el helicóptero empieza a dar bandazos peligrosos en todas direcciones.

MODIFICADOR A MANIOBRA	DIFICULTAD
VEHÍCULOS TERRESTRES Y ACUÁTICOS	
Atracar, aterrizar o aparcar	+6
Movimiento normal	0
Embestir	+10
Adelantamiento	+6
Evitar el adelantamiento	+9
Acción evasiva	+3
Giro menor de 45º	+3
Giro rápido 45º	+6
Giro rápido 90º	+12
Giro rápido 180º	+18
VEHÍCULOS TERRESTRES	
Terreno abrupto	+6
Hielo o nieve	+6
Terreno resbaladizo	+3
Tráfico denso	+6
Embotellamiento	+12
VEHÍCULOS ACUÁTICOS (SOLO DE VELA)	
Navegar contra el viento	+15
Navegar de bolina o derrota (viento hasta 45º de proa)	+10
Viento racheado por ambas bandas	0
Navegar a barlovento (viento hasta 45º de popa)	-5
Viento en popa	-10
VEHÍCULOS AÉREOS	
Aterrizando en una pista con mucho espacio	-3
Aterrizando en una pista de aterrizaje corta	+3
Aterrizando en una pista de aterrizaje muy limitada	+6
Aterrizando en una pista de aterrizaje en movimiento	+3 o más
Ascensión o descenso de 45º	+6
Ascensión o descenso de 90º	+12
Giro Immelman (180º)	+12
Loop (helicópteros no)	+12
Viraje de 45º	+6
Viraje de 90º	+9
Acción evasiva	+9
MODIFICADOR POR VELOCIDAD DEL VIENTO	
Viento en calma (0–5 Km/h)	0
Brisa ligera (6–19 Km/h)	0
Viento moderado (20–38 Km/h)	0
Viento fuerte (39–61 Km/h)	+5
Galerna (62–86 Km/h)	+10
Tormenta Tropical (87–116 Km/h)	+15
Huracán (117 o más Km/h)	+20
MODIFICADOR POR VISIBILIDAD	
Mala visibilidad (niebla ligera, día nublado)	+3
Poca visibilidad (niebla densa, lluvia, atardecer o amanecer, humo)	+6
Muy poca visibilidad (noche, niebla muy densa, lluvia muy intensa, humo denso)	+9

RECUPERAR EL CONTROL

Cuando un personaje pierde el control de un vehículo, este se desplaza de forma caótica, embistiendo todo lo que haya en su camino, saliéndose de la carretera si hay una curva, etc. En cada asalto el piloto puede intentar recuperar el control del vehículo realizando una tirada de Recuperar

el control. La Dificultad base es la velocidad del vehículo, como siempre modificada por las circunstancias. Un fracaso significa que el personaje sigue sin controlar el vehículo, un fracaso por más de 5 puntos implica que el personaje sobremaniobra y se produce un accidente.

Michelle trata de recuperar el control del helicóptero, que volaba a velocidad de crucero, en este caso 7, y sumando la dificultad por poca familiaridad se incrementa en 9, sumando un total de 16. Decide invertir un Punto de Personaje y tras lanzar 3D+1, gracias a ese punto, logra una tirada de 17 y consigue equilibrar el aparato. Ha estado muy cerca de estrellarse contra los edificios...

DAÑO A LOS VEHÍCULOS

Los vehículos pueden recibir daños al colisionar o al ser el objetivo de varios tipos de ataques. Al recibir daño, el vehículo pierde operatividad y los pasajeros pueden recibir parte del daño. Cuando un vehículo recibe daño, compara el daño que ha recibido con la Resistencia del vehículo en la Tabla de daños a vehículos y pasajeros. La diferencia entre el daño del ataque y la tirada de Resistencia nos dará el resultado. En el caso de que dos vehículos colisionen, se cuenta siempre la velocidad más alta de los dos para calcular el daño.

DAÑO AL VEHÍCULO EN FUNCIÓN DE LA VELOCIDAD

VELOCIDAD DEL VEHÍCULO	DAÑO
Al ralentí	2D
De maniobra	4D
De crucero	6D
Alta	8D
Máxima	10D

DAÑO POR COLISIÓN ENTRE VEHÍCULOS

TIPO DE COLISIÓN	MODIFICADOR
Frontal	+3D
Golpe de refilón, trasero	-3D
Frontal contra lateral	0
Contra un muro o similar	+1D
Contra algo blando (balas de paja o similar)	-1D o más.

NOTA: Algunos modificadores pueden acumularse dependiendo de la situación.

TABLA DE DAÑOS A VEHÍCULOS Y PASAJEROS

DIFERENCIA DAÑO/RESISTENCIA	DAÑO AL VEHÍCULO	DAÑO A LOS PASAJEROS
1–3	Muy leve	Ninguno
4–8	Leve	1/4 total daño
9–12	Serio	1/2 total daño
13–15	Grave	3/4 total daño
16+	Irreparable	Total del daño

Un vehículo puede recibir cualquier número de daños Muy leves o Leves mientras no tenga daños Serio. Si el vehículo recibe daño Serio, cualquier daño Leve o Muy leve adicional eleva el nivel de daño general del vehículo en un grado.

MUY LEVE

El vehículo pierde 1D de maniobrabilidad durante el asalto en curso y el siguiente.

LEVE

El vehículo pierde 1D de maniobrabilidad. Si su maniobrabilidad fuese ya de 0D, pierde en su lugar 1 punto de su velocidad de crucero y hay que calcular nuevamente sus velocidades. El modificador o pérdida persiste hasta que es reparado. Si la velocidad máxima del vehículo llega a 0, el vehículo se detiene y no puede seguir.

SERIO

El vehículo pierde 2D de maniobrabilidad. Si su maniobrabilidad fuese ya de 0D, pierde en su lugar 2 puntos de su velocidad de crucero y hay que calcular nuevamente sus velocidades. El modificador o pérdida persiste hasta que es reparado. Si la velocidad máxima

del vehículo llega a 0, el vehículo se detiene y no puede seguir.

GRAVE
El vehículo queda fuera de control. Además, reduce su velocidad en dos rangos cada asalto hasta que se detenga o choque con algo.

IRREPARABLE
El vehículo queda totalmente inservible y está más allá de cualquier reparación.

ATACAR Y ESQUIVAR ENTRE VEHÍCULOS

Los vehículos pueden usarse para golpear, empujar fuera del camino, atropellar o causar daño de otros modos. Cuando un piloto intenta golpear otro vehículo con el suyo, debe estar al alcance de colisión. Para ello debe poder alcanzar al vehículo que intenta golpear. Si cree que al finalizar su maniobra puede embestir a su rival, puede realizar su maniobra de pilotaje con una penalización de 1D. Si consigue acercarse a distancia de colisión, podrá realizar una tirada de maniobra con una dificultad base de 10 (como se muestra en la tabla de maniobras) y una penalización de 1D. Los vehículos pueden embestir de manera lateral o frontal. Si una embestida tiene éxito, ambos vehículos sufren daño dependiendo de su velocidad y el tipo de colisión. El vehículo embestido queda fuera de control hasta que el piloto logre una tirada de Recuperar el control con éxito. En el caso de colisión de vehículos aéreos, ambos vehículos pierden el control.

Erol y Allan conducen un coche patrulla robado y son acosados por unos todoterreno negros que tratan de sacarlos de la carretera. La persecución ha comenzado a 30 metros de distancia. El vehículo que conduce Erol viaja a velocidad de crucero, con 10 puntos de velocidad (unos 100 km/h.). Uno de los conductores que le persigue acelera a velocidad alta, su todoterreno tiene una velocidad de crucero de 9 (unos 90 km/h.), por lo que su velocidad alta es de 13 puntos (unos 130 km/h.), con lo que en este asalto cubriría la diferencia de 30 metros (10 metros por punto de velocidad) y estaría a alcance de colisión con el vehículo de Erol. Así que decide intentar acercarse para embestir. Lo primero que debe realizar es una tirada de maniobra de Dificultad base 5 (por la velocidad alta) modificada por las circunstancias. El Director de Juego añade un +6 a la dificultad por tráfico denso, quedando un total de 11. El piloto del todoterreno, un PNJ, tiene que hacer una tirada de su habilidad de Conducir, con una penalización de 1D porque planea una embestida al finalizar el movimiento. Tiene 4D en Conducir (es un matón profesional muy competente), por lo que lanzará 3D6 para su maniobra. El DJ lanza los dados y obtiene un resultado de 14, suficiente como para completar la maniobra y acercarse. Ahora puede intentar una embestida, en este caso, embiste por detrás al vehículo de los personajes. La Dificultad de la embestida es 10, aumentada en +6 como ya hemos visto por el tráfico denso, quedando en 16. El DJ lanza los dados por el matón, con tanta suerte que obtiene un 6 en el dado comodín. El resultado final de su tirada es 21, por lo que embiste con fuerza el coche de Erol. Al ser una colisión a velocidad alta (recordemos que en una colisión entre dos vehículos se cuenta siempre la velocidad más alta para calcular el daño), ambos vehículos recibirían 8D de daño. Siendo una embestida trasera, el daño se reduce en 3D y queda en 5D. El DJ lanza esos 5D de daño y obtiene un resultado de 17. La Resistencia del coche patrulla es 3D. Erol los lanza resignado y obtiene un 10. Como el daño es 7 puntos mayor que la Resistencia, el vehículo sufre un daño leve y pierde 1D de maniobrabilidad; como esta ya era 0, el vehículo pierde en su lugar 1 punto de velocidad de crucero, que baja a 9, el resto de sus velocidades bajan proporcionalmente. El DJ narra cómo con la colisión queda abollada como un acordeón la parte trasera del coche patrulla, cómo se destrozan los pilotos traseros y la tapa del maletero salta por los aires. Erol y

Allan reciben la cuarta parte del daño. En este caso, al redondear hacia abajo, reciben 4 puntos, lo que posiblemente les provoque solo rasguños, pero tienen otros problemas mayores: su vehículo está fuera de control y en su siguiente asalto Erol perderá su acción en intentar recuperarlo. Recordemos que el vehículo que golpea también recibe daño. En este caso el todoterreno tiene Resistencia 5D. El DJ lanza los dados y obtiene un 16, se trata de un daño muy leve. El todoterreno abolla su paragolpes mientras lanza fuera de la carretera de un topetazo el vehículo de Erol.

Las personas pueden atacar a los vehículos con armas de todo tipo. Disparar a un vehículo recibe una serie de modificadores en función a la velocidad, distancia y tamaño del objetivo, como veremos en la sección de combate. Si el conductor intenta disparar mientras conduce (y el vehículo está a una velocidad más alta que el ralentí), pierde 1D de su acción de disparar y de su acción de conducir, y además tiene un +6 a la Dificultad de todos los disparos debido al movimiento. Los ocupantes del vehículo que quieran disparar no tienen una penalización de 1D, pero sí que aumentan en +6 la Dificultad de sus ataques si este no está detenido. Los ocupantes de un vehículo pueden ser el objetivo de los ataques con armas, los modificadores a la Dificultad en esas circunstancias se detallan en la sección de combate.

Allan decide disparar su revólver contra el vehículo que les persigue. Tras el impacto, se encuentra a una distancia casi de bocajarro, aunque Allan verá aumentada la Dificultad de su disparo en +6 puntos por el movimiento del vehículo.

Un piloto puede intentar protegerse y realizar acciones evasivas con el fin de eludir los ataques contra su vehículo, pudiendo por lo tanto realizar esquivas, parciales o totales, usando para ello su habilidad de pilotaje.

Erol consigue mantener el control del vehículo y la persecución continúa durante algunos asaltos. En un momento dado, varios vehículos se aproximan a distancia de colisión de los personajes. Erol anuncia que intentará una acción de defensa total en este asalto. La Dificultad base para su maniobra es 5, ya que viaja a velocidad de crucero, a lo que se suma un +3 por el tipo de maniobra y un +6 por el tráfico, alcanzando un total de 14. Erol es un experto conductor con una especialización en Coches con un valor de 5D+2. Lanza los dados y obtiene un resultado de 24. Erol comienza a maniobrar entre el tráfico a gran velocidad, usando los otros vehículos como escudos. Gracias a esto, la Dificultad base de cualquier maniobra para golpear o disparar sobre su vehículo es ahora 24...

SALTAR DE UN VEHÍCULO

Un personaje que salta de un vehículo terrestre en marcha recibe tantos dados de daño como la mitad (redondeando arriba) de los puntos de velocidad de dicho vehículo. Si se trata de un vehículo acuático o el personaje cae al agua, recibe la mitad (redondeando arriba) de este daño. Si el personaje tiene éxito en una tirada de Saltar puede reducir aún más el daño, nuevamente a la mitad (redondeando arriba). Un personaje que salta de un vehículo aéreo recibe daño por la caída dependiendo de la altura (lo veremos más adelante).

Incapaz de aterrizar el helicóptero por culpa del fuerte viento, Michelle decide saltar en marcha sobre un pequeño lago. El helicóptero viaja velocidad 7, así que Michelle recibiría 4D (la mitad de sus puntos de velocidad redondeando hacia arriba) de daño por la velocidad. Teniendo en cuenta que cae al agua, el daño se reduciría otra vez a la mitad (redondeando nuevamente hacia arriba), recibiendo 2D de daño, lo que espera que le cause sólo unos rasguños. Ahora bien, el Director de Juego anuncia que Michelle

puede sufrir daño adicional por la altura de la que salta. Eva, la jugadora que interpreta a Michelle, suspira y espera que el DJ haga sus cálculos...

ATROPELLAR A UN PEATÓN

Un personaje que recibe un impacto de un vehículo recibe tantos dados de daño como la mitad (redondeando arriba) de los puntos de velocidad del vehículo en el momento de la colisión.

En su huida, Erol y Allan encuentran su camino cortado por hombres armados. Erol no piensa detener el vehículo y embiste contra ellos a velocidad de crucero. En este caso (debido a un golpe que recibió su coche anteriormente) su velocidad de crucero es 9. Al dividirlo a la mitad (y redondear hacia arriba), los hombres atropellados reciben 4D de daño cada uno.

ENTRANDO EN COMBATE

"SISTEMA"

SISTEMA DE COMBATE

En este capítulo desarrollaremos el reglamento y explicaremos las opciones relacionadas con el conflicto físico. El combate, por su especial cantidad de opciones, es una de las partes que requiere de más atención.

RESUMEN

El combate es una de las actividades que requiere la utilización de los asaltos para controlar con mayor precisión lo que ocurre. Recordemos que los asaltos son una medida ficticia que equivale a unos 3 segundos de tiempo real y que nos sirven para segmentar la acción durante el juego.

Un combate comienza cuando alguno de los personajes de una escena manifiesta su intención de causar daño físico a otro personaje. El combate finaliza cuando todos los personajes que puedan actuar deciden finalizarlo. A veces esto puede conducir a otra situación donde también sea necesario llevar el control por asaltos (como una persecución).

En cada asalto, mientras el combate continúe, se sigue la siguiente secuencia:

1) DETERMINAR LA INICIATIVA
2) ACCIONES
3) CONSECUENCIAS

Si el combate continúa, empezaría un nuevo asalto que seguiría esta misma secuencia. Vamos a ver a continuación paso a paso cada uno de estos puntos.

PASO 1 / DETERMINAR LA INICIATIVA

Como ya se ha explicado en el epígrafe Iniciativa y Asaltos del capítulo Sistema de juego, la Iniciativa se calcula con una tirada de Destreza. Recuerda que la Iniciativa nos permite conocer el orden en el que actuarán los implicados y cuántas veces lo harán en el transcurso del asalto.

Para calcular la Iniciativa de un personaje, se realiza una tirada de Destreza. En esta tirada se pueden usar Puntos de Cojones o de Personaje. Si el PJ obtiene una Iniciativa mayor de 10, puede realizar más de una acción, en concreto una por cada 10 puntos. Por ejemplo, si mi tirada de Iniciativa es 23, tendré una primera acción en el momento 23, una segunda en el 13 y una tercera justo en el 3.

Las acciones de cada asalto se resuelven en orden descendente de Iniciativa, es decir, primero aquellas con Iniciativa más alta y después aquellas con menor valor. Cuando todas las acciones se han resuelto, comienza un nuevo asalto.

REGLA OPCIONAL:
MANTENER LA INICIATIVA DURANTE TODO EL COMBATE

Si el Director de Juego lo estima conveniente, la Iniciativa podría mantenerse durante todo el combate. De este modo, se lanzará una única vez y solo cambiará si se produce algún evento que se estime podría alterar el orden, como por ejemplo, la llegada de un nuevo combatiente. Este sistema reduce considerablemente el número de dados que se lanzan, pero un mal resultado en una tirada de dados al comienzo del combate puede ser fatal para un personaje. Si se emplea esta regla, se debe permitir que los jugadores empleen una nueva opción de combate: Evaluar la situación.

Cuando a un personaje le corresponde actuar, el jugador determinará las intenciones del mismo y el Director de Juego determinará si es necesaria una tirada, de qué tipo y con qué habilidad o habilidades implicadas. En combate hay dos maniobras básicas: atacar y defenderse. Estas maniobras pueden combinarse con cualquier otro abanico de opciones disponibles al personaje según la situación (como por ejemplo el Movimiento).

ATAQUE

Existen dos tipos básicos de ataque:

CUERPO A CUERPO

En el que el atacante trata de golpear al defensor con su cuerpo o con las armas u objetos que porte.

A DISTANCIA

En el que el atacante trata de golpear al defensor arrojándole un objeto o disparándole con un arma de fuego o tiro.

Para realizar un ataque, el personaje debe hacer una tirada con éxito de una habilidad relevante y coherente con el tipo de ataque que quiere realizar. En la siguiente lista verás las habilidades de combate comunes y su uso.

ARMAS DE TIRO

El personaje puede utilizar esta habilidad para atacar a distancia disparando a sus adversarios con arcos, ballestas, boleadoras, tirachinas, y similares.

ARMAS DE FUEGO

Esta habilidad se puede usar para atacar a distancia disparando a los adversarios con pistolas, revólveres, fusiles, etc.

COMBATE CON ARMAS

El personaje puede emplear esta habilidad para atacar en cuerpo a cuerpo con espadas, cuchillos, martillos y armas improvisadas como sillas, extintores, etc.

PELEA

Con esta habilidad el personaje puede atacar en cuerpo a cuerpo con los puños, pies, rodillas o incluso mordiendo.

La dificultad de la tirada de ataque depende de la defensa del objetivo y los modificadores por situación. Veremos la defensa justo en la siguiente sección.

DEFENSA

Existen varios tipos de defensa según las acciones del personaje objetivo.

La Dificultad para golpear a un personaje que es incapaz de defenderse, ya sea porque está sujeto, no es consciente del ataque o porque sufre algún impedimento que le impide protegerse, es 3. Cuando sucede esto se dice que el personaje está indefenso. Los vehículos y objetos inanimados SIEMPRE se consideran indefensos a menos que el piloto (en el caso de los vehículos) realice una maniobra evasiva, por lo que su Dificultad base para ser impactados es 3.

PERSONAJE INDEFENSO

Dificultad del ataque es 3.

La Dificultad básica para golpear a un personaje que no está realizando una acción específica para defenderse es igual a su puntuación de Defensa. A esto se le llama Defensa pasiva. La puntuación de Defensa de un personaje representa las acciones reflejas y el movimiento cauteloso del personaje en una situación hostil. Sin embargo, el foco de atención del personaje no está en protegerse, por lo que realiza otras acciones.

DEFENSA PASIVA

Dificultad del ataque es igual a la puntuación de Defensa del objetivo.

El personaje puede también defenderse de forma activa, mediante dos acciones básicas: la Defensa total y la Defensa parcial. En ambas acciones el personaje trata activamente de evitar el daño, pero con algunas diferencias.

En una Defensa parcial, el personaje intenta realizar otra tarea mientras mantiene un ojo en el peligro. Como ya se explicó en el sistema básico, el personaje puede realizar una tirada de Esquivar (aunque el Director de

Juego puede permitir otra habilidad si lo cree conveniente) con una penalización de 1D. Si el resultado de esta tirada es mayor que su valor de Defensa, se utiliza el valor de esta tirada, y si fuese inferior, se utiliza el valor de Defensa. Mientras, la acción principal del personaje también tiene una penalización de 1D como consecuencia del esfuerzo defensivo de este. Esta defensa se mantiene hasta la siguiente acción del personaje.

DEFENSA PARCIAL

El personaje hace una tirada de Esquivar con una penalización de 1D, si la tirada es mayor que su Defensa, la dificultad del ataque es igual a la tirada. Si es inferior, la Dificultad del ataque es igual a la Defensa. El personaje realiza otra acción con una penalización de 1D.

En una Defensa total, el personaje únicamente busca evitar el daño mediante el uso de maniobras evasivas de todo tipo. Su atención está totalmente puesta en la defensa, por lo que no puede realizar ninguna otra acción. El personaje puede realizar una tirada de Defensa (normalmente con la habilidad de Esquivar), y el resultado de la tirada se suma a la Defensa básica del personaje. Esta defensa se mantiene hasta la siguiente acción del personaje.

DEFENSA TOTAL

El personaje hace una tirada de Esquivar, el resultado de la tirada se añade a la Defensa básica del personaje. La Dificultad del ataque es igual a esa suma.

DEFENSA REFLEJA

Si el atacante supera la defensa del objetivo, el ataque tiene éxito. No obstante, el defensor aún tiene un último recurso para evitar el ataque. En el caso de que le queden aún acciones en el asalto, podrá intentar una Defensa refleja. El jugador tiene que anunciar esto antes de que se lance el daño. El personaje consume su siguiente acción y se le permite hacer una tirada de Defensa (normalmente con la habilidad de Esquivar, aunque pueden usarse otras a criterio del Director de Juego). Si su tirada de Defensa refleja es mayor que la tirada de Ataque, el personaje evita el daño.

DEFENSA REFLEJA

el personaje impactado hace una tirada de Esquivar, y si su tirada es mayor que la tirada de ataque, evita el daño. El personaje consume su siguiente acción del asalto.

Megan corre por su vida mientras los tipos trajeados tratan de pararle los pies. Uno de los matones saca un arma y trata de disparar sobre ella. Megan es consciente del ataque, por lo que se aplica su Defensa pasiva. La Defensa de Megan es 11. El Director de Juego lanza los dados para el ataque y obtiene un 14 en su tirada. Eso es un impacto y causaría daño a Megan. Helena, la jugadora que interpreta a Megan, comprueba que Megan aún tiene una acción disponible en este asalto, algo más adelante, así que decide invertirla en tratar de evitar el daño. Antes de que el Director de Juego lance el daño anuncia que Megan intentará una Defensa refleja. Hace una tirada de Esquivar con una Dificultad igual a la tirada de ataque de su agresor, en este caso un 14. Helena lanza los dados por su habilidad de Esquivar y obtiene un 16 en total. Megan consigue saltar a cubierto en el último momento, evitando el disparo por los pelos. También ha consumido su próxima acción en el asalto.

¿QUÉ HABILIDAD USO PARA DEFENDERME?

La habilidad más usual y común para que el personaje se defienda es Esquivar. Por defecto es la forma de defensa que puede usarse en prácticamente todas las situaciones. Sin embargo, se pueden utilizar otras habilidades en determinadas circunstancias: Acrobacias, Saltar o incluso Correr pueden ser usadas en momentos adecuados para evitar el daño.

"NOS ATACAN"

IMPACTO

Cuando Erol huye de los extraños perros que le persiguen pregunta al Director de Juego si puede utilizar la habilidad de Saltar en vez de Esquivar para quitarse del alcance de sus perseguidores en el último momento. El DJ cree que podría ser apropiado, y por esta vez lo permite.

Juan Emilio, el jugador que interpreta a Allan, decide que su personaje haga una Defensa total. Pregunta al Director de Juego si puede efectuar esta Defensa con su habilidad de Pelea. Dado que todos están luchando en Cuerpo a cuerpo, el Director de Juego lo aprueba, así que Allan podrá efectuar su tirada de Defensa con su habilidad de Pelea.

Un personaje siempre puede utilizar Pelea o Combate con armas para defenderse de los ataques Cuerpo a cuerpo, lo que se conoce como Parar o Desviar. Por razones obvias no se puede utilizar Pelea o Combate con armas para detener un ataque con Armas de fuego o Armas de tiro, aunque a criterio del Director de Juego, podría usarse para detener un arma arrojada con la habilidad de Lanzar. Consulta siempre con el DJ, que tiene la última palabra respecto a las habilidades que se pueden utilizar para la Defensa.

Allan está peleando con unos tipos trajeados que quieren llevarle contra su voluntad a unas instalaciones secretas.

PARAR Y DESVIAR UN ATAQUE

Como decíamos anteriormente, los personajes pueden defenderse de los ataques cuerpo a cuerpo con las habilidades de Pelea o Combate con armas. Es lo que se conoce como Parar. Si un personaje para un ataque efectuado con un arma con su habilidad de Pelea, seguirá sufriendo daño, en este caso el daño básico del arma sin añadir la Bonificación de daño del atacante, además, la localización del impacto será en un brazo (o una pierna si el Director de Juego lo estima apropiado a la situación). Las garras y colmillos de animales salvajes pueden contar como armas a estos efectos.

Erol trata de parar con su habilidad de Pelea el mordisco de una de las criaturas-perro que le atacaba. A pesar de tener éxito en su Defensa, sufre el daño básico del mordisco sin contar la Bonificación al daño de la criatura. El daño se localiza en el brazo izquierdo de Erol, que es el que ha interpuesto frente a la criatura.

Un personaje puede intentar Desviar los ataques con armas con su habilidad de Pelea aceptando una penalización de 1D a su habilidad. Si tiene éxito en la Defensa no sufrirá daño alguno, ya que habrá reconducido la fuerza del impacto donde no pueda dañarle.

Allan se enfrenta a un matón con una navaja. Quiere utilizar su habilidad de Pelea (en la que tiene 5D) en vez de su habilidad de Esquivar (en la que tiene solo 3D). El problema es que Allan no quiere resultar herido por la navaja, y con una parada aún sufriría daño. Juan Emilio, el personaje que interpreta a Allan, decide desviar el golpe, para ello acepta una penalización de 1D a su habilidad de Pelea cuando intenta su defensa. Aun así sigue teniendo 4D, que es mayor que lo su habilidad de Esquivar.

¿EL TAMAÑO IMPORTA?

Hay circunstancias en las que el Director de Juego puede considerar que el personaje sufra daño como si estuviese desarmado a pesar de defenderse de un arma Cuerpo a cuerpo con un arma. Por ejemplo, si el personaje trata de parar un bate de baseball con un cuchillo de cocina, es más que posible que encaje gran parte del daño.

MODIFICADORES POR SITUACIÓN

Hasta ahora, hemos visto que la Dificultad básica para un ataque depende de la Defensa del objetivo, pero también influyen numerosos factores que se han de tener en cuenta. A continuación vamos a enumerar los más comunes, aunque en la sección Opciones de combate, más adelante, veremos muchos más.

ALCANCE

En el combate a distancia el alcance es un factor importante. Cuanto más alejado está el objetivo, más difícil resulta alcanzarlo. A menos de 3 metros de distancia, se dice que el objetivo está a bocajarro. Para distancias mayores, las estadísticas de las armas cuentan con 3 valores que se corresponden a la distancia en metros de los diferentes rangos de alcance, corto, medio y largo. Si el blanco se encuentra dentro de esa distancia, se dice que está a ese alcance.

Allan tiene un viejo revólver Smith & Wesson que posee los siguientes códigos de alcance: Corto 7, Medio 15, Largo 30. Si apuntara a un objetivo que se encontrase a 3 metros o menos, el

alcance sería a Bocajarro. Si el blanco estuviese entre 3 y 7 metros, el alcance sería corto. Entre 8 y 15 metros sería alcance medio y entre 16 y 30 metros sería alcance largo.

MODIFICADORES POR ALCANCE A LA DIFICULTAD	
A bocajarro	-5
Alcance corto	0
Alcance medio	+5
Alcance largo	+10

SIMPLIFICANDO LOS ALCANCES

Si eres de los que no quiere complicarse, los objetivos que están realmente cerca y pueden casi tocarse, se encuentran a bocajarro. Si están dentro de la misma habitación o al otro lado de la calle, están a distancia corta. Y a menos que estén realmente lejos (que sería un alcance largo) los consideraremos a alcance medio.

ALCANCES EFECTIVOS

La siguiente tabla muestra los alcances en metros de armas de fuego, ten en cuenta que esto puede no corresponderse con los alcances máximos teóricos de estas armas. Los alcances efectivos son aquellos en los que hay certeza de poder hacer blanco y causar heridas.

ALCANCE	CORTO	MEDIO	LARGO
Armas cortas	5	15	30
Escopetas	20	60	120
Subfusiles	25	75	150
Fusiles de caza	30	90	180
Fusiles de asalto	50	150	300
Fusiles de francotirador	100	300	600
Ametralladora	50	150	300
Lanzacohetes	50	100	200
Lanzagranadas	20	60	120

VISIBILIDAD

El segundo factor que influye en la Dificultad es la visibilidad. La oscuridad o la cobertura del blanco modifican la capacidad del atacante para impactar al objetivo, elevando la Dificultad. Algunos modificadores sugeridos son los siguientes.

SITUACIÓN	DIFICULTAD
Humo / niebla ligera	+3
Humo denso / niebla densa	+6
Humo muy denso / niebla muy densa	+12
Iluminación tenue, día muy nublado, atardecer, interior poco iluminado	+3
Iluminación pobre, noche con luna, interior con iluminación de emergencia	+6
Iluminación muy pobre, noche cerrada sin luna, interior sin luces	+12
Cobertura de 1/4 parte del cuerpo	+3
Cobertura de 1/2 cuerpo	+6
Cobertura de 3/4 del cuerpo	+12
Cobertura completa	*

* Tratar de alcanzar de forma directa a un objetivo que está completamente cubierto es imposible a menos que el arma sea capaz de atravesar la cobertura, en ese caso, el valor de esta se aplicará como blindaje (lo veremos en la sección de Daño y Heridas). También es posible alcanzar a un objetivo mediante armas que afecten al área (como la explosión de una granada).

Allan quiere disparar a un objetivo que se encuentra a alcance corto, de noche. El objetivo está además detrás de un coche, por lo que solo se le ve la mitad del cuerpo. El Director de Juego decide aplicar un modificador de +6 por la iluminación y otro +6 por la cobertura, elevando la Defensa del objetivo en 12 puntos. Un disparo muy difícil...

MOVIMIENTO

En el combate a distancia, si el objetivo se está desplazando es mucho más difícil golpearlo. Cuanto más rápido se desplaza, más aumenta la dificultad del ataque.

Allan quiere disparar con su revólver a un objetivo que corre para ponerse a cubierto. Es de día en una zona iluminada y el objetivo se encuentra a unos 12 metros, lo que corresponde a un alcance medio para su revólver. El Director de Juego decide aplicar un modificador de +5 por el alcance y un +6 porque su objetivo está corriendo, elevando la Defensa del objetivo en +11.

MODIFICADORES POR MOVIMIENTO A LA DIFICULTAD	
Objetivo estático o con movimiento misceláneo	0
Objetivo caminando	+3
Objetivo corriendo o esprintando	+6
Vehículo al ralentí	+0
Vehículo a velocidad de maniobra	+3
Vehículo a velocidad de crucero	+6
Vehículo a velocidad alta	+9
Vehículo a velocidad máxima	+12

PASO 3 / CONSECUENCIAS

Una vez determinado el éxito o fracaso de las acciones, es hora de calcular las consecuencias. En un combate, aquellos ataques que superan la dificultad pueden causar daño a sus oponentes. El daño depende del tipo de ataque o arma utilizado en el mismo. Normalmente consiste en un número de dados. El atacante lanza los dados correspondientes al código de daño según el tipo de arma o ataque, y suma el resultado. Algunas códigos de daño incluyen un signo + detrás de la D, por ejemplo 1D+, esto quiere decir que al número de dados de ese tipo de ataque o daño se añade la Bonificación al daño del personaje. Una regla muy importante: NO se pueden utilizar Puntos de Personaje o de Cojones en las tiradas de daño.

El revólver Smith & Wesson de Allan causa un daño de 4D, por lo que Juan Emilio, el personaje que interpreta a Allan, lanzará 4D para causar daño.

Michelle tiene un bate de baseball que causa 2D+, esto quiere decir que cuando cause daño sumará su Bonificación al daño a este código. La Bonificación de Michelle es 1D, por lo que cuando cause daño con el bate su daño será de 3D.

Los dados comodines funcionan del modo habitual en las tiradas de daño. Con un resultado de 1 en el dado comodín, se anula el dado más alto de la tirada. Con un resultado de 6 en el dado comodín, se repite ese dado y se añade al resultado. Si el nuevo resultado es un 6 se añade una vez más y se repite el dado (y se seguirá haciendo mientras siga obteniendo 6 en el dado comodín).

Allan lanza el daño tras conseguir un disparo con éxito. Como lanza 4 dados, 3 de ellos serán normales y uno será un dado comodín. Su tirada es 4, 3, 5 y 1 en el dado comodín. Tiene mala suerte y su resultado más alto (en este caso el 5) se anula, resultando un total de daño de 8.

Michelle golpea con su bate a un asaltante. Su daño es de 3D, por lo que lanzará dos dados normales y un dado comodín. Sus resultados son 3, 4 y 6 en el dado comodín, de momento es un 13. Pero como ha obtenido un 6 con el dado comodín, lanza de nuevo ese dado y suma el número que obtenga al resultado. En este caso saca un 5, que añadido al 13 que tenía, da un total de daño de 18.

El daño puede causar heridas sobre aquellos que lo reciben, pero esto lo veremos un poco más adelante en la sección sobre Daño y Heridas. Las heridas pueden provocar que algunos de los combatientes queden incapacitados y por tanto el combate toque a su fin.

VOLVER A EMPEZAR

Mientras queden combatientes con fuerzas y deseos de pelear, el combate no ha terminado. Repite la secuencia de los pasos 1 a 3 hasta que las circunstancias determinen que el combate ha terminado (como por ejemplo, que todos los combatientes de un bando hayan quedado incapacitados, se hayan rendido o escapado).

OPCIONES DE COMBATE

El combate es, sin lugar a dudas, una de las mecánicas del juego con más opciones disponibles. Trataremos de verlas en la siguiente sección con detenimiento.

USANDO LOS MODIFICADORES

A pesar de que todos los modificadores son acumulativos, en Director de Juego no necesita usarlos todos. Además, no importa cuántos modificadores se apliquen a la Dificultad, esta nunca podrá ser inferior a 3.

OPCIONES DE COMBATE A DISTANCIA

APUNTAR

Un personaje puede tomarse su tiempo siguiendo al objetivo con su mira y asegurando el disparo antes de realizar el ataque. Por cada acción que el personaje apunte al objetivo gana una bonificación de 1D a su habilidad de ataque, acumulando un máximo de 3D. El personaje que apunta no puede realizar ninguna otra acción (como una Defensa parcial, por ejemplo).

Erol quiere abatir con un rifle a una de las criaturas que le atacaron anteriormente. La criatura está lejos y viene corriendo hacia él. Como está a bastante distancia y Erol cree que tiene tiempo, en vez de disparar en su primera acción del asalto, decide apuntar. La criatura, que actúa después que él, avanza corriendo. Puesto que la

criatura sigue estando bastante lejos, Erol emplea una segunda acción en apuntar. La criatura se acerca aún más y empieza a ser peligrosa, así que Erol decide disparar tras haber apuntado durante 2 acciones, lo que le da una bonificación de 2D a su ataque.

FUEGO AUTOMÁTICO

Esta acción solo puede realizarse con armas que tengan capacidad de fuego automático. El personaje dispara al menos 6 balas por cada objetivo que quiera cubrir; si no tiene suficiente munición, no podrá llevar a cabo esta maniobra. Si se utiliza esta maniobra contra un único objetivo, la Dificultad del ataque disminuye en 6 puntos. Si el ataque tiene éxito, el daño del arma se dobla.

Erol dispara su Fusil AK-74 sobre el extraño humanoide que le atacó anteriormente. Decide acabar con él con fuego automático. El Director de Juego calcula la Dificultad del ataque. Empieza con la Defensa de la criatura, que es 11. Después añade los modificadores. En este caso, por estar al alcance largo, de +10 y por iluminación tenue de +3, para sumar 24. Sin embargo la maniobra de fuego automático sobre un único objetivo baja en 6 puntos esa Dificultad hasta un total definitivo de 18. Ismael, el jugador que interpreta a Erol, tiene mucha suerte en su tirada de ataque y obtiene un total de 19, por lo que impacta a su objetivo. En este caso, su arma hace 6D de daño, pero se dobla esa cantidad por ser fuego automático, por lo que la criatura encajará 12D de daño. Ismael sonríe con malicia mientras coge el montón de dados...

Este ataque puede usarse contra varios objetivos que no estén más de 2 metros separados entre sí. La Dificultad se incrementa progresivamente en 5 puntos por cada blanco a partir del primero. Es decir, Dificultad normal para el primero, +5 para el segundo, +10 para el tercero, etc. El atacante hace una única tirada de ataque y la compara con la Dificultad de cada blanco de forma separada. Es posible que algunos blancos sean alcanzados y otros no. En caso de impacto, cada blanco recibe el daño del arma aumentado en 2D. El Director de Juego tiene la última palabra sobre cuantos objetivos pueden ser afectados por el fuego automático.

Algunos matones consiguen escapar al fuego de cobertura de Allan y persiguen a sus aliados. Juan Emilio, el personaje que lo interpreta, decide que Allan disparará una ráfaga larga contra cuatro de ellos que se encuentran próximos unos de otros. El Director de Juego le indica que está usando una maniobra de fuego automático y procede a calcular la Dificultad para impactar a los objetivos. Todos los objetivos tienen Defensa 10 y no han realizado maniobras para incrementarla. En este caso están a alcance corto y hay buena iluminación, por lo que no hay modificadores. Sin embargo, el DJ considera que el tercer blanco está parcialmente cubierto por sus propios compañeros, por lo que decide incrementar la Dificultad para él en +9. La Dificultad final para cada blanco queda como sigue: para el primer objetivo 10, para el segundo 15 (su Defensa +5 por ser el segundo blanco de la ráfaga), para el tercero 29 (su Defensa +10 por ser el tercer blanco de la ráfaga y otro +9 por estar cubierto) y para el cuarto 25 (su Defensa +15 por ser el cuarto blanco de la ráfaga). Juan Emilio lanza los dados de su habilidad de Armas de fuego y obtiene un resultado total de 26, eso significa que el primer, segundo y cuarto objetivos son alcanzados y reciben daños. El daño de su subfusil MP5 es de 4D+2, por lo que cada uno de los blancos impactados recibe 6D+2 de daño. El tercer objetivo se libra milagrosamente mientras sus compañeros caen abatidos.

FUEGO DE COBERTURA

Esta acción solo puede realizarse con armas que tengan capacidad de fuego automático. El personaje dispara entre 6 y 15 balas (a criterio del Director de Juego) con la intención de mantener al enemigo agachado,

sin preocuparse realmente de si impacta. El fuego de cobertura cubre un área pequeña, como un pasillo, una ventana, una puerta, etc. Cualquier personaje que cruce por la zona cubierta corre el riesgo de recibir un impacto. El personaje hace una única tirada de ataque con la mitad de sus dados (redondeando hacia abajo) ya que no está apuntando a nada en concreto. El jugador anota el resultado. Aquellos que crucen o se asomen siquiera al área cubierta pueden recibir un impacto si la tirada de ataque supera su Defensa. Si ya hay personajes en la zona afectada cuando se produce el ataque, pueden recibir impactos de la misma forma. El daño del arma aumenta en 1D. En todo caso el Director de Juego puede determinar cuántos personajes son afectados por el ataque.

Allan cubre la retirada de sus compañeros mientras huyen de unos matones trajeados. Cuando Erol, Michelle y Megan abandonan el almacén, Allan comienza a disparar ráfagas con su subfusil MP5 sobre la puerta con la intención de disuadir a sus perseguidores de ir tras ellos. El Director de Juego determina que lo que Allan intenta es realizar Fuego de cobertura. Allan tiene 4D+2 en su habilidad de Armas de fuego, por lo que podrá realizar esta maniobra con 2D+2 (la mitad de sus dados). Juan Emilio, el jugador que interpreta a Allan, lanza los dados y su resultado final es 11. Cualquier personaje que cruce el umbral y cuya Defensa sea 11 o menos recibirá los disparos. Esto obligará a los perseguidores a utilizar maniobras de Defensa parcial o total si quieren cruzar con seguridad.

RÁFAGA CORTA

Esta acción solo puede realizarse con armas que tengan capacidad de fuego automático. El personaje dispara una ráfaga corta de 3 balas sobre un único objetivo. La Dificultad disminuye en 3 puntos (debido a la concentración de disparos). Si el ataque tiene éxito el daño aumenta en 1D.

Megan acribilla con una Uzi a uno de los matones que la persigue. Como no quiere gastar mucha munición, Helena, la jugadora que interpreta a Megan, decide usar una ráfaga corta. La habilidad de Megan es 3D. La Dificultad de su ataque depende de la defensa de su objetivo y los modificadores. En este caso la Defensa de su objetivo es 10. Esta Dificultad se incrementa en +6 por la escasa iluminación y disminuye en 3 por la propia ráfaga, arrojando un total de 13. La tirada de Helena es 15, por lo que tiene éxito en su ataque. El pobre matón recibirá el daño del arma incrementado en 1D.

DISPARANDO CONTRA UN TUMULTO, FUEGO AMIGO

Puede darse la circunstancia de que un personaje quiera realizar un disparo contra un objetivo que se encuentra enzarzado en un combate cuerpo a cuerpo con un aliado. También puede darse una circunstancia similar, por ejemplo un enemigo que está reteniendo a un aliado y usándolo de escudo. Cuando se realiza un disparo en estas situaciones, hay altas probabilidades de que el aliado resulte impactado. Dependiendo de como se esté desarrollando la situación, el objetivo gana una bonificación por cobertura (entre +6 y +12 dependiendo de la posición relativa y tamaño de los implicados, a decisión del Director).

Erol está peleando a con un hombre de negro trajeado, su oponente de pronto saca una navaja, lo que pone en serio peligro a Erol. Allan, a unos metros, empuña su viejo revolver y quiere disparar al trajeado antes de que hiera a su amigo. El Director, estima que debido a la posición en la que están, Erol hace de cobertura para su oponente, y le proporciona un +6 ya que le tapa medio cuerpo.

Si el disparo del atacante falla, es probable que impacte en el aliado. Si el margen de fracaso es igual o inferior a la puntuación de cobertura que proporciona el aliado, éste es impactado y recibe el daño normal del arma.

Allan decide disparar de todas formas, la dificultad (una vez calculada la defensa y modificadores, incluyendo la cobertura de +6 que le proporciona Erol) es de 18. Allan hace su tirada de Armas de Fuego y obtiene un 11. El fracaso en su tirada podría tener consecuencias fatales. Dado que Erol proporciona a su enemigo un modificador de +6 por cobertura, si el margen de fracaso de Allan fuese entre 1 y 6 puntos, Erol sería el impactado. Dado que el margen de fracaso es de 7, la bala simplemente se pierde, pasando muy cerca del bueno de Erol.

OPCIONES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

APRESAR

La maniobra de apresar se puede realizar únicamente desarmado o empleando armas del estilo de cadenas, látigos y otras similares que tengan partes flexibles que lo permitan. La maniobra básica de apresar consiste básicamente en sujetar al objetivo, que puede ser el oponente o un objeto concreto que porte. Esta maniobra busca en principio sujetar al objetivo, pero no tiene ningún otro efecto. Si el atacante tiene éxito al usarla, agarra lo que quería y no lo suelta hasta que el atacante lo desee, realice una maniobra que les obligue separarse o el atacado consiga zafarse. Un personaje que está siendo apresado puede también usar maniobras contra su apresador, pero únicamente las siguientes: derribar, luxar, morder, proyectar y zafarse.

APLASTAR

Algunas de las presas más brutales tan solo buscan aplastar por pura fuerza bruta al oponente (por ejemplo el abrazo de oso). Mientras que el objetivo no se zafe, el apresador puede causar daño de forma automática en cada asalto. El daño base es la Bonificación al daño del atacante.

DERRIBAR

El atacante intenta usar su propio peso o inercia para derribar a su contrario. Se requiere una tirada enfrentada entre la Fuerza del atacante (a criterio del Director de Juego puede utilizar su habilidad de Pelea o Combate con armas) y la Agilidad del defensor (el DJ puede determinar que el defensor utilice Pelea o Acrobacias en esta tirada, dependiendo de la situación). Si el atacante tiene éxito, el atacado recibe 1D+ de daño y cae al suelo.

DESARMAR

El atacante no quiere causar daño al atacado, sino quitarle un objeto que porta en la mano. Para ello se requiere una tirada enfrentada de la Fuerza del atacante (a criterio del Director de Juego puede utilizar Pelea o Combate con armas) contra la Agilidad del defensor (a criterio del Director de Juego puede utilizar Fuerza). Si tiene éxito y su margen está entre 1 y 4 puntos, el objeto cae al suelo; con más de 5 puntos de margen de éxito, el objeto es arrebatado y pasa a manos del atacante.

ESTRANGULAR

Al estrangular se intenta cortar el flujo de sangre o aire al cerebro del objetivo, generalmente presionando en su cuello sobre la tráquea o sobre la arteria carótida. Requiere de un ataque apuntado al cuello, por lo que la Dificultad se incrementa en +9 puntos. Si se tiene éxito, causa daño igual a la Bonificación de daño del personaje, y causa daño automático en cada asalto mientras la víctima no consiga zafarse, provocando además asfixia en el blanco (ver en la sección de daño).

INMOVILIZAR

Lo que se desea con esta presa es retener al objetivo y evitar que pueda moverse. Una vez sujeto el objetivo, requiere una tirada enfrentada de Fuerza del atacante contra la

Fuerza del objetivo (el Director de Juego puede permitir al personaje defensor hacer esta tirada con su habilidad de Contorsionismo). Si el atacante tiene éxito, el objetivo está inmovilizado y solo puede intentar maniobras de zafarse.

LUXAR

Esta maniobra busca retorcer un miembro en ángulo para provocar tanto dolor en la víctima que no pueda moverse. Requiere de una segunda tirada de ataque contra la Defensa del objetivo. Si el ataque tiene éxito, se consigue la luxación; si el ataque falla, la víctima se libera inmediatamente. La maniobra solo causa el daño de la Bonificación de daño del atacante, pero la víctima quedará incapacitada y no podrá realizar ninguna acción que no sea un intento de zafarse. Además, para poder intentar la maniobra de zafarse, deberá primero superar una tirada de Voluntad con Dificultad base 6 a la que se añadirá el daño provocado. Si falla, el dolor será tan grande que no podrá intentar la maniobra de zafarse.

MORDER

Como su nombre indica, con esta maniobra se intenta clavar los dientes en el adversario para causarle daño. A menudo usada contra zonas blandas (orejas, cuello, etc.), esta maniobra requiere de un ataque contra la Defensa del adversario. Si tiene éxito, causa la Bonificación al daño del personaje.

PROYECTAR

El personaje usa su propia fuerza o la inercia del adversario para lanzarlo lejos. Requiere de una tirada enfrentada con la Fuerza del atacante (a criterio del Director de Juego se puede utilizar la habilidad de Pelea) contra la Agilidad del oponente (a criterio del DJ puede utilizar Fuerza o Pelea en esta tirada). Si se tiene éxito, el objetivo es arrojado hasta medio metro por cada dado de Fuerza del atacante (ignorando tercios). Se hace 1D+ de daño si golpea contra el suelo, pero puede ser mayor si golpea contra superficies peligrosas.

ZAFARSE

Esta maniobra busca liberarse de una presa. Requiere de una tirada enfrentada con la Fuerza del personaje que intenta zafarse (a criterio del Director de Juego puede utilizar Agilidad, la habilidad de Contorsionismo o Pelea) contra la Fuerza del apresador (a criterio del DJ puede utilizar la habilidad de Pelea). Si el personaje que intenta zafarse tiene éxito, se suelta y no se le considera apresado.

Allan forcejea con un hombre de negro que trata de agredirle. Como ha obtenido un resultado de 14 en Iniciativa y su rival un 12, actúa en el momento 14 de la Iniciativa y declara que tratará de apresar a su objetivo. Primero debe realizar una tirada de Pelea contra la Defensa de su rival, que en este caso es 9. Allan supera la tirada y sujeta a su rival, pero no le causa daño, tan solo lo retiene. El siguiente en actuar es su rival, que trata de zafarse. En este caso, el Director de Juego declara que el hombre de negro es un luchador experimentado y que puede tratar de zafarse con su habilidad de Pelea. Allan también es un experimentado luchador y pregunta al DJ si puede usar su habilidad de Pelea para evitar que su rival se zafe, con lo que este se muestra de acuerdo, así que el hombre de negro y Allan realizan una tirada enfrentada de Pelea. El hombre de negro obtiene un 14 y Allan un 17, lo que significa que no ha conseguido escapar de la presa. El siguiente en actuar vuelve a ser Allan en la iniciativa 4, y decide luxar el brazo a su rival, para lo que debe realizar una tirada de Pelea contra la Defensa de su rival, que sigue siendo de 9. Allan obtiene un 11, suficiente para hacer daño. En este caso el daño provocado es igual a la Bonificación al daño del personaje. Allan causa 2D de daño a su rival. Los lanza y obtiene un daño de 7. La Resistencia al daño del hombre de negro es de 6, por lo que Allan le provoca un Rasguño (veremos el daño un poco más adelante). El siguiente en actuar sería el hombre de negro. Sin embargo, como tiene un brazo luxado, debe superar una tirada de Voluntad para poder actuar y además debe tratar de zafarse antes de poder hacer cualquier otra cosa. La Dificultad de la tirada de Voluntad es 6 a lo que añadimos el daño que le causó Allan, que era 7, sumando un total de 13. El hombre de negro tira por Voluntad y obtiene solo un 8, por lo que no puede realizar ninguna acción debido al dolor.

ATAQUE TOTAL

Un personaje que realiza esta maniobra intenta por todos los medios alcanzar a su objetivo colocándose en una posición peligrosa para lograrlo. El personaje se lanza al ataque sin tener en cuenta su propia seguridad, por lo que su Defensa baja en 6 puntos (hasta un mínimo de 1). El personaje gana una bonificación de 1D a su ataque y, de tener éxito, su Bonificación al daño se incrementa también en 1D.

ATURDIR

A veces un personaje no quiere causar daños permanentes a su rival, sino solo aturdirlo o dejarlo fuera de combate. El atacante intenta golpear al contrario en una zona vulnerable (la boca del estómago, la nuca, etc.) con ataque bastante preciso, por lo que la Dificultad se eleva en +9. Si tiene éxito, el número de dados de daño se divide a la mitad (redondeando arriba). Si el ataque provoca un nivel de herida de Rasguño, el defensor debe realizar una tirada de Resistencia con una dificultad igual al daño sufrido, o de lo contrario quedará aturdido. Si el ataque provoca un nivel de heridas de Herido o mayor, el defensor debe realizar una tirada de Resistencia con una Dificultad igual al daño sufrido o quedará inconsciente. Un personaje aturdido reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) todas sus tiradas. El tiempo que un personaje queda aturdido o inconsciente depende del margen de fracaso en la tirada de resistencia, tal como veremos en la siguiente tabla.

MARGEN DE FRACASO	TIEMPO DE ATURDIMIENTO	TIEMPO DE INCONSCIENCIA
1-4	2 asaltos	6 asaltos
5-8	10 asaltos	18 asaltos
9-11	10 minutos	30 minutos
12 o mayor	1 hora	2 horas

OTRAS OPCIONES DE COMBATE

El siguiente conjunto de opciones puede aplicarse tanto al combate a distancia como al combate cuerpo a cuerpo, dependiendo de la situación. El Director de Juego siempre tiene la última palabra sobre las maniobras y opciones que son posibles en una determinada situación.

AGACHADO Y CUERPO A TIERRA

Cuando se agrede con un ataque a distancia a un personaje que está agachado, la Dificultad sube en +3. Si el objetivo está corriendo en cuclillas, la Dificultad sube un +3 adicional (quedando en +6). Cuando se ataca a distancia a un objetivo que se encuentra tumbado o cuerpo a tierra, la Dificultad aumenta en +6 si el objetivo está a medio o largo alcance. Si el objetivo está tumbado a alcance de bocajarro, la Dificultad disminuye en 6. Si se ataca en cuerpo a cuerpo a un objetivo en el suelo y el atacante está de pie, gana una bonificación de 2D al ataque. Un personaje que se encuentra tumbado divide a la mitad (redondeando arriba) sus dados si pretende realizar cualquier maniobra defensiva.

ATAQUE COORDINADO

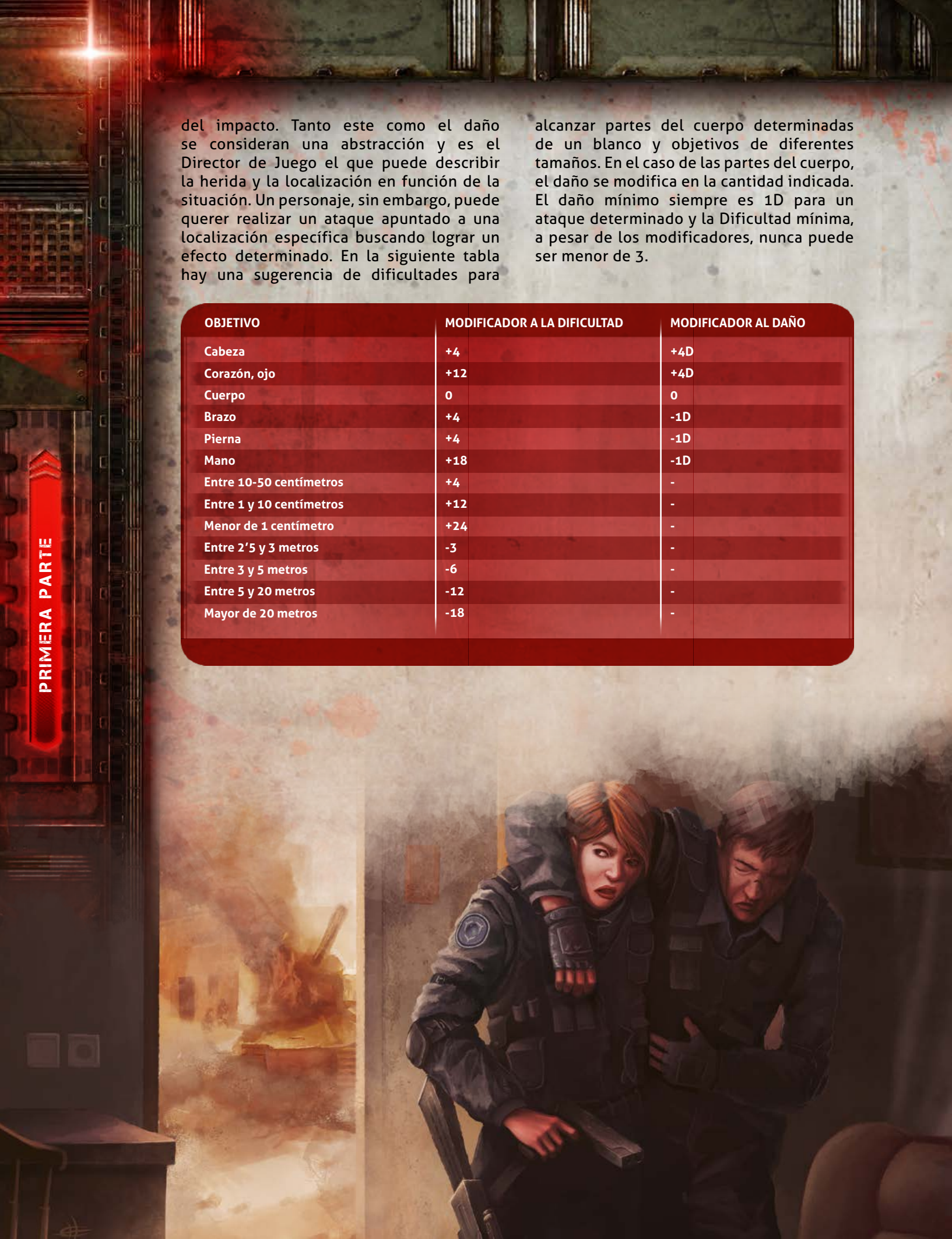
En un ataque coordinado, varios personajes atacan simultáneamente a un único defensor, pero se coordinan para mejorar las posibilidades de uno de ellos, ya sea haciendo retroceder al objetivo con amagos de ataque en cuerpo a cuerpo o con disparos de supresión a distancia, incluso puede tratarse de un observador que marca los objetivos a un tirador. El Director de Juego tiene la potestad para determinar cuándo es posible realizar este tipo de ataque y cuándo no. En caso de que sea posible, se emplean las reglas normales de Cooperación.

LOCALIZADOR DE IMPACTOS

En un principio, las reglas generales no cuentan con un sistema para la localización

del impacto. Tanto este como el daño se consideran una abstracción y es el Director de Juego el que puede describir la herida y la localización en función de la situación. Un personaje, sin embargo, puede querer realizar un ataque apuntado a una localización específica buscando lograr un efecto determinado. En la siguiente tabla hay una sugerencia de dificultades para alcanzar partes del cuerpo determinadas de un blanco y objetivos de diferentes tamaños. En el caso de las partes del cuerpo, el daño se modifica en la cantidad indicada. El daño mínimo siempre es 1D para un ataque determinado y la Dificultad mínima, a pesar de los modificadores, nunca puede ser menor de 3.

OBJETIVO	MODIFICADOR A LA DIFICULTAD	MODIFICADOR AL DAÑO
Cabeza	+4	+4D
Corazón, ojo	+12	+4D
Cuerpo	0	0
Brazo	+4	-1D
Pierna	+4	-1D
Mano	+18	-1D
Entre 10-50 centímetros	+4	-
Entre 1 y 10 centímetros	+12	-
Menor de 1 centímetro	+24	-
Entre 2'5 y 3 metros	-3	-
Entre 3 y 5 metros	-6	-
Entre 5 y 20 metros	-12	-
Mayor de 20 metros	-18	-



EFECTOS DEL DAÑO LOCALIZADO

A criterio del Director de Juego, el daño localizado puede tener consecuencias específicas. Si el personaje recibe una herida Grave localizada en una parte específica del cuerpo, la zona puede quedar inutilizada y provocar penalizaciones adicionales. Recuerda que este sistema de heridas es de aplicación opcional, ya que añaden un mayor nivel de complejidad al juego. A continuación presentamos una lista de posibles modificadores a las acciones del personaje en función de la localización del daño recibido. Esta penalización se acumula a la producida por el nivel de herida del personaje.

CUERPO

No hay daños adicionales.

BRAZOS (Y MANOS)

Aparte de que el personaje posiblemente deje caer cualquier objeto que sujete en el momento de recibir el daño (a criterio del Director de Juego), el personaje aplica una penalización específica de 1D en las tareas que requieran el uso del brazo, como pueden ser Levantar, Combate con armas, Manipulación, Trepar, Reparación, etc.

PIERNAS

El personaje recibe una penalización adicional de 1D a las tareas que requieran el uso de la pierna herida, como pueden ser Acrobacias, Correr, Saltar, Trepar e incluso Conducir, extendiéndose a otras tareas a criterio del Director de Juego.

CABEZA

El personaje recibe una penalización adicional de 1D a todas sus acciones. Además, el objetivo puede quedar aturdido por el impacto. Si el ataque provoca un nivel de herida de Rasguño, el defensor debe realizar una tirada de Resistencia con una Dificultad igual al daño sufrido si no quiere quedar aturdido. Si el ataque provoca un nivel de herida de Herido o mayor, el defensor debe realizar una tirada de Resistencia con una Dificultad igual al daño sufrido o quedará inconsciente. Un personaje aturdido reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) todas sus tiradas. El tiempo que un personaje queda aturdido o inconsciente depende del margen de fracaso en la tirada de Resistencia, tal como veremos en la siguiente tabla.

MARGEN DE FRACASO	TIEMPO DE ATURDIMIENTO	TIEMPO DE INCONSCIENCIA
1-4	2 asaltos	6 asaltos
5-8	10 asaltos	18 asaltos
9-11	10 minutos	30 minutos
12 o mayor	1 hora	2 horas

NIVEL DE HERIDAS

En algunas de las opciones de combate verás que se hace referencia al "nivel de herida". Esta es una medida de la gravedad de un ataque en función de la diferencia entre el daño producido y la Resistencia al daño del objetivo. Cuando se tiene éxito en un ataque, se lanzan los dados de daño y se comparan con el valor de Resistencia al daño del personaje. Si la Resistencia es superior al daño, entonces no se producen heridas. Pero si es inferior, hay que calcular el nivel de herida que corresponde al personaje. Cuanta mayor es esa diferencia, mayor es el nivel de herida que se produce.

Erol recibe 21 puntos de daño, y tiene una Resistencia al daño de 7, lo que diferencia de 14 puntos. El pobre Erol recibe el nivel de herida: Herido de Muerte.

Para un ser humano, los niveles de herida en función de la diferencia entre daño y Resistencia son los que siguen:

DIFERENCIA ENTRE DAÑO Y RESISTENCIA AL DAÑO	NIVEL DE HERIDA
1-3	Rasguño
4-8 *	Herido
4-8 **	Herido grave
9-12	Incapacitado
13-15	Herido de muerte
16+	Muerto

*** La primera vez que se produzca un resultado de 4-8 el personaje recibe el nivel de heridas de Herido.**

**** La segunda vez que se produzca un resultado de 4-8 el personaje recibe un nivel de heridas de Herido grave.**

PREPARAR UN ARMA

Normalmente desenfundar o desenvainar un arma consume una acción completa del personaje. Sin embargo, el personaje puede intentar realizar un ataque rápido mientras desenfunda a cambio de recibir una penalización de 1D a su tirada.

SORPRESA

Un personaje cogido por sorpresa no puede actuar en el asalto en que es sorprendido. Además, su Defensa se considera 3 (aunque se pueden aplicar los modificadores habituales). Después del primer asalto puede lanzar Iniciativa y actuar normalmente, y ya no se le considera sorprendido.

USAR LA MANO MALA

Un personaje diestro que utiliza un arma en la mano izquierda o un personaje zurdo que utiliza un arma en su mano derecha sufre una penalización de 1D a su ataque.

USAR UN ARMA EN CADA MANO

Algunas armas pequeñas, como cuchillos o pistolas, pueden utilizarse en ambas manos de modo simultáneo. El personaje debe dividir a la mitad su habilidad en cada ataque.

EXPLOSIONES Y ATAQUES CON ÁREAS DE EFECTO

Algunas armas, como las granadas y otros explosivos, causan daños a todo lo que se encuentre en una determinada área. Este espacio donde se produce daño se llama Área de efecto. Reciben daño todas las personas y objetos que se encuentren en el Área de efecto, sin distinguir entre aliados y enemigos. Cuanto más cerca del punto de la explosión, mayor daño. El Área de efecto de un explosivo es igual al número de D de daño que produce. El daño que se recibe se reduce en 1D por cada metro de distancia del origen de la deflagración. Como regla rápida, puedes restar la distancia del punto de origen al número de dados de daño.

Una granada de fragmentación tiene un código de daño de 6D, por lo que su Área de efecto será de 6 metros. Todos los que se encuentren junto a la granada cuando estalle reciben el daño completo (6D) a partir de ahí se reduce en 1D por cada metro. Si el personaje se encontrara a 5 metros recibiría 1D de daño (6-5).

A efectos de ataque, un personaje no necesita necesariamente apuntar a su objetivo, tan solo disparar o arrojar el artefacto explosivo suficientemente cerca del mismo como para causarle daño. En este caso, calcula que la Dificultad base para arrojar algo o disparar a un punto es 3, y a continuación aplica modificadores por tamaño, distancia, movimiento y visibilidad. La cobertura no es relevante en este caso a menos que impida de forma directa el lanzamiento o disparo.

Allan quiere arrojar una granada a través de un ventanal de un tercer piso. La Dificultad base para ello es 3, a la cual añadimos modificadores por distancia, tamaño del objetivo, movimiento y visibilidad. La ventana está a unos 15 metros, que en el caso de un lanzamiento es alcance largo, por lo que la Dificultad se incrementa en 10. La visibilidad es buena, por lo que no hay modificadores debido a esto. El ventanal mide casi 3 metros abierto de par en par, lo que disminuye en la Dificultad en 3 puntos debido al tamaño del objetivo. La Dificultad para arrojar la granada queda entonces en 10 (3 de base, +10 por el alcance y -3 por el tamaño).

GRANADAS DE MANO

Preparar una granada (quitando la anilla de seguridad) consume una acción. Lanzar una granada a un objetivo consume otra. Un personaje puede preparar y lanzar una granada en una única acción con una penalización de 1D en el lanzamiento. Las granadas de mano no detonan al impactar, sino transcurrido un tiempo desde que se suelta la palanca de seguridad (normalmente al lanzar la granada, pero la palanca también puede soltarse si al personaje se la cae la granada tras recibir un ataque, por ejemplo). Como regla general, una granada estalla al final del siguiente asalto en que se suelta la palanca de seguridad. Aquellos que hayan visto caer la granada y puedan desplazarse, pueden intentar alejarse del área de efecto usando para ello su Movimiento. Para evitar esto, se puede preparar la granada y soltar la palanca de seguridad pero no arrojarla, a esto se llama "cocinar la granada". El personaje puede esperar para lanzarla al siguiente asalto, y minimizar así las posibilidades de escape de sus objetivos.

Allan se encuentra en un apuro. Intenta huir de un viejo almacén, pero un tirador parapetado en una ventana le tiene acorralado. El Director de juego ha declarado que se pase a asaltos y se tire Iniciativa. El resultado de Allan ha sido un 17 y el de su adversario un 14. Allan actúa primero y decide que con su primera acción preparará una granada para arrojarla a la ventana de su rival. Pero la granada no estallará hasta el final del siguiente asalto, después de que todos hayan actuado. Así que decide "cocinarla" y esperar. El siguiente en actuar es el tirador, que decide hacer una maniobra de Fuego de cobertura, para que Allan no pueda abandonar el edificio. Allan puede actuar de nuevo con iniciativa 7, y decide esperar manteniéndose a cubierto. Su oponente realiza otra maniobra de fuego de cobertura para obligar a Allan a agachar la cabeza. El asalto acaba y se vuelve a lanzar la Iniciativa. En este caso Allan obtiene un 15 y su oponente un 16. El enemigo de Allan actúa primero en este asalto. El misterioso tirador ignora las intenciones de Allan y sigue haciendo Fuego de cobertura sobre la puerta. En este momento es el asalto de Allan, que se asoma para arrojar la granada. Al salir de su escondite sufre el Fuego de cobertura de su rival, pero al asomar solo medio cuerpo, consigue evitarlo. Tiene éxito en su tirada de Lanzar, de tal modo que la granada entra por la ventana donde está su objetivo. A su rival aún le queda una acción en este asalto en la Iniciativa 6, por lo que decide tratar de alejarse de la granada lo más posible, pero falla en su tirada

de correr y apenas se mueve 3 metros. Mientras, Allan aprovecha para salir de su escondite y correr buscando cobertura. Cuando acaba el asalto y ya nadie más puede actuar, la granada hace explosión. El tirador está dentro del Área de efecto de la granada, así que sufrirá las consecuencias.

Uno de los problemas de las granadas es que pueden rodar por el suelo o rebotar alejándose del punto objetivo. Si el terreno es duro o presenta muchos obstáculos el Director de Juego puede lanzar 1D y determinar que la granada se aleja de su objetivo tantos metros como ese resultado. Este dado es un dado comodín, así que si el resultado es un 6, volverá a lanzarlo y sumarlo de la manera habitual. El Director de juego puede determinar que no hay espacio suficiente para alejarse tanto o hay obstáculos que impiden que recorra toda esa distancia y decidir que rebota o frena su desplazamiento. El Director de juego puede utilizar la siguiente tabla para determinar la dirección de rebote de una granada.

RESULTADO DE 1D	DIRECCIÓN
1	Dirección del lanzamiento
2-3	A la izquierda del lanzamiento
4-5	A la derecha del lanzamiento
6	Hacia el lanzador

EVALUAR LA SITUACIÓN

Esta opción de combate solo puede utilizarse si el Director de Juego está empleando la regla opcional de mantener la misma puntuación de Iniciativa durante todo el combate. Al declarar esta acción, el personaje no puede realizar ninguna otra en el asalto. El personaje vuelve a tirar Iniciativa, que se hará efectiva en el siguiente asalto, que debe aplicar aunque sea peor que la original.

DAÑO Y HERIDAS

Hay muchas maneras de sufrir daño. El combate es una de ellas, como ya hemos visto anteriormente, pero en este capítulo veremos muchas otras formas de sufrir daño y las consecuencias del mismo sobre el personaje. También hablaremos respecto de la recuperación.

LA RESISTENCIA AL DAÑO

Todos los personajes y objetos tienen un valor de Resistencia al daño que mide su dureza y la capacidad para aguantar el castigo. Como ya vimos en el capítulo de Creación de personajes, la Resistencia al daño de un humano es igual al código de dados de su Fuerza +4. Los objetos y otras criaturas pueden tener valores diferentes. Las protecciones personales, como cascos, chalecos antibalas, etc., proporcionan al personaje protección adicional, normalmente en forma de un valor en dados. Por ejemplo, un chaleco antibalas proporciona una protección de 2D. Cuando un personaje sufre daño, el jugador lanza los dados y añade el resultado a su propio valor de Resistencia al daño. Al tratarse de una tirada normal, el dado comodín funciona de la manera habitual. En esta tirada el personaje no puede utilizar Puntos de Cojones. El Director de Juego debe determinar si los personajes pueden utilizar Puntos de Personaje para la tirada, incluyendo utilizarlos cuando el personaje no lleva ningún tipo de protección.

Allan tiene una Fuerza de 3D, por lo que su Resistencia al daño es de 7. Viste un chaleco antibalas para su protección. Cuando reciba daño, calculará su Resistencia al daño sumando a la original (7) los 2D correspondientes al chaleco.

CONSECUENCIAS DEL DAÑO, LAS HERIDAS

Como ya hemos dicho anteriormente, el daño puede provocar heridas en el personaje. La tirada de daño se compara con la Resistencia al daño del personaje. Si el daño es menor que la Resistencia al daño, el personaje sale ileso, tal vez con alguna magulladura, pero nada destacable. Si por el contrario la tirada de daño es mayor, el personaje resulta herido de alguna manera. Cuanta mayor es la diferencia, mayor es la herida.

DIFERENCIA ENTRE DAÑO Y RESISTENCIA	NIVEL DE HERIDA
1-3	Rasguño
4-8 *	Herido
4-8 **	Herido grave
9-12	Incapacitado
13-15	Herido de muerte
16+	Muerto

* La primera vez que se produzca un resultado de 4-8 el personaje recibe el nivel de heridas de Herido.

** El nivel de Herida grave solo puede alcanzarse si el personaje está Herido y recibe un nuevo daño con un resultado de 4-8.

ACUMULANDO HERIDAS

Si un personaje recibe daño en múltiples ocasiones, las consecuencias se van acumulando. Un personaje que ya está herido, si recibe una nueva herida y es de mayor grado que la que ya tiene, pasa a este nuevo estado. Si la herida es de un grado inferior o igual al que ya tiene, se incrementa en un grado. De Rasguño pasa a Herido, de Herido a Incapacitado, de Incapacitado a Herido de muerte y de Herido de muerte a Muerto. Verás que existe un nivel de heridas adicional, el nivel de Herido grave. Este nivel solo se alcanza cuando el personaje está en el nivel de Herido y recibe nuevo daño, con una diferencia de entre 4 y 8 con su Resistencia al daño.

Erol tiene una Resistencia al daño de 6, y recibe daño por valor de 9 puntos. Como el daño es 3 puntos mayor que su Resistencia, el resultado es de un Rasguño. Posteriormente recibe daño de 15 puntos, como es mayor que su Resistencia al daño en 9 puntos, Erol queda Incapacitado.

Allan tiene una Resistencia al daño de 7 y se encuentra en el nivel de Herido. Posteriormente recibe daño por valor de 14 puntos. La diferencia con su Resistencia al daño es de 7 puntos, por lo que Allan queda Herido grave (y no Incapacitado).

DESCRIBIR LAS HERIDAS

A continuación veremos una descripción de las diferentes heridas así como de sus efectos sobre los personajes.

RASGUÑO

Un Rasguño es una herida menor, un raspón importante, un traumatismo leve, un pequeño desgarro muscular o torcedura. Un personaje que sufre un Rasguño queda aturdido hasta el final del siguiente asalto. Recordemos que un personaje aturdido divide a la mitad (redondeando hacia arriba) todas sus tiradas.

HERIDO

Un personaje Herido tiene un esguince, una fisura, una laceración que requiera varios puntos, una quemadura de tercer grado o un desgarro fibrilar. El personaje recibe una penalización de 1D debido al dolor y la pérdida de movilidad hasta que sea curado.

HERIDO GRAVE

Recuerda que este resultado solo se obtiene cuando el personaje ya está Herido y recibe daño con una diferencia entre 4 y 8 con su Resistencia al daño. Una Herida grave implica fracturas, heridas abiertas sangrantes, graves desgarros musculares o rotura de tendones. El personaje recibe una penalización de 2D a todas sus tiradas hasta que sane.

INCAPACITADO
Un personaje Incapacitado ha recibido daños graves, tiene un neumotórax, un órgano vital afectado, una fractura abierta o una conmoción cerebral. Cuando el personaje recibe un resultado de incapacitado debe hacer una tirada de Resistencia o de Voluntad (elige el jugador) con una Dificultad de 12. Si el personaje supera la tirada podrá seguir actuando con una penalización de 3D. Si por el contrario falla la tirada, queda inconsciente en el acto durante tantos minutos como su margen de fracaso. Cuando despierte, podrá actuar con la penalización de 3D.

HERIDO DE MUERTE
Un personaje que recibe este resultado está realmente grave, fallo orgánico, músculos destrozados o huesos astillados perforando alguna arteria. Cuando un personaje recibe este resultado debe hacer una tirada de Resistencia o Voluntad (el personaje elige) con una Dificultad de 18. Si el personaje la supera queda tan dolorido que solo puede arrastrarse y hablar; si falla, quedará inconsciente y solo despertará cuando su herida sea sanada. El personaje comenzará a morir, y deberá realizar una tirada de Resistencia en cada asalto con una dificultad igual al número de minutos que lleva en el estado de Herido de muerte. Si fracasa la tirada, pasará al nivel de Muerto.

MUERTO
Un personaje que llega a este nivel tiene "lesiones incompatibles con la vida" y fallece inmediatamente.

HACIENDO MÁS LETAL EL DAÑO

Si el Director de Juego quiere hacer más letal el juego puede utilizar cualquiera de las siguientes opciones (o ambas).

DAÑO MASIVO
Un personaje que recibe dos heridas en el mismo asalto puede quedar aturdido por el dolor. Debe realizar una tirada de Resistencia o Voluntad con una Dificultad de 11. Si la supera, podrá actuar con normalidad; si fracasa, quedará aturdido hasta el final del siguiente asalto. Un personaje aturdido reduce a la mitad todas sus tiradas (redondeando hacia arriba).

GOLPE LETAL
Un personaje que recibe en un único golpe una Herida mortal o acumula dicho nivel de heridas en un único asalto muere inmediatamente a consecuencia del shock.

DAÑO A OBJETOS Y ESTRUCTURAS

Los objetos y estructuras también pueden sufrir daños en el transcurso del combate. Como los personajes, los objetos pueden tener una puntuación de Resistencia al daño, normalmente en forma de un número de dados. Igual que con las heridas de los personajes, la destrucción sufrida por un objeto depende de la diferencia entre el daño y dicha Resistencia. Si la tirada de daño es inferior a la Resistencia al daño, el objeto quedará indemne. Si es mayor, el objeto recibirá daño Estructural.

Al igual que ocurre con las heridas de los personajes, el daño Estructural se puede ir acumulando. Si una estructura dañada recibe un nuevo daño, su estado pasa a este nuevo daño si es mayor que el actual, y empeora en un nivel si es inferior. En la siguiente tabla se indican algunos valores de Resistencia al daño para objetos.

OBJETO	RESISTENCIA
Muy frágil (cristal, cerámica, papel, cartón)	2
Frágil (contrachapado, plástico blando)	1D
Normal (madera, pladur, metacrilato, chapa de coche)	2D
Duro (ladrillo, aluminio, cristal blindado)	4D
Muy duro (piedra, metal, cemento)	6D
Reforzado (cemento armado, aleaciones, hormigón)	10D

DIFERENCIA DAÑO/RESISTENCIA	DAÑO A LA ESTRUCTURA
1–3	Muy leve
4–8	Leve
9–12	Serio
13–15	Grave
16+	Destruido

Si hay gente parapetada o cubierta por el objeto, la Resistencia al daño del objeto se añade a la suya propia para calcular el daño.

Allan se parapeta tras una gruesa mesa de madera maciza ante una explosión inminente, la cual provoca 6D de daño. El Director de Juego los lanza y el resultado es un 23 (suficiente para hacer picadillo a nuestro buen Allan). La mesa de madera tiene una Resistencia al daño de 2D que se aplica también a Allan al estar cubierto por ella. Allan lanza los 2D y obtiene un 6 en el dado comodín, con tan buena suerte de que su resultado final es de 14, a este valor le añadimos la Resistencia al daño de Allan (que es de 7) obteniendo un total de 21. La mesa recibe daños serios y Allan apenas un Rasguño. Se ha salvado por los pelos.

RECIBIR NIVELES DE HERIDAS

En este capítulo verás varias veces la expresión "recibir X niveles de heridas" siendo X un número. Esto quiere decir que el personaje marca como recibidas tantos niveles de herida como número se indique, siempre a partir del nivel en el que el personaje ya se encuentra. Por ejemplo, si un personaje está en el nivel de Herido, y recibe dos niveles de herida, su estado pasa a Incapacitado (un nivel para Herido grave y otro para Incapacitado).

OTRAS FORMAS DE SUFRIR DAÑO

A continuación presentamos otras fuentes posibles de daño para los personajes, tales como el fuego, la corriente eléctrica o las condiciones atmosféricas.

ASFIXIA

Un personaje se asfixia cuando deja de llegarle oxígeno, ya sea porque está sumergido, porque algo obstruye sus vías respiratorias, está en el vacío o porque está siendo estrangulado. El cerebro se apaga y se produce una parada cardiorespiratoria que provoca finalmente la muerte. Un personaje prevenido puede mantener la respiración durante tantos minutos como su código de dados de Fuerza (sin contar los tercios). Un personaje que está siendo estrangulado o cogido por sorpresa (por ejemplo, porque se atraganta) solo puede mantener su respiración tantos asaltos como su código de dados de Fuerza (sin contar los tercios). A partir de ahí el personaje recibe una herida en cada asalto hasta llegar al nivel de Herido de muerte.

Erol es estrangulado por una extraña criatura humanoide que trata de abducirlo. Como su Fuerza es de 2D, comenzará a sufrir los efectos de la asfixia tras dos asaltos. Una vez comience a sentirlos, apuntará un nivel de herida en cada asalto hasta quedar Herido de muerte.

Un personaje que se asfixia normalmente sufre de pánico. Debe realizar en cada asalto una tirada de Voluntad con Dificultad 12 o se dejará llevar por el pánico y solo se preocupará por tratar de recuperar el aire (luchando contra quien le estrangula de manera caótica, manoteando y nadando compulsivamente hacia la superficie, tratando de abrir una ventana, etc.).

Erol ha conseguido desenfundar su pistola para disparar a su asaltante, que lo mantiene contra la pared estrangulándole. En ese momento han pasado dos asaltos y Erol comienza a sentir los efectos de la asfixia. El Director de Juego le pide que haga una tirada de Voluntad con una Dificultad de 12. Erol falla al sacar un 9, y le vence el pánico. Suelta la pistola y empieza a

patalear mientras manotea las manos de su agresor... La cosa pinta mal.

CAÍDAS

Un personaje que cae recibe 1D de daño por cada metro de caída. Normalmente un personaje no recibe daño por caer de alturas inferiores a dos metros a menos que la caída sea totalmente incontrolada o provocada. Las protecciones personales no salvaguardan contra el daño causado por una caída, sin embargo, el personaje puede utilizar su habilidad de Acrobacias para tratar de reducir el daño del impacto tal y como se explica en la página 55.

Megan es empujada al andén del metro por un tipo extraño. El andén se encuentra a casi 2 metros de altura por lo que sufre 2D de daño. El Director de Juego lanza los dados y obtiene un 9, como su Resistencia al daño es tan solo de 6, Megan sufre un Rasguño y queda aturdida mientras el tren se acerca peligrosamente...

CONDICIONES EXTREMAS

El frío, el calor y las condiciones climatológicas adversas también pueden dañar al personaje, el que sufre daño por cada media hora expuesto a los elementos en función de la siguiente tabla. Ten en cuenta que las protecciones habituales pueden no estar diseñadas para protegerse de las condiciones extremas.

CONDICIONES	DAÑO
Temperatura de 40ºC o menor de 10ºC	1D
Temperatura de 45ºC o menor de 0ºC	2D
Temperatura de 50ºC o menor de -20ºC	4D
Temperatura de 60ºC o menor de -30ºC	6D
Temperatura de 70ºC o menor de -40ºC	8D
Ventisca, aguanive, granizo	+1D
Ventisca de nieve, tormenta de arena	+2D

Allan y Erol quedan atrapados en una estación en Alaska y la temperatura desciende rápidamente hasta los -20º, cada 30 minutos que estén expuestos a esa temperatura recibirán 4D de daño. O encuentran la forma de entrar en calor, o morirán en poco tiempo...

ELECTRICIDAD

En un mundo surcado por líneas eléctricas que alimentan desde teléfonos móviles y reproductores de música hasta coches, en algún momento los personajes pueden resultar dañados por la corriente eléctrica. Existen dos tipos de voltaje de uso común en la mayor parte del mundo, 220V y 110V, que provocan la mayor parte de los accidentes. Una persona expuesta a corriente eléctrica sufre daño debido a las quemaduras que produce el paso de esta, la que además provoca contracciones musculares y agarrotamiento. Cuanta más corriente, mayor daño. Si el personaje sufre más daño que un Rasguño, queda paralizado por las contracciones musculares y es incapaz de alejarse o soltar la fuente eléctrica.

CONDICIONES	DAÑO
Hasta 25 V (batería de coche o camión)	2D
Hasta 50V (electrodoméstico pequeño)	3D
Hasta 110V (electrodoméstico común, corriente doméstica en EE UU, Japón)	4D
Hasta 220 V (electrodoméstico grande, corriente doméstica en Europa)	5D
Hasta 750 V (desfibrilador, planta de potencia)	6D
Hasta 10.000 V (alambrada electrificada, subestación eléctrica)	10D

Erol es empujado contra un cuadro eléctrico y sufre una descarga de 110V. Lanza los 4D de daño, que le producen una Herida. Como la herida recibida es mayor que un Rasguño, Erol sufre agarrotamiento muscular y no puede separarse del cuadro. Afortunadamente saltan los plomos en ese momento y se corta la corriente...

FUEGO

El fuego es uno de los elementos más destructivos que existen. Los daños que provoca son terribles y, además, se extiende

con facilidad mientras haya material combustible y oxígeno. Los personajes que se expongan a las llamas reciben daño en cada asalto dependiendo del tamaño del incendio. La mayor parte de las protecciones no salvaguardan contra el daño por fuego a menos que su diseño sea ignífugo. Si el personaje resulta Herido o superior, queda en llamas y seguirá sufriendo daño en cada asalto hasta que se apague. Un personaje que está en llamas recibe tantos dados de Estrés como dados de daño (veremos el Estrés en el siguiente capítulo).

TIPO DE FUEGO	DAÑO
Vela, mechero	1D
Sartén en llamas, libro ardiendo	2D
Fogata, incendio doméstico pequeño	3D
Habitación en llamas, coche ardiendo, cóctel Molotov	4D
Todo el edificio en llamas, fuego metálico	5D
Napalm	10D
Lava, Plasma Termita	20D

Tras un accidente, Michelle queda atrapada en un coche en llamas. Sufre 4D de daño que le provocan una Herida. El Director de juego declara que las ropas de Michelle arden. Además del daño físico, Michelle recibe 4D de Estrés, lo que puede provocar que entre en pánico...

HAMBRE Y SED

El hambre y la sed debilitan con rapidez a un personaje y pueden acabar con él en poco tiempo. Por cada día que el personaje no se hidrate lo suficiente (unos 2 litros de agua en condiciones normales), recibirá un nivel de herida de forma automática. Un personaje que no se alimenta regularmente recibe 1 nivel de herida de forma automática por cada dos que pase sin alimento.

Atrapado en un edificio derrumbado, Allan pasa dos días sin comida ni agua. El derrumbe lo ha dejado en el nivel de Herido, y al finalizar el primer día recibe daño por deshidratación por lo que su condición empeora un nivel, hasta Herido grave. Al final del segundo día recibe un nivel de herida por la deshidratación y otro por no alimentarse, por lo que empeora primero a Incapacitado y después a Herido de muerte. Afortunadamente para él, es rescatado y puesto a salvo poco después de caer inconsciente.

PATÓGENOS

Los patógenos son todas aquellas sustancias que dañan a nivel biológico a los seres vivos. A efectos del juego incluiremos en los patógenos las enfermedades, los agentes biológicos y toxinas artificiales como los venenos o las armas químicas. Los patógenos tienen las siguientes estadísticas:

VECTOR DE ENTRADA

El vector de entrada indica la forma en la que se transmite el patógeno. Existen varias posibilidades:

AÉREO: El patógeno se transmite por el aire al ser inhalado.

CONTACTO: El patógeno se transmite por el contacto físico. Puede tratarse del contacto con una persona infectada o con restos infecciosos tales como su sudoración, fluidos corporales, vómitos, etc. Algunos agentes biológicos se esparcen en forma de aerosol, por lo que la mera exposición de la piel a ellos es suficiente para que se dé el contacto.

SANGUÍNEO: La enfermedad se transmite mediante la entrada en el torrente sanguíneo, ya sea mediante una inyección, un mordisco, por ingerirlo o por mantener relaciones sexuales sin protección.

OTRO: Si la enfermedad tiene otro vector diferente se especificará.

VIRULENCIA

La virulencia es una medida de lo contagioso que es el patógeno y mide la "habilidad" de este para afectar a un personaje. Como cualquier habilidad, tiene un número de dados (y puede tener

tercios). Cuando un personaje se expone al Vector de entrada de un patógeno debe hacer una tirada enfrentada de Fuerza contra la virulencia del mismo, si el personaje tiene éxito no se ve afectado. Si el personaje fracasa, sufre los efectos.

INCUBACIÓN
Algunos patógenos no actúan de inmediato, sino que tardan un tiempo en comenzar a mostrar sus efectos. Si es el caso, se indicará como tiempo de incubación.

EFECTO
Los patógenos producen unos efectos determinados en tres fases según su gravedad: leve, grave y aguda. Cada fase tiene una duración y, cuando finaliza, el personaje realiza una nueva tirada enfrentada contra la virulencia del patógeno. Si el personaje supera la tirada, retrocede en un nivel de gravedad.

Si la gravedad ya era leve, el personaje deja de estar afectado por el patógeno y se recupera. Si fracasa, la gravedad aumenta en un grado. Una vez alcanzado el nivel agudo, si el personaje ha sobrevivido, comenzará a recuperarse.

Transcurrido el periodo de agudo, el personaje pasará a grave y, una vez pasado ese periodo, volverá al estado de leve. Finalmente, cuando finalice el tiempo del estado de leve, el personaje se recuperará. Si el personaje es atendido por alguien con conocimientos de Medicina puede hacer una tirada de esa habilidad contra la virulencia del patógeno en vez de la Fuerza del personaje. El uso de medicamentos adecuados puede mejorar la tirada del personaje.

EJEMPLOS DE PATÓGENOS

ANTRAX
Vector: Aéreo (inhalación de esporas), sanguíneo (ingesta)
Virulencia: 6D
Incubación: 7 días

EFECTOS:
·Leve (1 día): Daños cutáneos, fiebre, tos. Penalización de 1D a todas las actividades.
·Grave (1 día): Fiebre muy alta. Insuficiencia respiratoria, el personaje queda Incapacitado.
·Agudo (1 día): Fiebre muy alta, fallo orgánico. El personaje debe realizar una tirada contra la virulencia del patógeno o muere. El personaje está Incapacitado.

CIANURO
Vector: Sanguíneo (ingerido)
Virulencia: 12D
Incubación: 1 asalto

EFECTOS:
·Leve (1 asalto): Depresión respiratoria, penalización de 2D a todas las actividades.
·Grave (1 asalto): Fallo respiratorio. Paro cardíaco. El personaje queda Herido de muerte.
·Agudo (1 asalto): Muerte. Sin tirada.

ÉBOLA
Vector: Contacto
Virulencia: 10D
Incubación: 1 asalto

EFECTOS:
Leve (7 días): Cefalea, erupción cutánea, fiebre alta. Penalización de 2D a todas las actividades.
Grave (3 días): Fiebre muy alta, vómitos, hemorragias internas. El personaje queda Incapacitado.
Agudo (1 día): Hemorragias masivas, vómitos. El personaje debe hacer una tirada contra la virulencia del patógeno, si la supera habrá sobrevivido, si falla muere. El personaje está Incapacitado.

GAS NEUROTÓXICO VX
Vector: Aéreo, contacto, sanguíneo
Virulencia: 12D
Incubación: 1 asalto

EFECTOS:
·Leve (1 asalto): Desorientación, cefalea, espasmos. Penalización de 2D a todas las actividades.
·Grave (1 asalto): Sistema nervioso afectado, espasmos, se derrite la piel. El personaje queda Herido de muerte.
·Agudo (1 asalto): Muerte, sin ningún tipo de tirada.

GRIPE
Vector: Aéreo
Virulencia: 5D
Incubación: 3 días

EFECTOS:
·Leve (3 días): Desorientación, cefalea, estornudos, moqueo.
·Grave (3 días): Fiebre baja, dolor muscular, moqueo, estornudos, tos. Penalización de 1D a todas las actividades.
·Agudo (3 días): Fiebre alta, dolor muscular intenso, tos seca. Penalización de 2D a todas las actividades.

MALARIA
Vector: Sanguíneo (picadura de mosquito)
Virulencia: 4D
Incubación: 7 días

EFECTOS:
·Leve (15 días): Fiebre recurrente cada 2-3 días, cefalea, nauseas. Penalización de 1D a toda la actividad.
·Grave (7 días): Fiebre muy alta, vómitos, fallo hepático. El personaje queda Incapacitado.
·Agudo (7 días): Fiebre muy alta. El personaje debe hacer cada día una tirada enfrentada de Resistencia

contra la virulencia de la enfermedad, si la supera continúa enfermo, si falla muere. El personaje está Incapacitado.

RESFRIADO COMÚN

Vector: Aéreo
Virulencia: 6D
Incubación: 3 días

EFECTOS:
·Leve (1 día): Desorientación, cefalea, estornudos, moqueo.
·Grave (1 día): Fiebre baja, dolor muscular, moqueo, estornudos, tos. Penalización de 1D a todas las actividades.
·Agudo (1 día): Fiebre alta, dolor muscular intenso, tos seca. Penalización de 2D a todas las actividades.

VENENO DE SERPIENTE DE CASCABEL

Vector: Sanguíneo (mordedura de serpiente)
Virulencia: 5D
Incubación: 3 asaltos

EFECTOS:
·Leve (1 hora): Inflamación de la zona, picor, dolor agudo, parálisis parcial. Penalización de 2D a toda la actividad.
·Grave (6 horas): Fiebre alta, el personaje queda Incapacitado.
·Agudo (6 horas): El personaje debe hacer cada día una tirada enfrentada de Resistencia contra la virulencia de la enfermedad, si la supera continúa enfermo, si falla muere. El personaje está Incapacitado.

Erol recoge a un cliente en su taxi que está enfermo de gripe y estornuda en el interior. Como la gripe es una enfermedad con un vector aéreo, Erol ha podido contagiarse, así que realiza una tirada enfrentada de Fuerza contra la virulencia de la gripe, en este caso 5D. Erol obtiene un resultado de 10 y el Director de Juego obtiene un 19 por la virulencia. Erol se contagia y empezará a sufrir los efectos tras el tiempo de incubación. Tras 3 días, Erol comienza a tener los síntomas leves, dolor de cabeza, moqueo, etc. Estos efectos duran 3 días, pasados los cuales debe realizar una nueva tirada de Fuerza. Esta vez Erol toma algunos antigripales y el DJ le otorga una bonificación de 1D a su tirada, y gracias a ella Erol obtiene un 18 en su tirada, mientras que el DJ obtiene un 15 por la virulencia. Erol supera la enfermedad y se cura. Si hubiera fallado la tirada, la gripe hubiese pasado a grave y Erol sufriría los síntomas de ese estadio de la enfermedad.

RADIACIÓN

La radiación nuclear es una de las fuerzas más poderosas y dañinas para la salud humana. La radiación absorbida por un organismo se mide en Siervets (Sv): a mayor cantidad de radiación, mayores los daños para la salud. Los efectos a largo plazo suelen incluir esterilidad, problemas de tiroides y cáncer, y eso si el sujeto no fallece antes debido a la descomposición y muerte celular. Las protecciones normales no detienen la radiación, solo un traje de protección anti-radiación puede ayudar a un personaje expuesto. Puedes consultar en la tabla siguiente la radiación emitida cada hora por diversas fuentes.

FUENTE	RADIACIÓN
Núcleo de central nuclear sin protección	300 Sv / h
Reactor nuclear sin protección (como el de un submarino)	54 Sv / h
Bomba atómica	30 Sv / h
Lluvia radiactiva	2 Sv / h
Fuga de reactor (Fukushima)	0'4 Sv / h
Zona fuertemente contaminada (Chernobil)	0'17 Sv / h
Zona levemente contaminada (Three Miles Island)	0'10 Sv / h
Exposición a residuos radioactivos	0'10 Sv / h
Bomba sucia	0'10 Sv / h

La siguiente tabla mide el daño que sufre un organismo dependiendo de la cantidad de Sv acumulados por el personaje en un periodo de 24 horas. Esta tabla se comprueba cada hora que el personaje permanezca expuesto para concretar el daño que sufre.

EXPOSICIÓN DIARIA	DAÑOS
Menor de 0'25 Sv	Ningún daño a corto plazo.
0'25 - 1 Sv	Nauseas, daños al bazo, inflamación de los ganglios linfáticos, 3D de daño.
1 - 3 Sv	Vómitos, diarrea, daños a la médula ósea, 6D de daño.
3 - 6 Sv	Vómitos frecuentes, deshidratación, descarnación, descomposición celular, 9D de daño.
6 - 10 Sv	Destrucción del sistema nervioso, 12D de daño.
Más de 10 Sv	Muerte. 15D de daño.

Allan se expone a la radiación de una zona contaminada cerca de la antigua central de Three Miles Island. La radiación en esta zona es de 0'10 Sv / h. Lo que quiere decir que la radiación que acumula Allan aumenta en 0'10 Sv por cada hora de exposición. En las primeras 2 horas, Allan habría acumulado 0'2 Sv, lo que no sería suficiente como para causarle daños (al menos a corto plazo). A las 3 horas, habría acumulado 0'3 Sv suficiente como para afectarle. Recibiría 3D de daño, nauseas, e inflamación de los ganglios.

ESTRÉS

ESTRÉS EN EL JUEGO

En el transcurso de sus aventuras los personajes se enfrentarán a todo tipo de desafíos, escenas peligrosas, pérdida de seres queridos, dilemas morales y situaciones llenas de angustia que pueden hacer que su estabilidad emocional se tambalee. En términos de juego, cuando el personaje sufre esta angustia, recibe Estrés.

ESTRÉS Y TRAUMA

El Estrés funciona de modo similar al daño físico, y normalmente tiene un código de dados (otras veces para simplificar puede venir anotado como un valor fijo). Cuando un personaje sufre Estrés debe realizar una tirada de Voluntad. Si su tirada es mayor que el Estrés recibido, no pasa nada, el personaje aguanta bien. Si por el contrario el Estrés es mayor, el personaje sufre Trauma.

DIFERENCIA ENTRE ESTRÉS Y VOLUNTAD	NIVEL DE TRAUMA
1-4	Nervioso
5-8	Estresado
9-12	Angustiado
13-15	Alterado
16+	Conmocionado

Erol se ve acorralado por una extraña criatura de apariencia no humana que se acerca a él para matarlo. Está solo y no tiene posibilidad de huir. El Director de Juego considera que la situación es suficientemente complicada como para causarle Estrés. En este caso la situación le provoca 3D de Estrés, el DJ lanza los dados y obtiene un 14. Erol lanza los dados por su Voluntad y obtiene un 12. Como el Estrés es mayor que su tirada, en este caso 2 puntos, compara la diferencia en la tabla y obtiene el resultado de Nervioso.

SITUACIONES ESTRESANTES

A continuación incluimos una tabla con algunas situaciones comunes que pueden resultar estresantes y su nivel de Estrés asociado. El Director de Juego puede modificar estos valores para adaptarlos a una situación concreta o incluso sumar varios de ellos si cree que es conveniente.

SITUACIÓN	ESTRÉS
Alienación y soledad prolongada	3D
Poner la vida en peligro	3D
Ser agredido por un desconocido	3D
Ser perseguido	3D
Situación tensa (cementerio por la noche)	3D
Sufrir daño al nivel de Herido o mayor	4D
Sufrir torturas o vejaciones	6D
Sufrir un accidente de tráfico	4D
Ver a un compañero gravemente herido	4D
Ver algo que desafía lo racional	4D
Ver morir a un compañero o amigo	5D
Ver un cadáver	3D
Ver un cadáver de un ser querido	4D
Ver un cadáver mutilado	4D
Ver un cadáver mutilado de un ser querido	5D
Ver varios cadáveres (fosa común, asesinato múltiple, etc.)	5D

ACUMULANDO ESTRÉS

Como ocurre con las heridas, el Estrés se acumula, empeorando progresivamente el estado del personaje. Si un personaje que ya tiene una puntuación de Trauma recibe un nuevo nivel, pueden pasar dos cosas: Si el nuevo nivel es mayor que el actual,

el estado del personaje pasa al nuevo nivel. Si el nivel es inferior, el Trauma del personaje aumenta en un nivel, empeorando su estado.

EFECTOS DEL TRAUMA

NERVIOSO
Las manos del personaje tiemblan ligeramente, le cuesta pensar con claridad. El personaje tiene una penalización de 1D a Conocimientos, con todas sus habilidades.

ESTRESADO
Las manos del personaje tiemblan bastante, respira aceleradamente y le cuesta pensar con claridad. Tiene una penalización de 1D a Conocimientos y a Destreza, con todas sus habilidades.

ANGUSTIADO
El personaje tiembla de pies a cabeza, respira aceleradamente, es incapaz de pensar con claridad. Sufre una penalización de 1D a Conocimientos, Destreza y Agilidad, con todas sus habilidades.

ALTERADO
El personaje tiembla constantemente, respira de forma acelerada a punto de la hiperventilación, es incapaz de pensar o expresarse con claridad. Se le aplica una penalización de 1D a Conocimientos, Destreza, Agilidad y Presencia, con todas sus habilidades.

CONMOCIONADO
El personaje queda en estado catatónico o se desmaya durante al menos 5 minutos. Puede ser despertado o reanimado por otro, en cuyo caso quedará Alterado. El personaje puede desarrollar un trastorno de estrés postraumático, el cual explicaremos más adelante.

SHOCK

Un personaje que llega al nivel de Conmocionado en una única situación de estrés puede sufrir un paro cardíaco. El personaje debe hacer inmediatamente un tiro de Resistencia contra Dificultad 12. Si lo supera, sufre el estado normal de Conmocionado. Si falla, el personaje sufre una parada cardíaca debido al shock y recibe una Herida de muerte.

BROTE PSICÓTICO

Cuando un personaje que sufre Estrés saca un 1 en el dado comodín en su tirada de Voluntad, su mente queda parcialmente ofuscada por la situación y sus instintos primarios salen a relucir, entrando en un Brote psicótico, y puede reaccionar de tres maneras: agresión, parálisis o huida. El jugador que interpreta al personaje puede elegir la reacción, si bien el Director de Juego puede restringir esta elección o seleccionarla él mismo dependiendo de las circunstancias.

Erol es asaltado por una criatura extraña que le hiere en la pierna con una garra huesuda. El Director de Juego le pide a Erol que realice una tirada de Voluntad enfrentada contra el Estrés que es de 4D. Erol obtiene un resultado total de 7 y además un 1 en el dado comodín, mientras que el Estrés logra un total de 13. Al ser 6 puntos mayor, Erol queda Estresado. Además, como ha sacado un 1 en el dado comodín tiene un Brote psicótico. Como Erol no es muy valiente, Ismael, el jugador que lo interpreta, sugiere al DJ que se trate de huida. Este acepta y Erol sufre un ataque de pánico, tratando de escapar alocadamente de su agresor.

AGRESIÓN
El personaje trata de agredir físicamente al causante del estrés o desata su frustración e ira rompiendo todo lo que se ponga en su camino. En este estado irracional el personaje no puede participar en tácticas elaboradas, tratará de atacar de forma directa y con aquello que más daño cause al origen de su ira. Si es un personaje o criatura que trata de huir, lo perseguirá con todos los medios disponibles. Su ataque de furia remitirá cuando no haya nada más que romper o cuando el causante de su ataque esté fuera de combate o fuera de su campo de visión durante al menos 3 asaltos.

"SÁLVESE QUIEN PUEDA"

PÁNICO

HUIDA
El personaje trata de escapar a toda velocidad de aquello que causó el trauma. No huirá de forma suicida, a menos que no haya otra salida. Si el personaje tiene un vehículo, lo usará. Seguirá huyendo al menos 3 asaltos después de perder de vista al causante de su terror. Si se ve totalmente acorralado, es incapaz de seguir huyendo deberá cambiar su reacción a la catatonia o la agresión.

CATATONIA
El personaje está paralizado, tal vez llora o grita, o quizá queda ausente. En cualquier caso, es incapaz de reaccionar ni realizar ninguna acción. Quedará en este estado al menos hasta 3 asaltos después de que finalice la situación que le provocó el ataque.

SACAR A UN PERSONAJE DE UN BROTE PSICÓTICO

Un personaje que se encuentra en medio de un Brote psicótico normalmente sale de él al calmarse, es decir, cuando aquello que lo provocó queda fuera de su vista o alcance. Si un personaje es retenido por sus compañeros, recibe una orden de un superior, se lo pide un ser querido o se da un cambio en la situación sustancial, puede tratar de realizar una tirada con una Dificultad de 12 para recuperar la compostura. La tirada la realizará el compañero que trata de calmar al personaje con la habilidad más adecuada para la situación, a criterio del Director de Juego. Si tiene éxito, el personaje controla sus instintos y sale del estado alterado; si falla, continuará de manera habitual. El Director de Juego puede permitir a un personaje usar un Punto de Personaje o de Cojones para recuperar de modo inmediato el control.

Erol sufre un Brote psicótico y trata de huir de la situación, dejando a sus compañeros a merced de la criatura alienígena. Allan trata de calmarle gritándole y dándole órdenes como si fuese un soldado. El Director de Juego permite que Allan realice una tirada de Liderar con Dificultad 12; si la supera, conseguirá calmar a Erol, que saldrá de su ataque de pánico.

¿CUANDO TIRAR?

Las reglas de Estrés están para dotar de una dimensión emocional a los personajes, para hacer el juego más real y simular cómo los diferentes sucesos afectan a los personajes de los jugadores. Pero recuerda que estas reglas no deberían entorpecer el juego ni convertirse en un estorbo. El Director de Juego no debe abusar de las tiradas de Estrés, reservándolas para aquellos momentos que de verdad pueden afectar a los personajes.

TRASTORNO POR ESTRÉS POSTRAUMÁTICO

Cuando un personaje es expuesto a situaciones extremadamente terroríficas, traumáticas, humillantes o situaciones donde sufra daños físicos o amenazas serias contra su vida, su mente puede ser incapaz de descargar y controlar el nivel de ansiedad causado, provocando un daño duradero en su psique. En términos de juego, cuando el personaje queda Conmocionado, debe superar una tirada de Voluntad con Dificultad 18. Si la supera, el personaje será capaz de recuperarse de forma normal sin llegar a sufrir secuelas. Si fracasa, el personaje sufrirá un Trastorno por Estrés Postraumático, comenzando en el grado Leve. Si posteriormente el personaje sufriera un nuevo trastorno, elevaría el nivel actual en un grado (de Leve a Moderado, de Moderado a Agudo), siendo agudo el grado máximo.

Erol ha llegado al nivel de trauma de Conmocionado debido a su intento de abducción por unos alienígenas. En este punto realiza una tirada de Voluntad con Dificultad 18. Desgraciadamente Erol falla la tirada y comienza a sufrir el Trastorno de Estrés Postraumático en grado Leve. Si posteriormente volviese a quedar Conmocionado, debería tirar de nuevo por Voluntad con Dificultad 18, y si fallara, incrementaría el grado de su trastorno (primero a Moderado, y luego hasta Agudo si le ocurriese una tercera vez).

GRADO Y SÍNTOMAS

Cada grado del trastorno tiene asociados una serie de síntomas, que el personaje puede sufrir a criterio del Director de Juego, aunque el propio jugador que interpreta al personaje puede sugerir los síntomas dentro de aquellos relacionados con el grado de su trastorno. Ten en cuenta que el jugador debe interpretar el trastorno de su personaje y sus síntomas, lo que a veces no será fácil.

LEVE

A este nivel los síntomas aparecen al menos una vez cada semana o si el personaje es expuesto a una situación que le recuerde su trauma. Mientras duran los síntomas (normalmente todo un día) el personaje tiene una penalización de 1D a Conocimientos, Percepción o Presencia (el Director de Juego escogerá una de las tres) debido a su incapacidad para pensar con claridad, falta de sueño, malestar, etc.

RECUERDOS RECURRENTES

Pueden incluir imágenes o percepciones. El personaje visualiza imágenes aterradoras del suceso que le asaltan por sorpresa, dejándolo asustado o afectado.

PESADILLAS RECURRENTES relacionadas con el suceso, que hacen al personaje despertarse alterado, sudoroso y de mal humor, sin apenas descansar.

MALESTAR PSICOLÓGICO INTENSO

Relacionado con el suceso traumático. El personaje trata por todos los medios de evitar recordar el suceso, ver imágenes relacionadas o incluso hablar de ello le produce angustia, que puede tornarse en ira o terror.

FOBIA

A aquellas cosas que puedan relacionarse directamente con el suceso. El personaje experimenta un pánico irracional con algún objeto o situación relacionada con el suceso.

ANSIEDAD GENERALIZADA
Nerviosismo, temblores y mareo sin causa aparente. El personaje no es capaz de identificar la causa.

INSOMNIO
Impide conciliar el sueño. El personaje pasa las horas despierto, y aunque está fatigado, no consigue quedarse dormido.

AGRESIVIDAD
Ataques de ira. El personaje se encuentra en un estado colérico e irritable. Cualquier contratiempo le saca de sus casillas y puede desencadenar una discusión, una pelea o un ataque violento.

DEPRESIÓN
El personaje se encuentra abatido, apático, sin ganas de vivir. Se siente totalmente pesimista, incapaz de seguir adelante.

HIPERVIGILANCIA
El personaje está constantemente vigilante, tomando excesivas precauciones para evitar que el suceso pueda repetirse.

Erol sufre de Estrés Postraumático Leve debido a su intento de abducción por unas criaturas alienígenas. En el segundo día de su siguiente aventura, el Director de Juego decide que Erol ha sufrido violentas pesadillas por lo que durante ese día tendrá una penalización de 1D a su Percepción debido a que se encuentra desorientado por el sueño.

MODERADO
A nivel Moderado los síntomas afectan al personaje de forma crónica. El personaje puede sufrir cualquiera de los síntomas del grado Leve y además sufrirá de forma constante uno los síntomas siguientes a concretar entre el jugador y el Director de Juego. Debido a ello, el personaje tendrá una penalización de 1D a su Presencia y a Conocimientos:

DISOCIACIÓN
El personaje elabora una fantasía en la que cree que el suceso le ha ocurrido a otro. Aunque recuerda el suceso, ha elaborado una complicada trama en su mente para borrar cualquier secuela o evidencia de que él fue el afectado.

AMNESIA TOTAL O PARCIAL SOBRE EL SUCESO
El personaje bloquea el suceso traumático, su mente oculta en algún lugar recóndito el suceso o parte del mismo. Para él existen terribles lagunas sobre el suceso que provocó el trauma.

EMBOTAMIENTO AFECTIVO Y EMOCIONAL
Hacen al sujeto incapaz de sentir emociones relativas a la esfera íntima, como ternura, deseo sexual, etc. Esto le provoca insatisfacción y problemas para relacionarse.

FATIGA CRÓNICA
El personaje se encuentra siempre fatigado, somnoliento y cansado, como si acabase de realizar un esfuerzo físico tremendo.

Si el trastorno de Erol aumentase hasta el nivel de Moderado, sufriría episodios esporádicos igual que si se tratase de un trastorno Leve, como pesadillas terribles que luego no recuerda al despertar, ataques de ira, ansiedad y depresión... Al mismo tiempo sufre uno de los síntomas moderados. En este caso, entre el Director de Juego e Ismael, el jugador que interpreta a Erol, deciden que sufrirá amnesia total sobre el suceso. Erol tiene lagunas y es incapaz de recordar el intento de abducción alienígena.

AGUDO
Un sujeto que sufre un trastorno Agudo es muy difícil de emplear como personaje en una sesión de juego. Sus trastornos son graves, persistentes y deterioran completamente su vida social. Sufrirá episodios del grado leve, uno de los síntomas del grado moderado y además uno de los síntomas del grado agudo de forma crónica, condicionando constantemente su vida. El personaje sufre una penalización de 2D a Presencia, 1D a Percepción y Conocimientos debido a su

incapacidad para concentrarse, expresar sus emociones y pensar con claridad.

ALUCINACIONES RELATIVAS AL SUCESO

Pueden darse desde flashbacks en los que el personaje cree estar reviviendo el suceso, hasta alucinaciones persistentes. Las alucinaciones suelen estar aparejadas a situaciones de paranoia en las que el personaje cree que existe algún tipo de peligro o conspiración contra él.

TRASTORNO DE IDENTIDAD DISOCIATIVO

La mente del personaje crea una o más personalidades que se "activan" en determinadas circunstancias, llevando el control de sus actos. El personaje tiene "horas perdidas" en las que no recuerda lo que ha ocurrido, aunque puede sufrir imágenes recurrentes de lo que hacen sus "otras personalidades" cuando toman el control de sus acciones.

CURACIÓN

El cuerpo humano es una máquina capaz de curarse por sí misma de la mayor parte de los daños, resistiendo a veces heridas asombrosas. En términos de juego, existen dos modos de curación, la curación natural y la asistencia médica.

CURACIÓN NATURAL

La curación natural requiere reposo y tiempo. Además, no está exenta de peligros, ya que las heridas pueden empeorar debido a infecciones y otras complicaciones. En la tabla de curación natural encontrarás el periodo de curación para cada tipo de herida. Pasado el tiempo de reposo indicado en la tabla para tipo de herida, el personaje debe hacer una tirada de Fuerza: Si la supera, su tipo de herida baja un nivel, es decir, de Herido de muerte a Incapacitado, de Incapacitado a Herido grave, de Herido grave a Herido, de Herido a Rasguño y si el personaje estaba en Rasguño, estará completamente sano. Si falla la tirada, el personaje no empeorará ni mejorará en ese periodo, pero si el resultado del dado comodín es un 1, el estado del personaje se agravará en un nivel. Eso puede hacer que un personaje en el nivel de Herido de muerte fallezca por las complicaciones, o que un personaje Incapacitado entre en el nivel Herido de muerte y pueda fallecer. El reposo debe ser completo, por lo que el personaje no puede realizar ninguna actividad extenuante o dividirá a la mitad (redondean hacia arriba) sus dados de Fuerza antes de realizar la tirada.

Erol recibe una herida. Decide que no es especialmente grave, así que en lugar de ir al médico se queda en casa reposando. Según la tabla de más abajo, tras 7 días, podrá realizar una tirada de Fuerza con Dificultad 10. Si la supera, su nivel de herida bajaría a Rasguño. Si Erol decidiese salir de casa y no reposar, su Fuerza se dividiría a la mitad para esta tirada.

HERIDA	TIEMPO	DIFICULTAD
Rasguño	1 Día	5
Herida	7 Días	10
Herida grave	14 Días	15
Incapacitado	30 Días	20
Herido de muerte	60 Días	25

ASISTENCIA MÉDICA

El uso de la habilidad de Medicina permite dar atención sanitaria especializada. Un personaje que se encuentra entre el nivel de Rasguño e Incapacitado puede recibir primeros auxilios en los primeros 20 minutos de recibir el daño. Pasado ese tiempo los primeros auxilios no serán posibles y el personaje requerirá cuidados prolongados.

PRIMEROS AUXILIOS

Como ya hemos comentado, un personaje que se encuentra en los niveles de Rasguño e Incapacitado puede recibir primeros auxilios. Para ello, el médico que le atiende puede realizar una tirada de Medicina con una Dificultad que dependerá del nivel de herida: Si la tirada tiene éxito, el personaje herido mejora en un nivel. Si la herida era ya un Rasguño, quedará sanada a efectos de juego.

HERIDA	DIFICULTAD
Rasguño	6
Herido	12
Herida grave	18
Incapacitado	24

Allan sufre una herida en el transcurso de un tiroteo, quedando en nivel Herido. Michelle lo atiende en el momento de sufrirla, dentro del tiempo adecuado para unos primeros auxilios. Michelle debe realizar una tirada de Medicina con una Dificultad 12, y obtiene un 17, por lo que la supera y reduce en un grado la herida de Allan, que baja a Rasguño.

VOLVER DE LAS PUERTAS DE LA MUERTE

Un personaje que se encuentra Herido de muerte puede salvarse si recibe la atención médica adecuada. Cualquiera con la habilidad de Medicina puede tratar de estabilizar al herido.

- Si el personaje herido lleva Herido de muerte entre 1 y 10 minutos, la Dificultad de la tirada de Medicina es de 24. En caso de éxito el personaje herido pasa a Incapacitado.
- Si el personaje herido lleva Herido de muerte más de 10 minutos, la Dificultad de la tirada de Medicina es de 30. En caso de éxito el personaje herido pasa a Incapacitado.

En cualquiera de los dos casos, si el médico fracasa, el herido estará más allá de sus capacidades de curación y solo podrá ser tratado de nuevo si las circunstancias cambian (por ejemplo, si es llevado a una unidad de cuidados intensivos).

Michelle y Allan acuden a la cita con un confidente, para encontrarlo en el suelo en estado de Herido de muerte con un disparo en el pecho. Hace más de 10 minutos que se encuentra en ese estado y no aguantará mucho más. Michelle intenta a la desesperada estabilizarlo y realiza una tirada de Medicina con una Dificultad de 30. Gracias a su formación y equipo de paramédico consigue un 34 en la tirada y estabiliza al herido, que pasa al nivel Incapacitado.

Un personaje que es sanado de este modo quedará herido de forma permanente. Dependiendo del tipo de herida o su localización, el personaje obtendrá la desventaja de Vieja lesión aplicada a la zona donde recibió la herida. A criterio del Director de Juego, esta desventaja se puede eliminar con el tiempo y tratamiento adecuado (fisioterapia, por ejemplo) o puede quedar de forma permanente.

CUIDADOS PROLONGADOS

La curación mediante cuidados prolongados requiere que el personaje repose del mismo modo que con la curación natural, pero con dos diferencias:

• Los tiempos de reposo se reducen a la mitad (redondeando hacia arriba).

• Una vez pasado el periodo de reposo podrá utilizarse la habilidad de Medicina de sus doctores para la tirada de curación en vez de la Fuerza del personaje. Los doctores podrán beneficiarse del uso de medicamentos y aparatos de soporte vital avanzados.

Michelle ha recibido una herida grave en un accidente de helicóptero, al fracturarse un brazo. Es hospitalizada y permanece en observación durante su recuperación. Normalmente deberían pasar 14 días antes de que pudiera realizar una tirada de Fuerza, con Dificultad 18 para mejorar al estado de Herido. Sin embargo, como se encuentra bajos cuidados médicos, puede realizar la tirada tan solo en 7 días. Además, podrá elegir entre realizar una tirada de Fuerza o que el médico que la atiende haga una tirada de Medicina. En este caso, la habilidad de Medicina del médico es de 4D+2, bastante más que la Fuerza de Michelle de 2D+2, así que permitirá que sea el médico quien realice la tirada. Además, podrá beneficiarse de modificadores a la Dificultad por medicamentos, instrumental y aparatos de diagnóstico.

RECUPERARSE DEL ESTRÉS

El estrés puede ser curado por los personajes mediante el reposo y realizando actividades relajantes. Si el personaje se encuentra reposando sin ser sometido a más estrés, baja su nivel de forma automática cuando transcurra el tiempo que se muestra en la tabla. En cualquier momento un personaje puede utilizar 1 Punto de Cojones y eliminar todo el trauma acumulado hasta el momento, reponiéndose por pura fuerza de voluntad. Si el personaje puede realizar algún tipo de terapia o actividad capaz de relajarle y alejarle de los problemas, dividirá a la mitad (redondeando hacia arriba) el tiempo de recuperación de cada fase.

NIVEL DE TRAUMA	TIEMPO DE REPOSO
Nervioso	5 minutos
Estresado	15 minutos
Angustiado	1 hora
Alterado	1 día
Conmocionado	7 días

Allan ha participado en un tiroteo que le ha llevado hasta el nivel de trauma de Alterado. Si continúa con su actividad normal, pero sin meterse en líos, deberá pasar un día completo para que su nivel de trauma baje a Angustiado. Si Allan decidiera tomarse el día libre, sacar a pasear a su perro y luego tomar una cerveza con unos amigos, bajaría al nivel de Angustiado en tan solo 12 horas, ya que está realizando actividades relajantes.

TRATAMIENTO DE LOS TRASTORNOS

Un personaje que sufre de Estrés Postraumático puede disminuir el grado del trastorno o eliminarlo por medio de tratamiento, internamiento y terapia. El personaje debe someterse a control por parte de un especialista y acudir regularmente a terapia de grupo, sesiones de psicoanálisis, hipnosis, etc. Una vez transcurrido el tiempo indicado en la tabla, el personaje debe realizar una tirada de Voluntad con la Dificultad marcada. Si el personaje supera la tirada, disminuirá el grado de su trastorno (esto es de Agudo a Moderado, de Moderado a Leve, y si era Leve lo eliminará). Si el personaje fracasa en la tirada, el trastorno se mantendrá. Si el personaje fracasa en la tirada y además obtiene un 1 en el dado comodín, el personaje empeora en un grado el trastorno (de Leve a Moderado, de Moderado a Agudo), y si el personaje se encontraba en grado agudo, su trastorno se complica a un trastorno esquizofrénico grave y el personaje pierde totalmente la cordura, quedando en manos del Director de Juego.

GRADO	TRATAMIENTO INTERNAMIENTO O TERAPIA	DIFICULTAD
Leve	1 mes	12
Moderado	3 meses	18
Agudo	6 meses	24

Erol ha sufrido varios traumas que lo han conducido hasta el nivel Agudo en su Trastorno de Estrés Postraumático. Erol sufre alucinaciones paranoicas que lo ponen en peligro. En ese momento sus compañeros lo internan en un psiquiátrico, donde permanece 6 meses. En ese momento puede realizar una tirada de Voluntad a Dificultad 24. Erol supera la tirada y su trastorno baja a Moderado. En ese momento los médicos lo mandan a casa bajo supervisión.

FARMACOTERAPIA

Un personaje afectado por el Trastorno de Estrés Postraumático puede recurrir a la farmacoterapia para reducir los síntomas de su trastorno. Mientras el personaje tome su medicación no sufrirá los síntomas Leves del trastorno (aunque sí que tendrá las penalizaciones asociadas debido a los efectos secundarios de los fármacos).

Erol sufre un trastorno de estrés postraumático Moderado que le ocasiona muchos problemas en su vida. Mientras asiste regularmente al psiquiatra para recuperar su estabilidad, comienza un tratamiento con fármacos. Gracias a ellos es capaz de ignorar los síntomas leves de su trastorno, como el insomnio y la ansiedad. Sin embargo sigue teniendo el síntoma de fatiga crónica y, a pesar de los fármacos, tiene las penalizaciones de 1D a Presencia y Conocimientos.

MEJORA DEL PERSONAJE

A lo largo de las aventuras los personajes pueden llegar a mejorar sus habilidades y aprender algunas nuevas. En el juego, la mejora de los personajes se realiza por medio de los Puntos de Personaje. Al finalizar cada aventura o cada cierto tiempo (dos o tres sesiones de juego largas) el Director de Juego otorgará a los personajes Puntos de Personaje y Puntos de Cojones, que les servirán para recuperar los que usaron durante el juego o para adquirir mejoras para su personaje.

El Director de Juego siempre puede pedir una explicación razonable para que se den las mejoras en el personaje, como la utilización repetida de una habilidad, que el PJ busque un profesor o se apunte a unas clases, reciba un cursillo durante el juego, vaya al gimnasio a hacer pesas, cambie su dieta, etc. En caso de que el DJ no esté convencido de la explicación del jugador, este no podrá mejorar en ese aspecto a su personaje. Como DJ, esta regla está para mantener la coherencia, pero no para castigar a los personajes, así, un personaje que ha pasado gran parte de la aventura huyendo debería poder mejorar sus habilidades de Correr, Resistencia e incluso su Fuerza llegado el caso.

CONVERTIR UNA HABILIDAD EN ENTRENADA

Un personaje puede marcar como Entrenada una habilidad que antes no lo estuviera, gastando para ello tantos Puntos de Personaje como el código de dados de su característica. La habilidad Entrenada pasa a tener el código de dados de la característica (recordemos que las habilidades No Entrenadas se usan normalmente con el código de la característica con una penalización de 1D).

Tras una peligrosa aventura en la que ha tenido que luchar por su vida, Erol recibe unos cuantos Puntos de Personaje. Ismael, el jugador que lo interpreta, decide marcar como Entrenada la habilidad de Armas de fuego. Como su Destreza es 4D+1, marcar como Entrenada una habilidad dependiente de su Destreza cuesta 4 Puntos de Personaje (igual que la característica de que depende, pero sin contar los tercios).

AUMENTAR UNA HABILIDAD

Las habilidades del personaje mejoran poco a poco, subiendo un tercio cada vez. El coste de cada tercio es igual a 2 veces el número de dados que tiene el personaje en la habilidad. Así, si el personaje tiene 2D+2, incrementar su habilidad le costaría 4 puntos. Recuerda que una habilidad no puede tener más de 2 tercios. Así una habilidad de por ejemplo 2D+2 que se incrementa en un tercio se convierte en 3D. Si el Director de Juego lo estima oportuno, un personaje podría mejorar en más de un tercio una habilidad de una sola vez. No recomendamos que ninguna habilidad pueda recibir más de 3 mejoras (el equivalente a 1D entero) tras la misma aventura.

Ismael decide mejorar la habilidad de Orientación de Erol. Su habilidad actual es de 3D+1, por lo que le costaría 6 puntos mejorarla un tercio, hasta 3D+2. En principio no podría mejorar más de un tercio la habilidad, a menos que el Director de Juego le permita hacer más mejoras.

ADQUIRIR UNA NUEVA ESPECIALIZACIÓN

Adquirir una nueva especialización para una habilidad cuesta tantos Puntos de Personaje como el número de dados en la habilidad principal. Solo se pueden adquirir especializaciones de habilidades Entrenadas. La nueva especialización comenzará al mismo valor que la habilidad principal, más 1 tercio.

Tras haber tenido que escapar en una quitanieves, Ismael decide que Erol debería adquirir una especialización en Conducir maquinaria de su habilidad Conducir. Como su habilidad general de conducir es de 5D, esta nueva especialización le cuesta 5 puntos y comenzará con valor de 5D+1.

MEJORAR UNA ESPECIALIZACIÓN

Las especializaciones mejoran por tercios, igual que las habilidades. Sin embargo, como abarcan áreas más reducidas de una habilidad, su coste es mucho menor. Mejorar un tercio una especialización cuesta tantos Puntos de Personaje como el código de dados de la especialización.

Ismael también decide mejorar la especialización de Permanecer despierto de la habilidad de Resistencia. Su nivel actual en esa especialización es de 3D, por lo que le cuesta 3 Puntos de Personaje aumentarla a 3D+1.

MEJORAR UNA CARACTERÍSTICA

Las características también pueden mejorar en el transcurso de la aventuras. El Director de Juego debe de ser muy estricto al exigir al personaje razones lógicas para permitir las mejoras. Las características son mucho más caras que las habilidades. Sin embargo, al mejorar una característica se modifican TODAS las habilidades, especializaciones dependientes de la misma. El coste de incrementar una característica es 5 veces el código de dados de la misma (ignorando tercios). Como con las habilidades, el incremento es de un tercio. No se recomienda que los personajes puedan mejorar más de un tercio en cada aventura.

Tras muchas aventuras, Ismael quiere mejorar la Fuerza de Erol. Explica al Director de Juego cómo el haber estado luchando por su vida, corriendo, saltando y realizando actividades físicas extenuantes le ha hecho mejorar su condición física. El DJ acepta su explicación y le permite incrementarla. Como la Fuerza de Erol es de 2D, el coste de la mejora es de 10 Puntos de Personaje, que incrementan esta característica a 2D+1.

ADQUIRIR UNA VENTAJA

Algunas ventajas pueden ser adquiridas con el transcurso del tiempo. Muchas veces se trata de talentos que afloran con el tiempo y habilidades que el personaje aprende o descubre. Como siempre, el Director de Juego debe determinar si es posible que el personaje adquiera la ventaja, en ese caso el coste de adquirir una nueva ventaja es de 12 Puntos de Personaje.

ELIMINAR UNA DESVENTAJA

Algunas desventajas pueden eliminarse con el paso del tiempo. Fobias que se superan, lesiones que se curan, etc. Como siempre, el Director de Juego necesita una explicación coherente y verosímil de cómo el personaje supera su desventaja. En caso de la autorización del DJ, el coste de desprenderse de una desventaja es de 12 Puntos de Personaje.

OTORGAR PUNTOS DE PERSONAJE Y COJONES

El Director de Juego es quien se encarga de otorgar los Puntos de Personaje y de Cojones. Aunque puede seguir su propio criterio para entregarlos, a continuación incluimos unas sencillas pautas que pueden servirle de guía.

DIFICULTAD

Cuando los personajes se enfrentan a grandes dificultades, se ven obligados a dar lo mejor de sí mismos y superarse. El Director de Juego puede otorgar entre 1 y 3 puntos en función de la dificultad general y número de obstáculos de la aventura.

INTERPRETACIÓN

Los personajes ganan Puntos de Personaje cuando son fieles a sí mismos, cuando aceptan e interpretan las limitaciones de sus personajes, actúan conforme a su personalidad (incluso cuando eso les meta en problemas) y sigan las motivaciones de sus personajes. Dependiendo de su interpretación, el personaje gana entre 1 y 3 puntos.

DIVERSIÓN

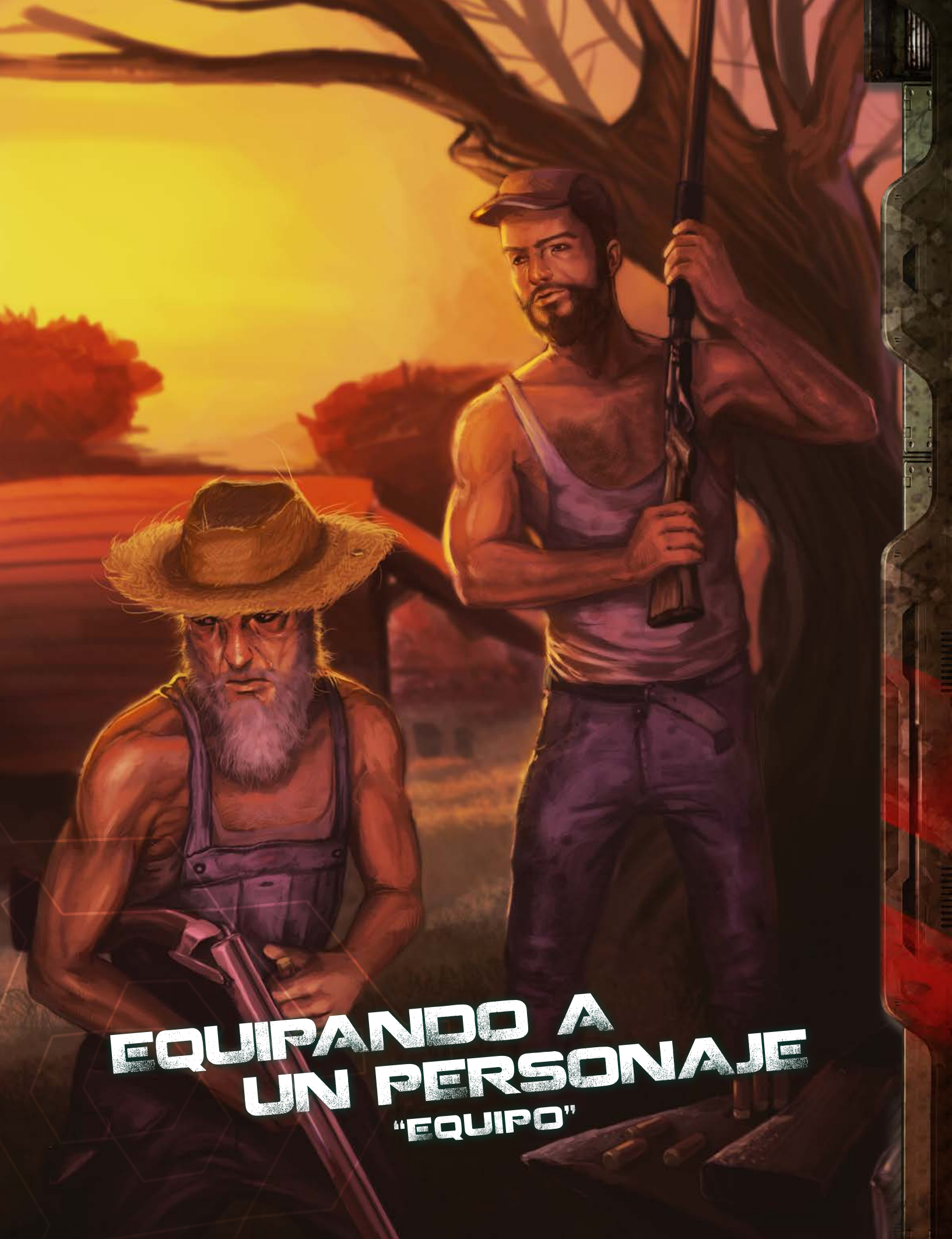
Si alguno de los personajes hizo algo especialmente divertido o emocionante en el juego, algo que hizo que todos os levantarais de las sillas gritando o riendo, merece una recompensa de 1 Punto de Personaje.

SUPERACIÓN

Cuando alguno de los personajes se enfrente a una situación crítica, en la que tenga pocas posibilidades de éxito, pero que consiga superar, gana 1 Punto de Cojones.

MISIÓN CUMPLIDA

Cuando los personajes consiguen sus objetivos su autoestima queda especialmente reforzada. Otorga a los personajes entre 1 y 3 Puntos de Personaje al finalizar la aventura, si consiguieron sus objetivos, entrega además 1 Punto de Cojones.



EQUIPANDO A UN PERSONAJE

"EQUIPO"

ADQUIRIENDO EQUIPO

Como norma general, para la compra de equipo se utiliza el nivel de vida del personaje, que funciona como una característica a estos efectos. El personaje tendrá tantos dados como indica su nivel de vida. Probablemente te habrás dado cuenta que un personaje con un nivel de vida de Indigente tendría 0D. Esto es correcto. Un personaje en sus condiciones no tiene recursos propios y depende de la caridad o tiene que encontrar otra manera de conseguir lo que necesita.

EQUIPO INICIAL

El nivel de vida de un personaje debería ser el indicador del tipo de bienes con los que podría contar al inicio del juego. Como siempre, el Director de Juego tiene la última palabra sobre el equipo del que dispone el personaje. Ten en cuenta que los personajes que pertenezcan a cuerpos y fuerzas de seguridad pueden tener armas, vehículos y material especial asignado. Los personajes del mundo criminal también pueden tener desde el principio acceso a material restringido o ilegal.

Allan tiene un nivel de vida de 2. El Director de Juego determina que tiene todo aquello que cabe esperar de una persona de clase media baja: un pequeño apartamento en alquiler, un utilitario de segunda mano, un ordenador personal de gama baja, etc. Allan trabaja como vigilante de seguridad en unas oficinas, y el DJ determina que, debido a su profesión, tiene a su cargo un revólver Smith & Wesson Model 10 de calibre .38 y un chaleco antibalas blando.

COSTES Y PRECIOS

Dado que nuestra lista de equipo es orientativa y muy extensa, los precios que proporcionamos son genéricos y no detallados. Ten en cuenta que los precios varían en diferentes países en función de diversos factores (tales como impuestos, costes de producción, etc.). Si necesitas conocer exactamente el precio de un artículo te recomendamos que consultes en Internet o en un catálogo especializado.

Cuando un personaje quiere comprar un objeto puede hacer una tirada de nivel de vida contra una Dificultad que depende del coste del equipo que quiere comprar. Si supera la tirada, el equipo estará disponible. Si falla, no podrá adquirir el artículo, posiblemente su crédito haya sido rechazado o no dispondrá de suficiente efectivo. A criterio del Director de Juego, el personaje puede intentar usar habilidades relacionadas (como Negociar) en su tirada o puede ser ayudado por otros en la adquisición.

NIVEL	RANGO	COSTE APROXIMADO	DIFICULTAD PARA COMPRARLO
0	Mínimo	Hasta 10€	Muy fácil
1	Muy barato	Hasta 100€ aproximadamente	Fácil
2	Barato	Hasta los 1.000€ aproximadamente	Media
3	Moderado	Varios miles de euros	Difícil
4	Caro	Decenas de miles euros	Muy difícil
5	Muy caro	Cientos de miles de euros	Heroico
6	Lujo	Millones de euros	Legendario

Allan quiere comprar un coche nuevo. En este caso un utilitario deportivo de gama baja. El coche tiene un precio Moderado (3). Allan posee un nivel de vida de clase Media baja (2). Para poder adquirir el vehículo Allan debe hacer una tirada de nivel de vida (que se considera de 2D) contra una Dificultad que depende el precio. Para un artículo Moderado, la dificultad es Difícil, y el Director de Juego fija el número en 18. Allan lanza los dados y saca un 9. Allan no consigue que el banco le conceda un crédito para el coche y no puede comprarlo.

AUMENTAR Y DISMINUIR RANGOS DE PRECIO

A lo largo del capítulo señalaremos que determinadas situaciones aumentan o disminuyen en cierto número de niveles el precio de un artículo. Cuando una situación u opción aumenta el precio, bajamos en la tabla de precios tantos niveles como se indiquen, hasta el nivel máximo de Lujo, encareciendo el producto y haciéndolo más difícil de adquirir. Si por el contrario se indica que disminuye el precio, se sube en la tabla tantos niveles como se indique, hasta el nivel Mínimo que es el tope.

Allan no puede adquirir un coche nuevo dado que no ha conseguido el crédito que necesitaba. Decide intentar con un coche de segunda mano. El precio de un coche de segunda mano disminuye 1 nivel el precio. El coche que Allan quería adquirir era de precio Moderado (3), por lo que pasa a Barato (2). Allan puede hacer ahora una tirada con su nivel de vida (2) contra una dificultad Media. El Director de Juego le deja la Dificultad en 11. Allan sabe que en su situación actual tiene muy difícil conseguir comprar el coche... tendrá que regatear...

¿USAR PUNTOS DE PERSONAJE O COJONES EN LAS TIRADAS PARA COMPRAR?

Las tiradas parar comprar y adquirir equipo son tiradas de dados, sin embargo, el uso de Puntos de Personaje o de Cojones en estas tiradas puede dar lugar a abusos por parte de algunos jugadores. El Director de Juego tiene la última palabra sobre si permite el uso o no de Puntos de Personaje en las tiradas para comprar equipo.

COMPRA SEGÚN EL NIVEL DE VIDA

Esta regla rápida te permite estimar de un modo sencillo el impacto en la economía del personaje de adquirir diversos bienes y servicios. Puedes usarla de modo complementario o alternativo a la regla general para comprar equipo. Como ves, el coste de los objetos posee un nivel numérico entre 0 y 6, igual que el nivel de vida de los personajes. Cuando un personaje quiere adquirir un objeto, como norma general podrá:

•ADQUIRIR SIN PROBLEMAS ARTÍCULOS DE HASTA 2 NIVELES POR DEBAJO DEL NIVEL DE VIDA DEL PERSONAJE.

•HACER UNA COMPRA DE 1 NIVEL POR DEBAJO DEL NIVEL DE VIDA DEL PERSONAJE EN UN PERIODO DE UNA SEMANA. ESTE COSTE IMPLICA UN DESEMBOLSO CONSIDERABLE EN LA ECONOMÍA DEL PERSONAJE.

•HACER UNA COMPRA DE 1 NIVEL SIMILAR AL NIVEL DE VIDA DEL PERSONAJE EN UN PERIODO MENSUAL (ENTRE UN SUELDO Y OTRO). ESTO IMPLICA UN DESEMBOLSO MUY IMPORTANTE EN LA ECONOMÍA DEL PERSONAJE. DURANTE EL MES SIGUIENTE, EL NIVEL DE VIDA DEL PERSONAJE SE CONSIDERA 1 NIVEL INFERIOR (DEBIDO AL GASTO EXTRA).

•HACER UNA COMPRA DE 1 NIVEL SUPERIOR AL NIVEL DE VIDA DEL PERSONAJE EN UN PERIODO DE 1 AÑO. DURANTE ESE AÑO, EL NIVEL DE VIDA DEL PERSONAJE SE CONSIDERA UN NIVEL INFERIOR (DEBIDO AL ENDEUDAMIENTO).

Allan tiene un nivel de vida de 2 (clase Media baja) trabajando como Vigilante de Seguridad. Como norma general puede tomarse un café o una cerveza con los amigos sin que su economía lo note (algo equivalente a un Coste 0). Una vez a la semana puede salir a la bolera con los amigos o cenar un chuletón (Coste 1). Si un mes hace una compra importante (como por ejemplo comprar un Smartphone último modelo) el mes siguiente tendrá que ahorrar y su nivel de vida de considerará 1 a efectos de compras. Si decide hacer una compra realmente importante (cambiar de coche) se endeudará hasta las orejas y pasará el siguiente año considerándose a efectos de compras que su nivel de vida es 1.

SEGUNDA MANO

Los personajes también pueden adquirir artículos de segunda mano. En muchos países el mercado de segunda mano está realmente extendido y ofrece artículos de gran calidad a precios reducidos. En general, un artículo de segunda mano disminuye en 1 nivel su precio, aunque suele tener el desgaste habitual del uso o alguna pequeña tara, lo que en general no impide que funcione perfectamente. Un personaje puede tratar de conseguir una pieza más deteriorada, lo que disminuye en 2 niveles el precio de un artículo, pero requerirá reparaciones frecuentes o fallará en el momento más inoportuno... lo que viene siendo un pedazo de chatarra.

LEGALIDAD

La legislación de los diferentes países prohíbe la posesión y el uso de un sinfín de artículos que se consideran peligrosos para la intimidad o la seguridad de las personas. Algunos objetos requieren de licencias de uso específicas o de permisos especiales para su tenencia. En general, los explosivos, armas y vehículos militares están siempre restringidos y solo al alcance de las fuerzas y cuerpos de seguridad. Ten en cuenta que puedes elevar la dificultad de las tiradas de Callejeo o Negociar para adquirir artículos que son ilegales. El precio también puede aumentar en 1 o 2 niveles en función de lo restringido o ilegal del artículo.

DESCRIPCIÓN DEL EQUIPO

A continuación haremos una breve descripción de los elementos de equipo destacados.

ROPA Y CALZADO

Existe una gran variedad de ropas y calzados con un coste diferente que dependerá de la calidad de los materiales, fabricación, marca y tendencia de moda. Para algunos, la vestimenta es una cuestión puramente estética, si bien tener la ropa y el calzado adecuado puede suponer una gran ayuda para determinadas tareas o un verdadero problema cuando las circunstancias climatológicas son adversas. El Director de Juego puede elevar la dificultad de ciertas tareas cuando el personaje lleva vestimenta o calzado poco adecuado. Por ejemplo, podría elevar en +6 la Dificultad de las tiradas de Correr si el personaje lleva zapatos de tacón.

CALZADO DE TRABAJO
Suele estar realizado en materiales transpirables e impermeables con refuerzos y suelas adherentes para evitar deslizamientos. El calzado de montaña suele incluir además sujeciones para crampones y tejidos hidrófugos.

A CRITERIO
DEL DIRECTOR DE JUEGO
un personaje puede recibir una bonificación de 1D a sus intentos de Seducción, Negocios, Persuasión o Liderar su lleva una vestimenta adecuada (ropa provocativa, un traje de alta costura, etc.).

ROPA TÁCTICA
Suele venir estampada con patrones de camuflaje de diversos tipos. Proporciona una bonificación de 1D a los intentos de Discreción o Camuflaje en un entorno adecuado al patrón. Los patrones más comunes suelen ser bosque, desierto, tundra, urbano, navy y negro.

ROPA DE INVIERNO O MONTAÑA
Suele estar fabricada con tejidos sintéticos transpirables y diseñada para mantener el calor corporal del usuario. Proporciona una bonificación de 1D a las tiradas de Resistencia contra el frío extremo. La ropa de neopreno o térmica proporciona una bonificación de 2D a las tiradas de Resistencia contra el frío extremo.

CHALECOS TÁCTICOS
incluyen gran cantidad de bolsillos, anclajes o zonas de velcro similares para colgar o prender los equipamientos. Pueden estar diseñados en patrones de camuflaje.

BOLSAS DE TRANSPORTE

Existen muchos tipos diferentes de mochilas, macutos y bolsas con diferentes capacidades. Las bolsas y mochilas tanto de montaña como de acampada suelen incluir protección para espalda (lo que permite cargarlas con más peso y durante más tiempo) y ser impermeables (protegiendo así mejor su contenido). Las bolsas y mochilas tácticas y militares suelen incluir cierres y correajes que permiten liberarlas con facilidad para ganar movilidad o escapar en caso de emergencia.

EQUIPO DE ACAMPADA Y SUPERVIVENCIA

Sacos, tiendas, hornillos, colchonetas, etc. El equipo de acampada está diseñado para proporcionar una cierta comodidad para las pernoctaciones y estancias en la naturaleza. El equipo de supervivencia pretende proporcionar a sus usuarios mayores probabilidades de sobrevivir en un entorno hostil. Un buen saco de dormir y un buen refugio, por ejemplo, son indispensables para poder subsistir a una noche en alta montaña. Los personajes que no dispongan de un

equipo correcto incrementan la Dificultad de sus tiradas de Supervivencia en función de los elementos de los que carecen.

SACOS DE DORMIR DE MONTAÑA O INVIERNO
Proporcionan una bonificación de 1D a Resistencia contra el frío extremo.

BRÚJULA
Indica el Polo Norte magnético. Existen muchos tipos de brújulas con más o menos funcionalidades. Proporciona una bonificación de 1D a Orientación. Las interferencias magnéticas pueden dejarla inutilizada.

GPS
El modelo más básico indica las coordenadas del usuario (latitud, longitud y altura respecto al mar) y proporciona una bonificación de 1D a Orientación. Los modelos más avanzados incluyen software de navegación y cartografía, lo que proporciona una bonificación de 2D a Orientación. El GPS funciona gracias a los satélites, por lo que puede haber zonas sin cobertura donde no funcione en absoluto.

RACIONES MRE (MEAL READY TO EAT)
Se trata de raciones de campaña empaquetadas, enlatadas y precocinadas, destinadas para una larga duración y un aporte energético alto. Algunas incluyen infiernillos, hornillos y pastillas de encendido, mientras que otras permiten tener una comida caliente sin necesidad de encender fuego mediante un proceso químico exotérmico de oxidación-reducción.

BARRITAS ENERGÉTICAS
Se trata de barritas de cereales con alto contenido en carbohidratos. No son un alimento equilibrado, pero proporciona energía. Además, otorgan una bonificación de +1D a la Resistencia contra la fatiga en la siguientes 3 horas de su consumo.

BEBIDAS ENERGÉTICAS
Normalmente poseen un elevado nivel de cafeína, taurina y otros compuestos energéticos. Otorga una bonificación de +1D a la Resistencia contra la fatiga en la siguientes 3 horas de su consumo.

HERRAMIENTAS Y KITS

Los kits de herramientas portátiles están diseñados para que un técnico profesional pueda trasladarlos en un maletín o bolsa de transporte para trabajar fuera de casa. Incluyen normalmente herramientas de diagnóstico, mantenimiento y reparación. Un personaje que intenta realizar un trabajo especializado sin las herramientas adecuadas puede incurrir en penalizaciones tal y cómo se recoge en las reglas.

DESFIBRILADOR PORTÁTIL
Proporciona una bonificación de 2D cuando se intenta estabilizar a un personaje que se encuentra en estado de Herido de muerte (ver Volver de las puertas de la muerte en la página 134).

KIT DE MICROELECTRÓNICA
Incluye todo tipo de herramientas, desde alicates, pelacables, lápiz soldador, cúter, extractor de chips, destornilladores, fusibles, transistores, amperímetros, conectores, pinzas, etc.

KIT DE HERRAMIENTAS
Un kit normal con herramientas que pueden encontrarse en casi cualquier domicilio. Martillo, destornilladores, cúter, llave inglesa, llaves Allen, alicates, taladradora, etc.

KIT DE PRIMEROS AUXILIOS
Un botiquín de primeros auxilios con vendajes, yodo, analgésicos, pinzas, fórceps, sutura, tijeras, etc.

ORDENADORES Y COMUNICACIONES

Los ordenadores y tablets tienen diferentes prestaciones dependiendo de su gama.

GAMA BAJA
Poseen una memoria aceptable que les permite utilizar la mayor parte de las aplicaciones sencillas, como calculadoras, reproductores de música, retoque sencillo de fotografías, lector de documentos, juegos simples, etc. En el caso de las

tablets, este tipo de máquinas suelen tener conectividad limitada (acceso a Internet a través de redes locales o conectividad con otros aparatos cercanos) e incluir prestaciones como GPS y cámara de fotos. Los ordenadores suelen tener webcam de baja definición.

GAMA MEDIA
Con una memoria suficiente, un ordenador o tablet de gama media tiene memoria suficiente para emplear aplicaciones más complejas, como aplicaciones de depuración, juegos con moderada carga gráfica, edición sencilla de música y vídeo, e incluso programación sencilla. Las tablets suelen tener conectividad 3G (acceso a Internet tanto a través de redes móviles como de redes locales) e incluir prestaciones como GPS y cámara de fotos de alta definición. Los ordenadores suelen tener webcam de alta definición y sonido envolvente, lector y grabador de DVD.

GAMA ALTA
Este tipo de máquinas tienen capacidad para usar casi todo tipo de aplicaciones, incluyendo aquellas que requieren un uso importante de memoria y gráficos de alta definición. Son capaces de hacer procesos complejos. En el caso de tablets tienen conectividad móvil y local, GPS, cámara de alta definición con zoom óptico. En el caso de ordenadores suelen incluir sonido envolvente de alta definición, cámara web de alta definición y lector/grabador de DVD o discos Blu-ray.

SMARTPHONES

Estos teléfonos inteligentes poseen prestaciones similares a las tablets de la misma gama, añadiendo las prestaciones de un teléfono, pero con pantallas más pequeñas para favorecer la movilidad.

WALKIE TALKIE

WALKIE TALKIE CIVIL
Se puede comprar en cualquier tienda, a menudo en versiones para niños que se emplean como juguete. Puede tener un alcance de un par de kilómetros en condiciones óptimas, una recepción aceptable y pocas prestaciones.

WALKIE TALKIE PROFESIONAL
Tiene mucho más alcance, entre 3 y 5 kilómetros, permite la escucha en al menos dos canales y posee rastreo de banda.

WALKIE TALKIE MILITAR
Tiene un alcance de unos 7 kilómetros, escucha en al menos 5 canales, posee rastreo de banda y encriptación de canal seguro. Normalmente no están disponibles al público.

RADIO DE CAMPAÑA
Estas estaciones portátiles utilizan frecuencias UHF y VHF para emitir. Con una antena básica pueden tener un alcance de hasta 300 kilómetros.

RADIO DE CAMPAÑA MILITAR
Estos transreceptores suelen ser portátiles (una mochila, por ejemplo) e incluyen codificadores, saltos de frecuencia programados, generadores de ruido y función de boya de largo alcance (emite una señal de emergencia en morse).

ILUMINACIÓN

Existen muchos tipos de luces y linternas. La mayoría de ellas funcionan con pilas o baterías recargables. Dependiendo de su tamaño, poseen mayor alcance y lúmenes (potencia luminosa).

LINTERNAS MILITARES
Suelen incluir filtros de color para evitar la detección y la pérdida de visión del usuario, modos de intermitencia para hacer alertas, ráfagas para morse, etc.

LÁMPARAS Y LINTERNAS DE CAMPAÑA
Suelen incluir ganchos para ser colgadas o puestas de pie, modo de lámpara fluorescente y regulación del nivel de luz.

LÁMPARAS FRONTALES
Tienen un sistema de sujeción para acoplarlas a cascos, gorras o incluso con elásticos a su propia cabeza, de modo que tenga las manos libres mientras sigue manteniendo una linterna enfocada a donde mira.

LÁMPARAS TIPO FOCO
Suelen tener una gran potencia frontal y regular la anchura y longitud del haz de luz.

LUZ QUÍMICA
Se compone de unos tubos plásticos que contienen dos ampollas químicas que, al romperse y mezclarse en el interior, producen un efecto luminiscente. Una vez encendidas no se pueden apagar y su duración es de una hora. Funcionan perfectamente bajo el agua.

VISIÓN NOCTURNA

Existen principalmente tres tipos de tecnología para ver en la oscuridad, que se pueden incluir en gafas (se trata de unas gafas sobredimensionadas), visores nocturnos (acoplables a un arma o usados en solitario) o binoculares (muy extendidos en el mercado civil).

INTENSIFICACIÓN DE IMAGEN
Esta tecnología se basa en la magnificación de los fotones recibidos de una fuente de luz externa de baja intensidad (como las estrellas o la Luna). En los primeros años de desarrollo de esta tecnología, un aumento súbito de la iluminación podía deslumbrar al usuario. Actualmente, la mayor parte de estos equipos poseen función autogating que evitan el deslumbramiento. Un equipo civil de bajo coste (como el de una cámara de vídeo, por ejemplo) elimina hasta 3 puntos de los modificadores de oscuridad. Es decir, si hubiera algún modificador a la tirada del personaje que elevase la Dificultad por causa de la oscuridad, el visor elimina los 3 primeros puntos. Un visor militar o de última generación elimina hasta 6 puntos.

Allan apunta a un blanco a través de una mira de visión nocturna de un rifle de caza. La defensa del objetivo y otros modificadores dejan la Dificultad en 14. Es una noche con luna, por lo que el Director de Juego aumentaría la Dificultad en +6 puntos hasta un +20. Sin embargo, la mira de Allan elimina hasta 3 puntos del modificador por oscuridad, por lo que en vez de aumentar en +6, aumentaría solo en +3, hasta un 17. Si estuviese empleando un visor militar de última generación, eliminaría hasta 6 puntos del modificador por oscuridad, por lo que Dificultad quedaría en 14.

ILUMINACIÓN ACTIVA

Este tipo de tecnología se basa en una fuente de iluminación en infrarrojo cercano y un receptor capaz de ver en ese espectro y de magnificar la imagen resultante, que suele ser de baja resolución. Estas miras, que no suelen estar disponibles en el mercado civil, eliminan hasta 6 puntos de los modificadores por oscuridad.

IMAGEN TERMAL

Esta tecnología detecta la diferencia de temperatura de los objetos y seres vivos con un fondo. Detectan la radiación termal y no necesitan de una fuente de iluminación. Con esta tecnología los objetos calientes se ven en colores rojos y se van apagando hasta volverse azules y negros aquellos que están realmente fríos. Aunque con este tipo de tecnología se puede ver en completa oscuridad, las fuentes grandes de calor pueden confundir y cegar el sensor.

BATERÍAS Y CARGADORES

BATERÍAS

La mayor parte de los aparatos eléctricos o electrónicos funcionan con baterías. Se trata de un dispositivo que produce una reacción electroquímica para producir energía eléctrica. Las baterías de célula primaria (pilas) no son recargables, mientras que las de célula secundaria lo son y pueden reutilizarse. La carga se produce mediante un cargador, que suele ir conectado a la red eléctrica y transforma el voltaje a uno aceptado por la batería. La mayor parte de las baterías de uso común se pueden comprar en grandes almacenes, mientras que las baterías para aparatos electrónicos complejos suelen ser más caras y difíciles de encontrar.

CARGADORES

Existen muchos tipos de cargadores para todo tipo de baterías. Aunque algunos organismos como la Unión Europea han intentado la homogeneización, existen aún decenas de tipos de cargadores diferentes.

DINAMO

Una dinamo es un pequeño mecanismo que genera energía eléctrica mediante un proceso inducción electromagnética. Ha sido usado durante años por ciclistas, acoplado a la rueda de un vehículo, para conseguir electricidad para los faros a partir del giro de la rueda. Se trata de una manera sencilla y transportable de conseguir electricidad.

EQUIPO DE ESCALADA

El equipo de escalada suele incluir todo tipo de material de seguridad para superar cambios de nivel, cuerdas de fibra sintéticas, mosquetones de seguridad, crampones para la nieve, piolets, etc. El uso de material de escalada apropiado puede proporcionar a los personajes

ARTÍCULO	PRECIO
ROPA Y CALZADO	
Abrigo de invierno	Muy barato
Abrigo de montaña	Barato
Abrigo ligero	Muy barato
Botas de montaña	Muy barato
Botas militares / de trabajo	Barato
Calcetines	Mínimo
Camisa	Mínimo – Muy barato
Camiseta	Mínimo – Muy barato
Calzado deportivo	Mínimo - Barato
Calzado urbano	Mínimo - Barato

Chaleco de caza	Muy barato
Chaleco táctico	Muy barato
Pantalón	Mínimo – Barato
Falda	Mínimo - Barato
Vestido	Mínimo - Barato
Ropa interior	Mínimo - Barato
Ropa táctica	Muy barato
Ropa térmica	Muy barato
Traje de neopreno	Barato
Traje de negocios	Muy barato - Barato
Traje de gala / vestido de gala	Muy barato - Moderado
Traje de alta costura / vestido de alta costura	Barato - Moderado

BOLSAS DE TRANSPORTE

Bolsa de deporte	Muy barato
Bolsa táctica	Muy barato
Bolso	Mínimo - Barato
Maletín	Muy barato
Mochila de acampada	Muy barato
Mochila de montaña	Muy barato
Mochila escolar	Muy barato
Mochila táctica	Muy barato
Portadocumentos	Muy barato
Riñonera	Mínimo

EQUIPO DE ACAMPADA Y SUPERVIVENCIA

Barrita energética	Mínimo
Bebida energética	Mínimo
Brújula	Muy barato
Camping gas	Muy barato
Colchón inflable	Muy barato
Cronógrafo	Muy barato
Lámpara de camping	Muy barato
Tienda básica	Muy barato
Tienda de montaña	Barato
Tienda militar	Barato
Tienda pabellón	Barato
Saco de dormir invierno	Barato
Saco de dormir montaña	Barato
Saco de dormir verano	Muy barato
Ración MRE	Mínimo

KITS DE HERRAMIENTAS

Caja de herramientas básica	Muy barato
Caja de herramientas de carpintería	Barato
Caja de herramientas microelectrónica	Barato
Desfibrilador portátil	Barato
Herramienta multiusos	Muy barato
Kit de falsificación	Barato
Kit de primeros auxilios	Muy barato

TECNOLOGÍA Y COMUNICACIONES

Ordenador personal de gama baja	Barato
Ordenador personal de gama media	Barato
Ordenador personal de gama alta	Moderado
Ordenador personal de alta tecnología	Moderado
Smartphone de gama baja	Barato
Smartphone de gama media	Barato
Smartphone de gama alta	Moderado
Smartphone de alta tecnología	Moderado
Tablet de gama baja	Barato
Tablet de gama media	Barato
Tablet de gama alta	Moderado
Walkie talkie civil	Muy barato
Walkie talkie profesional	Muy barato
Walkie talkie militar	Barato
Radio de campaña	Barato
Radio de campaña militar	Moderado

ILUMINACIÓN E IMAGEN

Bengala	Mínimo
Lanzador de bengalas	Muy barato
Linterna de mano	Mínimo
Linterna frontal	Muy barato
Linterna foco	Muy barato
Luz química	Mínimo
Visor nocturno (Iluminación)	Barato
Visor nocturno (Intensificación de imagen)	Muy barato
Visor nocturno (Imagen termal)	Barato

ARTÍCULO	PRECIO
EQUIPO DE ESCALADA	
Arnés de escalada	Muy barato
Cuerda	Muy barato
Crampones	Muy barato
Mosquetón	Mínimo
Piolet	Muy barato
Pitones	Muy barato

BATERÍAS	
Baterías recargables	Mínimo – Muy barato
Cargador de baterías	Mínimo – Muy barato
Dinamo	Muy barato

ARMAS DE FUEGO

ALCANCES

Incluimos de nuevo la tabla de alcances de las armas de fuego para que la tengas a mano cuando te haga falta.

TIPO DE ARMA	CORTO	MEDIO	LARGO
Armas cortas	5	15	30
Escopetas	20	60	120
Subfusiles	25	75	150
Fusiles de caza	30	90	180
Fusiles de asalto	50	150	300
Fusiles de francotirador	100	300	600
Ametralladora	50	150	300
Lanzacohetes	50	100	200
Lanzagranadas	20	60	120

ARMAS AUTOMÁTICAS

Las armas que incluyen la anotación Capacidad de fuego automático pueden realizar disparos individuales, Fuego automático, Fuego de cobertura y Ráfaga corta. Las armas que incluyen la anotación Solo fuego automático no son capaces de hacer disparos individuales y siempre deben disparar Fuego automático, Fuego de cobertura o Ráfaga corta.

ARMAS CORTAS, PISTOLAS Y REVÓLVERES

BERETTA

La Beretta 92 es sin duda la más conocida de la familia italiana Beretta. Reemplazó a la Colt M1911 como pistola reglamentaria del ejército de los Estados Unidos en 1985. Famosa por su aparición en numerosas películas y series, se trata de un arma fiable y versátil. Se fabrica en varios calibres, siendo el 9mm Parabellum estándar de la OTAN el más usado. Posee un cargador de 15 proyectiles y existen versiones con cargador de 10 proyectiles para adaptarse a la legislación restrictiva de determinadas zonas. El modelo 93 R (de ***Raffica***, la forma italiana de decir Ráfaga) posee un diseño que incluye un pequeño grip plegable bajo el cañón, cargador de 20 cartuchos y ***Capacidad de fuego automático***.

COLT
Sin duda la industria armamentística más famosa es Colt, fundada en 1836 por Samuel Colt en Estados Unidos. Colt ha suministrado fielmente al ejército estadounidense desde sus orígenes, con armas legendarias como los famosos revólveres Colt Navy y Colt Peacemaker mostrados en infinidad de películas sobre el lejano oeste. Entre sus armas cortas modernas más famosas se encuentra el Colt M1911, una pistola automática de calibre .45ACP y cargador de 7 cartuchos, que se mantuvo como arma reglamentaria del ejército estadounidense desde 1911 a 1985. Se produjo en masa durante la Segunda Guerra Mundial y aún es utilizada por unidades militares y policiales de los Estados Unidos y resto del mundo. Colt sigue fabricando revólveres de altas prestaciones como el Colt Detective Special, un diminuto revólver de calibre .38 Special y 6 cartuchos, muy usado por la policía. También el Colt Anaconda, una enorme e intimidadora arma de calibre .44 Magnum con cilindro de 6 cartuchos. En la misma línea, otra arma de aspecto altamente amenazador es el Colt Python de calibre .357 Magnum y cilindro de 6 cartuchos.

GLOCK
Pistola austriaca de la fábrica Glock manufacturada con polímeros sintéticos, debido a lo cual corrió el rumor (falso) de que no era detectada en los escáneres de los aeropuertos. La Glock es una pistola de aspecto cuadrado, fiable, eficiente y ligera. Su diseño original (Glock 17) utiliza un calibre 9mm Parabellum de la OTAN con cargadores de 17 cartuchos de capacidad. El modelo 18C, también de 9mm Parabellum, lleva un cargador especial que sobresale de la empuñadura con capacidad de 33 proyectiles y ***Capacidad de fuego automático***.

HECKLER & KOCH
La fábrica alemana H&K fabrica algunas de las mejores y más famosas armas de fuego del mundo. Entre las armas cortas tenemos el H&K USP, que es actualmente el arma de servicio del ejército español, alemán, la marina francesa, numerosas unidades australianas y griegas. El calibre más usado de esta arma es el 9mm con cargador de 15 cartuchos y numerosas variantes, como las Tactical, que incluyen sistemas de puntería ajustables. Otro modelo famoso es el H&K P2000, un arma muy compacta y redondeada con cargador de 10 o 13 cartuchos en la versión de 9mm.

ISRAEL MILITARY INDUSTRIES (ACTUALMENTE ISRAEL WEAPON INDUSTRIES)
Las fábricas de Israel Military Industries (IMI) han producido algunas de las armas más famosas del siglo XX. Entre ellas se encuentra la Desert Eagle, pistola de origen estadounidense desarrollada por Magnum Research, pero producida en masa finalmente en Israel. La Desert Eagle se ideó originalmente como un revólver de alto calibre, siendo rediseñada como pistola semiautomática poco después. Su perfil fácilmente reconocible e intimidatorio, y su aparición recurrente tanto en los videojuegos como en el cine, la han convertido en un icono popular. El modelo Mark VII utiliza munición .50 Action Express en cargadores de 7 cartuchos. Existe un modelo llamado "Baby Eagle" fabricado originalmente por IMI y que, a pesar de ser un arma distinta, muchos consideran la "hermana pequeña" de la Desert Eagle. La "Baby Eagle" o Jericho 941 es un arma más pequeña y utiliza munición de menor calibre, .41 Action Express con cargadores de 15 cartuchos, y se fabrica tanto en metal como en polímeros de fibra, siendo el arma reglamentaria de las fuerzas policiales y militares de Colombia y Perú, de las fuerzas de defensa de Israel y de los comandos tácticos especiales de Corea del Sur.

LLAMA
La española Llama fabricó algunas de las armas reglamentarias del ejército español. Entre sus armas más comunes está la Llama M-82, que imitaba fielmente a la Beretta 92 italiana con calibre 9mm y capacidad de 15 cartuchos. La M-82 estuvo en servicio en el ejército español entre 1985 y 2011, cuando se sustituyó por la H&K USP. También fabricó algunos revólveres importantes como la Llama Supercomanche, un enorme revólver

que imita al S&W Model 29 de calibre .44 Magnum con cilindro de 6 cartuchos.

MAKAROV
Pistola de origen ruso que sirvió a todo el bloque comunista de la URSS durante la guerra fría. Actualmente aún se encuentra en servicio en numerosos países de Europa del Este (como Albania, Bielorrusia, Hungría, Polonia) y la mayor parte del antiguo bloque comunista, como Ucrania, Uzbekistán, Rusia, Georgia, Estonia, etc. También ha sido muy utilizada en Afganistán, Nicaragua, Corea del Norte, Mozambique, Siria e incluso en China. La Makarov PM utiliza munición 9x18 mm Makarov que no es compatible con la munición 9mm Parabellum de la OTAN. Los modelos anteriores a 1990 utilizaban cargadores de 12 cartuchos de capacidad, mientras que los posteriores solo tienen 8 cartuchos de capacidad y un tamaño mucho más reducido. En Estados Unidos se comercializa a través de una filial bajo la denominación Baikal IJ-70 en calibre .38 y capacidad de 10 y 15 cartuchos en la versión de Alta Capacidad.

SIG SAUER
El modelo más conocido de esta conocida fábrica suiza es la Sig Sauer P226, que compitió con la Beretta 92 por reemplazar a la Colt M1911 como arma reglamentaria del ejército de los Estados Unidos. La Sig, a pesar de estar equiparada con la pistola italiana, resultó ser más cara de producir, por lo que la elegida fue la Beretta. Sin embargo, numerosas unidades de todo el mundo adoptaron esta arma compacta y potente, como los prestigiosos Navy SEAL (que utilizan el modelo P226 NAVY) o el Servicio Secreto, encargado de la protección del presidente de los Estados Unidos. Incluso la compañía de mercenarios Blackwater tienen dos modelos específicos (el P226 Blackwater y el P226 Blackwater Tactical). Su calibre usual es el 9mm Parabellum. El modelo P220 es el reglamentario de los ejércitos francés, danés y las fuerzas de autodefensa japonesas. Se trata de un arma pequeña y compacta que se fabrica en calibres 9mm Parabellum y .38 con cargador de 7 cartuchos en la versión Compact y de 8 cartuchos en la versión Extended.

SMITH & WESSON
El fabricante estadounidense de armas y municiones Smith & Wesson (adquirido en el 2001 por la empresa Saf-T-Hammer), es una de las empresas más famosas, con un gran número de pistolas y revólveres en el mercado. Podríamos destacar el S&W Model 10 (conocido como .38 Special), un pequeño revólver de calibre .38 y 6 cartuchos de capacidad que ha sido reglamentario para la policía militar de Estados Unidos durante muchos años. También ha sido muy famoso el revólver de Harry "el Sucio", el S&W Model 29 calibre .44 Magnum y 6 cartuchos de capacidad. El S&W Model 686 de calibre .357 Magnum y 6 cartuchos de capacidad ha sido utilizado por las fuerzas de la marina estadounidense (US NAVY) y de las fuerzas especiales de la gendarmería francesa (GIGN) en misiones anfibias, pues ofrece grandes prestaciones en entornos "mojados".

TAURUS
La empresa brasileña Taurus, fabrica una serie de armas cortas consideradas muy seguras por el público general. Son especialmente populares los modelos de la serie Millenium, que incluye diversos calibres, como el modelo PT145 en calibre .45 ACP y cargador de 10 cartuchos. Existe la llamada versión PRO de esta arma, que incluye mejoras de seguridad, ergonómicas y gatillo más suave. Entre los revólveres está el Taurus Model 617, una pequeña arma de cañón corto y calibre .357 Magnum con cilindro de 7 cartuchos.

WALTHER
Walther es otro fabricante alemán que ha realizado algunas de las armas más famosas del cine. Por ejemplo, fueron responsables de la mítica Walther PPK que utilizó durante años el espía de ficción James Bond, siendo esta una pistola fabricada en varios calibres y con muchas imitaciones (como la española Astra Constable). El modelo PPK de calibre .380 ACP posee un cargador de 7 cartuchos.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Beretta 92	.9mm	15	3D	Moderado
Beretta 93 R	.9mm	20	3D	Moderado
Colt Anaconda	.44 Magnum	6	5D	Moderado
Colt Detective Special	.38	6	3D	Barato
Colt M1911	.45ACP	7	3D+2	Moderado
Colt Python	.357 Magnum	6	4D	Moderado
Glock 17	.9mm	17	3D	Moderado
Glock 18C	.9mm	33	3D	Moderado
H&K USP	.9mm	15	3D	Moderado
H&K P2000 .9mm	.9mm	13	3D	Moderado
IMI Desert Eagle .50AE	.50 AE	7	5D+2	Moderado
IMI Jericho 941 .41	.41 AE	12	4D	Moderado
Llama M-82	.9mm	15	3D	Moderado
Llama Supercomanche	.44 Magnum	6	5D	Moderado
Makarov PM	.9x18	12	3D	Barato
Makarov Baikal IJ-70	.38	10	3D	Moderado
Sig Sauer P226	.9mm	15	3D	Moderado
Sig Sauer P220	.9mm	7	3D	Moderado
S&W Model 10	.38	6	3D	Barato
S&W Model 29	.44 Magnum	6	5D	Moderado
S&W Model 686	.357 Magnum	6	4D	Moderado
Taurus PT145	.45ACP	10	3D+2	Moderado
Taurus Model 617	.357	7	4D	Moderado
Walther PPK	.380 ACP	7	3D	Moderado

ESCOPETAS

BENELLI

La Benelli M-4 es una escopeta semiautomática de calibre 12 con un depósito de 8 cartuchos, diseñada para los cuerpos de seguridad y uso militar. Es considerada la escopeta táctica más avanzada del momento y la emplean, entre otros, el cuerpo de marines de los Estados Unidos. Existen versiones civiles de esta arma con capacidad limitada a 5 cartuchos.

BERETTA

Otra arma italiana es la Beretta Ultralight. Una escopeta semiautomática diseñada para la caza de cañones superpuestos, calibre 12 y capacidad para 5 cartuchos. Un arma cara que suele grabarse en la culata y la báscula para personalizarla.

C-MORE COMPETITION

El M26 Modular Accessory Shotgun System (M26 MASS), fabricado por C-More Competition, es actualmente la escopeta de servicio del ejército de los Estados Unidos. Se trata de una escopeta con acción de cerrojo que se puede acoplar bajo el cañón de un fusil M-16 o carabina M-4, aunque mediante un pistolete modular puede emplearse como arma independiente. Utiliza cartuchos de calibre 12 en cargadores de 5 cartuchos de capacidad.

FRANCHI

La italiana Franchi S.P.A. comenzó la fabricación en 1979 de la SPAS-12, una

escopeta semiautomática con acción de bombeo que permite fuego automático y ofrece un aspecto intimidatorio. Su importación en Estados Unidos es ilegal y solo la utilizan las unidades SWAT. Se trata de un arma de calibre 12 con un depósito de 8 cartuchos. Esta escopeta tiene ***Capacidad de fuego automático***.

ITHACA

El modelo más famoso de Ithaca Gun Company se basa en la Remington Modelo 17, un arma creada en principio por uno de los armeros de la compañía Colt, John Moses Browning. Ithaca esperó a la caducidad de la patente de dicha arma en 1937 para introducir en el mercado la Ithaca 37, una escopeta corredera con numerosas versiones, siendo la más conocida la Ithaca 37 Defense de calibre 12, la cual posee un depósito tubular de 8 cartuchos.

KNIGHT'S ARMAMENT COMPANY

Knight's Armament Company fabrica desde los años ochenta lo que se conoce como el Masterkey (la llave maestra). Se trata de una pequeña escopeta corredera acoplable al cañón de un fusil de asalto. El cargador del fusil se utiliza como empuñadura de la escopeta. Su depósito interno acepta hasta 3 cartuchos de calibre 12. Esta arma inspiró posteriormente el diseño de la M26 MASS.

MOSSBERG

La americana Mossberg 500 es un arma con un amplio recorrido y numerosas versiones. Se trata de una escopeta de corredera y calibre 12 gauge con capacidad para 5 cartuchos en la versiones civiles (posee cachas y culata de madera).

LAURONA

Las escopetas de caza Laurona-Zabala son armas de caza sencillas. Utilizan un sistema de dos cañones basculantes con un cartucho de calibre 12 cada uno. Normalmente tienen dos gatillos que permiten disparar uno o los dos cañones a la vez (en términos de juego, realiza un único disparo y lanza dos veces el daño).

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Benelli M-4	.12	5	6D	Moderado
Beretta Ultralight	.12	5	6D	Moderado
C-More M-26	.12	5	6D	Moderado
Franchi SPAS 12	.12	8	6D	Moderado
Knight's Armament Masterkey	.12	3	6D	Moderado
Ithaca 37 Defense	.12	8	6D	Moderado
Mossberg 500	.12	5	6D	Moderado
Laurona	.12	2	6D	Barato

SUBFUSILES

FABRIQUE NATIONALE HERSEL

Esta empresa belga fabrica el FN-P90, un arma de aspecto futurista y configuración bullpup (con el mecanismo y el cargados detrás del gatillo) que emplea la rara munición FN 5'7 x 28mm, de alta velocidad y gran capacidad de penetración. Su cargador de diseño exclusivo (y no compatible con otras armas), tiene una capacidad de 50 cartuchos. Utilizada por fuerzas especiales y militares de más de 40 países, esta arma ha sido utilizada con un gran éxito en las guerras de Iraq, Afganistán y Libia. Este subfusil tiene ***Capacidad de fuego automático***.

H&K

Sin duda, uno de los subfusiles más famosos del mundo es el Heckler & Koch MP5 en sus numerosas versiones. Usado por las fuerzas especiales de medio mundo, aparece en decenas de películas y videojuegos. Un arma eficaz y robusta

que lleva en servicio desde los años sesenta y de la que existen más de 100 variantes. Utiliza munición de 9mm en cargadores de 32 cartuchos. Otro arma desarrollada por H&H es el subfusil UMP, una versión de mayor calibre que el MP5 pero menor velocidad. Esta arma es usada entre otros por la policía de fronteras de Estados Unidos y las fuerzas especiales de Liechtenstein. Utiliza munición de calibre .45 ACP en cargadores de 30 cartuchos. Este subfusil tiene ***Capacidad de fuego automático***.

IMI

Israel ha fabricado durante años otra de las armas más extendidas y famosas del mundo, la IMI UZI y su hermana pequeña, la Mini UZI. Diseñada a finales de los cuarenta por el capitán Uziel Gal de las Fuerzas de Defensa Israelíes (IDF), e introducida en las fuerzas especiales en los años cincuenta, la UZI ha sido exportada a más de 90 países, probado su eficiencia en decenas de conflictos y aparecido en decenas de películas y videojuegos. La UZI es un arma que emplea munición de 9mm en cargadores de 32 cartuchos. La Mini UZI, una versión mucho más pequeña (tanto que a veces es calificada como pistola automática), emplea munición de 9mm en cargadores de 20 cartuchos y tiene una velocidad de disparo mucho mayor. Estos subfusiles tienen ***Capacidad de fuego automático***.

IZHMASH

Otro subfusil clásico y muy extendido es el AKS-74U, versión corta del mítico fusil ruso AK-47 fabricado por la manufactura rusa Izhmash. Usada sobre todo por fuerzas especiales, grupos de asalto, infantería paracaidista y tripulación de vehículos, utiliza munición 5'45 x 39mm rusos en cargadores de 30 cartuchos. Es un arma muy extendida en las exrepúblicas soviéticas. Este subfusil tiene ***Capacidad de fuego automático***.

MILITARY ARMAMENT CORPORATION

Un arma popular gracias al cine es el subfusil Ingram MAC-10, calibre .45ACP, y cargador de 30 cartuchos. Se trata de un arma sencilla, barata y fácil de mantener con una gran velocidad de disparo, lo que la convirtió durante años en la favorita de las bandas. Incluía un silenciador que ayudaba a controlar el enorme retroceso del arma cuando se efectuaba fuego automático. Este subfusil tiene ***Capacidad de fuego automático***.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
FN P-90	5'7 x 28mm	50	4D	Moderado
H&K MP5	.9mm	32	3D	Moderado
H&K UMP	.45	30	3D+2	Moderado
IMI Uzi	.9mm	32	3D	Moderado
IMI Mini Uzi	.9mm	20	3D	Moderado
Izhmash Kalashnikov AKS-74U	5'45 x 39mm	30	4D	Moderado
Ingram MAC-10	.45 ACP	30	3D+2	Moderado

FUSILES DE FRANCOTIRADOR

ACCURACY

La compañía británica Accuracy International fabrica uno de los modelos más famosos de fusil de francotirador, el Accuracy International Artic Warfare, un arma de cerrojo de calibre 7'62 OTAN en cargador de 10 cartuchos que ha aparecido en numerosos videojuegos y películas. Es empleado sobre todo por el ejército británico, aunque otros países también lo han adoptado, como Holanda, Singapur, Bélgica, Alemania y Australia.

BARRETT FIREARMS COMPANY

El fusil Barret M82A2 de configuración bullpup es una de las armas más mortíferas

del mundo. Fabricado en los Estados Unidos, es empleado por las fuerzas policiales y militares de más de 30 países, entre ellos los propios Estados Unidos, Francia, Holanda, España, Italia, Reunido Unido, Israel, Brasil y un largo etcétera. Utiliza la potente munición 12,7 x 99 OTAN en cargadores rectos con capacidad de 10 cartuchos. Un disparo de este fusil es capaz de atravesar un bloque de motor o un muro de ladrillo e impactar igualmente a su objetivo. Incluye una mira telescópica de 10 aumentos diurna/nocturna.

FUSIL M40 DEL CUERPO DE MARINES DE LOS ESTADOS UNIDOS

Creado a partir de piezas de diversos proveedores por en la Base del Cuerpo de Marines de Quantico y basado en el Remington 700, el M40 es un rifle de cerrojo de calibre 7'62 OTAN con un depósito fijo de 5 cartuchos y una mira diurna de 12 aumentos. Fabricado con fibra de vidrio, esta arma ha sido probada con éxito en las Guerra del Golfo y las invasiones de Iraq y Afganistán.

H&K

La alemana H&K fabrica este poderoso fusil de francotirador H&K PSG1 semiautomático de calibre 7'62 OTAN y cargador de 20 cartuchos. Es un arma pesada pero eficaz que según se dice fue desarrollada para las unidades de intervención especial tras la masacre de las Olimpiadas de Munich en 1972, y que actualmente utilizan unidades policiales y militares de más de 20 países, entre los que destacamos España, Alemania, Argentina, Chile, Japón, Pakistán y Corea del Sur, entre otros.

IZHMASH

La fábrica mecánica Izhmash construye entre otros el SVD Dragunov. Un fusil de francotirador diseñado como arma de largo alcance para funcionar en las circunstancias climatológicas más adversas. Es un arma que no requiere que los soldados estén especialmente bien entrenados ni especializados, y se distribuyó entre todos los pelotones del Pacto de Varsovia. Ha sido utilizado en numerosos conflictos, entre ellos, el de Iraq, Afganistán o Chechenia. Emplea munición de calibre 7'62 LR en cargadores de 10 cartuchos.

WALTHER

La alemana Walther fabricó uno de los fusiles de francotirador más exquisitos jamás fabricado. El Walther WA2000 se fabricó durante 6 años y se abandonó después por ser demasiado caro de producir. Actualmente se considera casi una pieza de coleccionista, pues solo se fabricaron 176 unidades de esta arma. Se trata de un fusil con un diseño inusual, sin elementos de puntería, pero con una mira telescópica de 10 aumentos. Surgió, al igual que el H&K PSG1, como respuesta a la masacre de las Olimpiadas de Munich. Se trata de un arma de calibre 7'62 OTAN con cargador extraíble recto de 6 cartuchos.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Accuracy International Artic Warfare	7'62	10	6D	Moderado
Barret M82A2	12,7x99	10	8D	Moderado
Fusil M-40 USMC	7'62	5	6D	Moderado
H&K PSG1	7'62	20	6D	Moderado
Izhmash SVD Dragunov	7'62 LR	10	6D+1	Moderado
Walther WA2000	7'62	6	6D	Caro

FUSILES DE ASALTO

COLT

El famosísimo fusil M-16, fabricado por Colt, es en realidad el Armalite AR-15 (del que Colt compró la patente). Entró en servicio como fusil estándar del ejército de los Estados Unidos en la Guerra de Vietnam. Actualmente sigue en servicio en un centenar de países y se le considera el fusil de asalto de calibre 5'56 más producido en el mundo. Emplea cargadores de 30 cartuchos, aunque en Estados Unidos ha sido reemplazada por la carabina M-4 (que en realidad es una derivada del M-16) como arma del ejército y de numerosas unidades policiales y militares de élite (entre los que se encuentran los conocidísimos SWAT). Se trata de un arma mucho más ligera, compacta y manejable que su predecesora, muy útil en los combates a corta distancia. Su sistema modular permite acoplarle con facilidad todo tipo de accesorios. Utiliza munición 5'56 OTAN en cargadores de 30 cartuchos. Estos fusiles tienen ***Capacidad de fuego automático***.

FAMAS

El Fusil d'Assaut de la Manufacture d'Armes de St-Étienne, (Fusil de Asalto de la Fábrica de Armas de St-Étienne) es un arma francesa de configuración bullpup, fiable y de fácil manejo, si bien con un fuerte retroceso en modo automático. Se ha utilizado con éxito en las guerras de Iraq, Afganistán y numerosas misiones de paz en las que ha participado el ejército francés. Actualmente se emplea en todas las antiguas colonias francesas, la propia Francia, Argentina y Emiratos Árabes, entre otros. Emplea munición 5'56 OTAN en cargadores de 25 cartuchos. Este fusil tiene ***Capacidad de fuego automático***.

H&K

El fusil de asalto H&K G-36 es el arma reglamentaria del ejército alemán y español, además de ser el arma predilecta de varias unidades de fuerzas especiales. Se trata de un arma ligera que incluye una mira óptica de tres aumentos en el asa de transporte y culata plegable. Una de las versiones más utilizadas es la H&K G-36 C (Compacta), mucho más pequeña, que no incluye la mira de serie y que se ha probado en las condiciones más desfavorables, siendo capaz de disparar en el agua, cubierto de arena o barro. El G-36 emplea munición 5'56 OTAN en cargadores semitraslúcidos de 30 cartuchos de capacidad. H&K fabrica también el SA80, el fusil de servicio del ejército británico. SA 80 es el acrónimo de Small Arms for the 1980's (Pequeñas Armas para los Años Ochenta), diseñada y fabricada en origen por la Royal Small Arms Factory de Reino Unido, aunque su producción se encomendó al gigante armamentístico alemán. Un arma bullpup con un retroceso considerable en modo automático, que incluye una mira óptica de cuatro aumentos. Utiliza munición de calibre 5'56 OTAN en cargadores de 30 cartuchos. Estos fusiles tienen ***Capacidad de fuego automático***.

ISRAEL MILITARY INDUSTRIES

El IMI TAR-21 (conocido como Tavor), es un arma de diseño futurista considerada uno de los mejores fusiles de asalto del mundo. Probado en las condiciones más adversas, esta arma de configuración bullpup, tiene una precisión impecable y un manejo sencillo. Tiene integrada una mira réflex de tres aumentos con un punto rojo que facilita el apuntado. Utiliza munición de calibre 5'56 OTAN en cargadores estándar de 30 cartuchos. IMI fabricaba anteriormente el IMI Galil para el ejército israelí, un arma grande que siempre se consideró demasiado pesada por los soldados. Incluía una culata plegable y un punto de mira iluminado. Utiliza munición de calibre 5'56 OTAN en cargadores curvos de 35 cartuchos. Estos fusiles tienen ***Capacidad de fuego automático***.

IZHMASH

El Avtomat Kaláshnikova modelo 1947 (más conocido como AK-47) fabricado por la rusa Izhmash es el arma de fuego más extendida del mundo con más de 100 millones de unidades en circulación. Creada durante la Segunda Guerra Mundial, se comenzó a producir en masa cuando

pasó a ser el arma reglamentaria de los ejércitos del Pacto de Varsovia. Se trata de un arma dura, con excelentes prestaciones en todo tipo de entornos, de fácil manejo y materiales baratos. Debido a esto existen decenas de variantes y copias (incluyendo el Tipo 56 chino). Utiliza munición 7'62 LR en cargadores curvos de 30 cartuchos. El modelo AK-74 es una versión más moderna de la misma arma, más ligera y con un calibre inferior. Utiliza munición de 5'45 LR en cargadores curvos de 30 cartuchos. Estos fusiles tienen Capacidad de fuego automático.

STEYR MANNLICHER
Esta empresa austriaca fabrica uno de los fusiles pioneros en el uso de polímeros plásticos, el Steyr AUG (Armee Universal Gewehr, o Fusil Universal para el Ejército). Se trata de un arma que su momento tuvo un diseño vanguardista, de configuración bullpup y con mira óptica de 1'5 aumentos integrada. Un arma muy compacta y ligera pero que puede ser difícil de usar para tiradores no entrenados. Además, su configuración modular permite efectuar las reparaciones con facilidad. Utiliza calibre 5'56 OTAN en cargadores de 30 cartuchos semitraslúcidos. Este fusil tiene ***Capacidad de fuego automático***.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Colt M-16	5'56	30	6D	Moderado
Colt M-4	5'56	30	6D	Moderado
FAMAS	5'56	25	6D	Moderado
H&K G36	5'56	30	6D	Moderado
H&K SA 80	5'56	30	6D	Moderado
IMI TAR 21	5'56	30	6D	Moderado
IMI Galil	5'56	35	6D	Moderado
Izhmash AK-47	7'62 LR	30	6D+1	Moderado
Izhmash AK-74	5'45 LR	30	6D	Moderado
Steyr AUG	5'56	30	6D	Moderado

FUSILES DE CAZA

FABRIQUE NATIONALE D'HERSTAL
La compañía belga FN fabrica el modelo FN Tactical Sport Rifle (TSR). Un rifle de cerrojo de acción exprés y gran precisión con recámara interna para 3 cartuchos de calibre 300 Winchester Magnum.

REMINGTON ARMS COMPANY
La Remington Arms Company, autodenominada como la fábrica de armas más antiguas de América, manufactura excelentes armas de caza, como el rifle semiautomático Remington 750, un arma robusta para caza mayor que emplea munición de calibre 30.06 en un depósito interno de 3 cartuchos. También podemos destacar el rifle de cerrojo Remington Model Seven, un arma compacta diseñada para caza mayor en entornos de densa vegetación. El modelo de fibras sintéticas utiliza (entre otras) munición .308 Winchester en un depósito interno de 4 cartuchos.

STURM RUGER
La fábrica norteamericana Sturm Ruger manufactura el Ruger Nº1. Esta poderosa arma es un rifle de caza mayor que utiliza el descomunal cartucho 500 Jeffery. Su recámara acepta un único cartucho que suele ser suficiente para matar casi lo que sea.

WINCHESTER REPEATING ARMS COMPANY
La mítica fábrica de armas estadounidense Winchester Repeating Arms Company comenzó en 1936 la fabricación del Winchester Modelo 70, un arma que se ha convertido por derecho propio en un icono

de la cultura cinegética estadounidense. Se trata de un fusil de cerrojo de varios calibres. El modelo de calibre .22 tiene una recámara interna de 5 cartuchos. El modelo de calibre .300 Winchester Magnum tiene un depósito interno de 3 cartuchos de capacidad.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
FN Tactical Sport Rifle	300 WM	3	6D	Moderado
Remington 750	30.06	3	5D	Barato
Remington Model Seven	308 Winchester	4	6D	Moderado
Sturm Ruger Nº1	500 Jeffery	1	8D	Caro
Winchester Modelo 70	.22	5	4D	Barato
Winchester Modelo 70 (Calibre .300)	.300	3	6D	Moderado

AMETRALLADORAS

BROWNING

A finales de la Primera Guerra Mundial, John Browning diseñó la ametralladora pesada Modelo 21 que actualmente produce General Dinamics bajo la denominación de Browning M2. Se trata de un arma multipropósito utilizada para dar apoyo a infantería, antiaérea y antitanque, y se utiliza aún en la actualidad por sus excelentes prestaciones. Este monstruo de 38 kilogramos de peso utiliza munición .50 BMG OTAN de 12 milímetros en cintas desintegrables de 2.000 o 5.000 cartuchos y solo puede ser disparada desde un anclaje o trípode (que incluye en la versión portátil de infantería). Esta ametralladora tiene la modalidad ***Solo fuego automático***.

FABRIQUE NATIONALE D'HERSTAL

La división americana de la FN fabrica para el ejército de los Estados Unidos la ametralladora multipropósito M240, basado en el diseño de la FN MAG. Se trata de un arma estandarizada para los ejércitos de la OTAN, pesada pero fiable con un bípode plegable incorporado. Su nombre es el acrónimo de Mitrailleuse d'Appui General (ametralladora de propósito general) y utiliza munición 7'62 OTAN en cintas desintegrables de 100 cartuchos, que pueden ir empalmándose para mantener el fuego. La FN MAG es un arma que se utiliza tanto en infantería como montada en vehículos terrestres o aéreos. FN también fabrica la Minimi (Mini ametralladora) una ametralladora ligera con culata plegable, usada principalmente por la infantería paracaidista. Esta arma emplea munición 5'56 OTAN en cintas de eslabón desintegrable de 200 cartuchos, aunque puede emplearse con cartuchos estándar OTAN de su mismo calibre. Estas ametralladoras tienen la modalidad de ***Solo fuego automático***.

GENERAL ELECTRIC

La división armamentística de la General Electric diseña y fabrica la M134 Minigun, un arma tipo gatling (sistema de cañón rotativo) con 6 cañones rotatorios conocida en la cultura popular como "La Impaciente". Se trata de un arma muy pesada de más de 38 kilogramos que normalmente se emplea en vehículos. Existe una versión aligerada para infantería que pesa 21 kilogramos. Un arma monstruosa con una cadencia de fuego de unas 4.000 balas por minuto. Emplea munición de calibre 7'62 OTAN en cintas desintegrables de 500 cartuchos o de 5000 en los vehículos. Esta ametralladora tiene la modalidad de fuego de ***Solo fuego automático***.

TSNIITOCHMASH

Estas impronunciables siglas pertenecen al Instituto Central de Investigación para Construcción de Máquinas de Precisión, donde se diseñan y construyen las armas del ejército ruso. De ellas destaca la PKP "Pecheneg", una ametralladora multipropósito con bípode incorporado, utilizada por los famosos comandos Spetsnaz. Utiliza munición calibre 7'62 LR en cintas de 100 cartuchos. Esta ametralladora tiene la modalidad de ***Solo fuego automático***.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Browning M2	.50 BMG	cinta	12D	Moderado
FN M240	7'62	cinta	7D	Moderado
FN MAG	7'62	cinta	7D	Moderado
FN Minimi	5'56	cinta	6D	Moderado
General Electric M134 "Minigun"	7'62	cinta	7D	Caro
TsNIITochMash PKP	7'62 LR	cinta	7D+2	Moderado

LANZAGRANADAS

COLT

La norteamericana Colt fabrica para el ejército de los Estados Unidos el lanzagranadas integrado M203. En servicio desde 1969, este lanzagranadas se acopla bajo el cañón de un fusil de asalto. Diseñado para los fusiles M-16 del ejército de los Estados Unidos (y posteriormente para las carabinas M-4), lo utilizan en ejércitos de más de 20 países. Dispara una única granada de 40 mm y explosión por impacto. Puede alimentarse con todo tipo de granadas de 40 mm OTAN (incendiarias, alto explosivo, iluminación, humo, granadas de esponja no letales, etc.).

H&K

El M320 producido por la alemana H&K es un lanzagranadas de 40 mm modular y acoplable a un fusil de asalto, si bien también puede emplearse como arma independiente. Incluye una mira diurna/nocturna con un sistema de guiado por láser muy fiable. Dispara un único proyectil de 40 mm y acepta granadas OTAN de todo tipo.

MILKOR

La compañía sudafricana Milkor produce el famoso Milkor MGL (Multi Grenade Launcher), un arma de apoyo utilizada por más de una docena de países (incluyendo Estados Unidos, Brasil, Venezuela, Perú, Vietnam, Pakistán, Suecia e India, entre otros). Se trata de un lanzador de granadas de 40 mm con la configuración de un revólver, es decir, con un tambor giratorio con capacidad para 6 granadas. Esto le proporciona una gran versatilidad y capacidad de disparo. Acepta granadas de 40 mm OTAN de todo tipo.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Colt M203	40mm	1	*Daño por granada	Barato
H&K M320	40mm	1	*Daño por granada	Barato
Milkor MGL	40mm	6	*Daño por granada	Barato

GRANADAS

CONCUSIÓN

Con una carga explosiva pero sin metralla adicional, estas armas tienen un radio de efecto reducido.

FRAGMENTACIÓN

Diseñadas para eliminar personal, dispersan metralla y fragmentos de la carcasa produciendo graves heridas a todos los que se encuentren en el área de efecto.

GAS

Las granadas de gases lacrimógenos expanden en el área de efecto clorobenzilideno malononitrilo (Gas CS). Las granadas de gas suelen tener un área de efecto de unos 4 metros en espacios abiertos hasta 6 en espacios cerrados.

GAS CS
Vector: Inhalación, Exposición (Contacto con los ojos o mucosas).
Virulencia: 5D
Incubación: 3 asaltos

EFECTOS:
·Leve (3 asaltos): Lagrimeo, irritación de las vías respiratorias. Penalización de -1D a todas las tiradas.
·Grave (6 asaltos): Lagrimeo constante, irritación de las vías respiratorias, sensación de asfixia. Penalización de -2D a todas las tiradas.
·Agudo (12 asaltos): El personaje queda Incapacitado, vómitos, asfixia, mareos. El personaje sufre 1 nivel de herida debido a daños al hígado y al corazón.

HUMO
Estas granadas dispersan humo. El humo se emplea coloreado bien para marcar posiciones u objetivos, o simplemente para enmascarar y evitar la detección.

INCENDIARIA
Estas granadas, también llamadas Termita, producen una reacción química que proyecta un chorro de hierro fundido y óxido de aluminio a temperaturas que pueden llegar a los 2.200ºC. Debido al tipo de reacción química, es capaz de prender incluso debajo del agua. Este letal arma quema todo lo que haya a su alrededor y produce terribles heridas. El calor es tal que es capaz derretir el hierro. Las estructuras inflamables sufren doble daño.

ILUMINACIÓN
Estas granadas producen una reacción química que ilumina la zona a su alrededor, aproximadamente unos 3 metros. Objetos inflamables cercanos pueden prenderse debido al calor producido.

NO-LETAL
Existen varios tipos de granadas no letales.

FLASHBANG
Las granadas de concusión producen un intenso fogonazo que ciega temporalmente al objetivo y produce un desequilibrio en el oído interno que provoca mareos y pérdida de equilibrio. A efectos de juego, los afectados quedan Aturdidos durante 3 asaltos.

STING
Las granadas sting proyectan una lluvia de pequeñas bolas de goma que rebotan e impactan en todas direcciones produciendo mucho dolor a blancos desprotegidos. Reduce en 2D su daño contra objetivos que lleven protecciones o para afectar estructuras.

ARMA	DAÑO	PRECIO
Concusión	6D	Barato
Fragmentación	9D	Barato
Gas	Por Gas	Barato
Humo	Intoxicación por humo	Barato
Incendiaria	6D	Barato
Iluminación	1D	Barato
Frashbang	Aturdimiento	Barato
Sting	3D	Barato

LANZACOHETES

BALZAT

La empresa rusa Balzat produce el famoso lanzacohetes Ruchnoy Protivotankovy Granatomyot (RPG, que viene a significar "lanzagranadas antitanque de mano"). El RPG-7, un arma simple, de bajo coste, es el lanzacohetes más usado del mundo. Famosísimo por las películas y videojuegos, esta arma es utilizada por varias docenas de países. Lleva integrada una mira de 2'5 aumentos y dispara una única ojiva.

INSTALAZA

La española Instalaza fabrica un lanzador de cohetes desechable, el C-90 que es usado por los ejércitos de España, Italia e India, entre otros. Se trata de un arma sencilla, operada por un único hombre, que incluye una mira óptica de dos aumentos con visión nocturna. Dispara cohetes de 90mm. El Instalaza C-90 es de un solo uso, y se deshecha tras el disparo.

ARMA	CALIBRE	CAPACIDAD	DAÑO	PRECIO
Balzat RPG-7	Variable (40mm, 105mm)	1	Ojiva	Barato
Instalaza C-90	90 mm	1	Ojiva	Caro

OJIVAS Y COHETES

HEAT

HEAT (High Explosive Anti Tank, o alto explosivo antitanque) son proyectiles que se clavan en su objetivo y, tras perforar el blindaje, detonan formando un chorro de plasma y metralla que destruye el interior del vehículo y mata a la dotación del mismo. Esta arma produce el total del daño a la tripulación del vehículo, ignorando lo descrito en la Tabla de daños a vehículos y pasajeros.

FRAGMENTACIÓN

Diseñadas para eliminar personal, estas ojivas dispersan metralla en una amplia área. Produce el daño normal.

TERMOBÁRICA

Se trata de un proyectil diseñado para eliminar el interior de refugios y búnkeres. El proyectil lleva una carga explosiva que rompe el blindaje e inflama una carga de fuel, que se expande y llena el interior del refugio. Debido a esto se ignora la Resistencia de las estructuras a la hora de calcular el daño al personal del interior.

ARMA	CALIBRE	DAÑO	PRECIO
HEAT	40 mm	8D	Moderado
Fragmentación	40mm	8D	Moderado
HEAT	90 mm	12D	Caro
Fragmentación	90mm	12D	Caro
HEAT	105mm	14D	Caro
Termobárica	105mm	14D	Caro

RAIL INTERFACE SISTEM (RIS, SISTEMA DE INTERFAZ POR RAILES)

El RIS es un sistema de raíles de tamaños estándar acoplados en la mayor parte de las armas de fuego modernas diseñados para el anclaje de mejoras como miras, sistemas de puntería, iluminación, armas secundarias o bayonetas. La mayor parte de las armas de la OTAN lo llevan de serie, otras armas pueden modificarse para aceptarlos. Las armas pequeñas como pistolas suelen tener un único RIS (normalmente sobre el cañón o debajo de él). Las armas de tamaño medio como los subfusiles suelen tener dos RIS (anclaje bajo el cañón y sobre él), mientras que las armas más grandes, como los fusiles de asalto, suelen tener un sistema integral de 4 RIS (dos laterales, uno sobre el cañón y otro bajo él). Se tarda un asalto completo en acoplar o quitar un elemento RIS a un arma. Si se quiere sustituir un elemento de un RIS por otro diferente la duración será de dos asaltos suponiendo que el nuevo elemento esté a mano (un asalto para quitar la primera pieza y un segundo para poner la nueva). Algunos de los accesorios RIS más comunes son miras, linternas, bayonetas, bípodes, grips (puños de agarre), etc.

ACCESORIOS PARA LAS ARMAS

BAYONETA

La mayor parte de las armas militares incluyen un anclaje para bayoneta. Se trata de un cuchillo afilado (y especialmente puntiagudo) que convierte el fusil en una lanza. Pensado para las operaciones de combate a muy corta distancia, el asalto a trincheras, etc.

BÍPODE / TRÍPODE

Se trata de una estructura de 2 patas (bípode) o 3 patas (trípode) normalmente plegables y telescópicas diseñado para proporcionar un plano estable a las armas. Este elemento disminuye la dificultad para cualquier disparo en 3 puntos.

GUIADO LÁSER

El sistema de guiado láser, es un sistema semiactivo de guiado que

marca el objetivo con un láser cuyo reflejo es captado por la cabeza del proyectil, que corrige el rumbo para conseguir el impacto. Este sistema se utiliza en granadas autopropulsadas, cohetes y misiles. Proporciona una bonificación de 2D a la habilidad de Armas de fuego del personaje.

LINTERNAS ACOPLADAS
El sistema RIS permite acoplar linternas a las armas para las operaciones nocturnas. De este modo el usuario puede iluminar el campo de visión al empuñar el arma.

MIRA HOLOGRÁFICA
Con un funcionamiento similar al Red Dot, esta mira proyecta una retícula holográfica con un objetivo iluminado sobre el blanco. Es incompatible con miras magnificadoras. Esta mira proporciona una bonificación de 1D a la habilidad de Armas de fuego del personaje.

MIRA LÁSER
Una mira láser proyecta un rayo que simula la trayectoria de los proyectiles y marca con un punto el lugar del impacto. El uso de una mira láser proporciona una bonificación de 1D a la habilidad de Armas de fuego del personaje.

MIRA TELESCÓPICA
Las miras telescópicas permiten ver objetos lejanos como si estuviesen mucho más cerca. ¿Cuánto de cerca? Depende del número de aumentos de la mira. Dividimos la distancia real del objetivo entre el valor de aumentos de la mira antes de calcular los modificadores por dificultad al ataque, y redondea las fracciones hacia arriba.

Allan dispara un rifle con una mira de 3 aumentos contra un objetivo que se encuentra a 50 metros. Dividimos 50 entre 3 y el resultado es 16'6, que redondearemos hasta 17. Gracias a su mira, Allan puede atacar a su objetivo como si estuviera a 17 metros.

MIRAS DE VISIÓN NOCTURA
Como se ha descrito anteriormente en la tecnología de visión nocturna, existen 3 tipos de miras que eliminan parte (o la totalidad) de los modificadores por oscuridad en los disparos. La mayor parte de las miras ópticas emplean tecnología de Intensificación de Imagen, y en las armas que incluyen una mira de visión nocturna nos referimos siempre a esta (a menos que se especifique otra concreta en el texto). Para más información sobre el funcionamiento de la visión nocturna consulta el epígrafe de Visión nocturna en la sección de Equipo. Algunas armas poseen miras diurnas/nocturnas, lo que indica que la mira posee algún tipo de filtro o ajuste para convertir la mira tradicional en una de Visión nocturna.

RED DOT
Se trata de una mira no magnificadora que proyecta un punto (normalmente rojo, de ahí el nombre de la mira) sobre una retícula en la mira, lo que permite una rápida adquisición de blanco sin perder campo de visión (como ocurre con una mira convencional). Es incompatible con una mira magnificadora. Esta mira proporciona una bonificación de 1D a la habilidad de Armas de fuego del personaje.

SILENCIADOR (SUPRESOR)
Un silenciador (o más correctamente, un supresor de sonido) es un dispositivo de forma cilíndrica que se coloca en la boca del cañón de un arma para reducir el ruido producido por un disparo, así como disimular el fogonazo del mismo. Gracias al cine existe la creencia popular de que los silenciadores convierten el sonido de los disparos en poco más que un leve susurro o chasquido, algo que se aleja bastante de la realidad. En el mejor de los casos, la reducción de volumen convierte los disparos en algo que puede pasar por una puerta cerrándose de forma descuidada. Para que tengamos una idea, el sonido en el punto de origen de una pistola ligera de calibre .22 ronda los 160 decibelios (similar al que hace al arrancar un motor de un Fórmula 1), con un silenciador

moderno en un entorno de pruebas, puede reducirse hasta los 115 decibelios (similar al ruido del metro al entrar en un túnel). La primera patente de este aparato data de 1909, aunque actualmente su uso y venta están altamente restringidos. En términos de juego eleva la dificultad para escuchar el disparo en +6.

ACCESORIO	PRECIO
Bayoneta	Mínimo
Bípode	Muy Barato
Guiado láser	Barato
Linterna	Mínimo
Mira holográfica	Muy Barato
Mira láser	Muy Barato
Mira telescópica 2 aumentos	Muy Barato
Mira telescópica 6 aumentos	Barato
Mira telescópica 10 aumentos	Barato
Mira nocturna 2 aumentos	Muy barato
Mira nocturna 4 aumentos	Barato
Mira nocturna 8 aumentos	Barato
Modificación para RIS	Muy barato
Red Dot	Barato
Supresor	Barato

MUNICIÓN NO CONVENCIONAL

ANTIBLINDAJE (ARMOR PIERCING, AP)

La munición antiblindaje suele incluir una cabeza de material de carburo de tungsteno que añade peso y velocidad al proyectil, con una punta menor, resultando en un aumento sustancial de la presión y, por consiguiente, de la capacidad perforadora del arma. Si el objetivo lleva blindaje, ignora hasta 2D del mismo.

DARDO

Los rifles de caza pueden disparar dardos, usualmente cargados con fármacos tranquilizantes, que se utilizan normalmente para capturar con vida animales sin hacerles demasiado daño (aunque puede cargarse con todo tipo de toxinas). El dardo en sí hace 1D de daño, pero todos los alcances del arma se dividen a la mitad.

EXPANSIVA (DUM DUM)

La munición expansiva (conocida comúnmente como Dum Dum) se expande al impactar aumentando el diámetro de la herida y arrastrando más tejidos. La munición Dum Dum produce 2D extra de daño si la víctima no lleva blindaje. Sin embargo, es altamente ineficaz contra todo tipo de blindajes, incrementando estos en 2D su eficiencia contra esta munición. Las Dum Dum son relativamente fáciles de crear de forma casera, ahuecando la punta de los proyectiles, por ejemplo.

EXPLOSIVA (HIGH EXPLOSIVE, HE)

La munición HE incluye una cabeza química con un reactivo que detona al impactar. El daño de esta munición se incrementa en 2D.

RUPTURA (BREACHING SHOT / SLUG SHOT)

Esta munición está normalmente compuesta de acero en polvo y cera comprimidos en cartuchos de escopeta. Está diseñada para destruir cerrojos, puertas, marcos y cerraduras sin riesgo de rebotes o daño a personal. Empleado directamente sobre personas hace daño habitual. Reduce 2D de la Resistencia de los objetos y estructuras para calcular el daño.

SUBSÓNICA

La subsónica es una munición de baja velocidad que produce menos ruido al dispararse que la convencional. A menudo se utiliza junto con un supresor para reducir aún más el sonido del arma. La reducción media estimada está entre 10 y 12 decibelios. En términos de juego, la munición subsónica aumenta la Dificultad para escuchar el disparo en +3, pero debido a su baja velocidad produce 1D de daño menos de lo habitual en el arma.

TRAZADORA

Esta munición se utiliza para corregir el tiro al marcar con una traza la trayectoria de los proyectiles disparados. El proyectil contiene una carga pirotécnica que se incendia por el calor del disparo y deja una estela de fuego visible perfectamente al ojo humano. Normalmente la munición trazadora se

intercala con la normal (en proporción 4 a 1, por ejemplo). A efectos de juego, otorga una bonificación de 1D a la habilidad de Armas de fuego del tirador siempre que dispare en cualquiera de las modalidades de fuego automático (Fuego automático, Fuego de cobertura y Ráfaga corta).

TIPO DE MUNICIÓN	PRECIO
Convencional (pistolas, revólveres, subfusiles). Caja de 100	Muy barato
Convencional (cartuchos de escopeta, balas de fusil de caza). Caja de 100	Muy barato
Convencional (fusil de asalto, fusil de francotirador). Caja de 100	Barato
Convencional (cinta de ametralladora). Caja de 100	Barato
Antiblindaje	+1 nivel
Dardo (para rifle, o escopeta pack de 12)	Muy barato
Expansiva	+1 nivel
Explosiva	+1 nivel
Ruptura (pack 36 para escopeta)	Muy barato
Subsónica	+1 nivel
Trazadora	+1 nivel

EXPLOSIVOS

Normalmente un artefacto explosivo requiere de tres elementos:

•Carga (el material explosivo propiamente dicho).

•Cebador (o cebo). Un dispositivo iniciador que provoca una pequeña detonación suficiente para hacer explosionar una carga más grande. Muchas veces el cebador viene acoplado al propio detonador.

•Detonador o disparador. Un dispositivo que activa el cebador. Existen muchísimos tipos de detonadores: de activación manual, temporizadores, presión, alivio de presión, radiofrecuencia, conmutadores de mercurio, etc. Los más usados suelen ser los detonadores eléctricos y los de mecha.

EXPLOSIVO PLÁSTICO

El explosivo plástico consiste en un material pegajoso, fácilmente maleable que puede deformarse o adaptarse a diversas formas para lograr mayor control sobre la deflagración.

SEMTEX

Explosivo plástico de color rojo ladrillo y de uso comercial con diversas aplicaciones militares inventado a finales de los 50 por Stanislav Brebera en Checoslovaquia. Extremadamente maleable, difícil de detectar y estable incluso a altas temperaturas. Daño 14D por kg.

C-4

Abreviatura de Composition C-4, un explosivo plástico de color grisáceo muy conocido por el cine. Se trata de un compuesto muy estable, que puede ser quemado, perforado por un disparo y golpeado con fuerza sin explotar. Esto lo convierte en uno de los explosivos más utilizados por las unidades militares. Daño 16D por kg.

DINAMITA

Inventada por Alfred Nobel en 1867, sigue siendo uno de los explosivos más utilizados en la actualidad. Al contrario de lo que piensa, la dinamita es muy estable y los cartuchos nuevos pueden ser incluso quemados sin llegar a detonar. Daño 10D por cartucho de 1 kg.

EXPLOSIVOS CASEROS

Determinados productos químicos comunes pueden ser utilizados para la creación de explosivos caseros de baja potencia. El uso de bombonas de camping gas, ollas a presión, etc. es muy común en la creación de artefactos por grupos terroristas y milicias. Suelen ser poco fiables y seguros. Daño variable (entre 6D y 14D dependiendo de los materiales).

CÓCTEL MOLOTOV

Bomba incendiaria casera de baja intensidad. Fácil de fabricar, pero extremadamente insegura. Incendia todos los materiales inflamables en su área de efecto. Daño de 6D por fuego.

MINAS

Artefactos explosivos trampa que detonan bajo ciertas condiciones. Clasificaremos las minas según sus dos funcionalidades:

MINAS ANTIPERSONAS

Esparcen metralla, su objetivo es causar bajas o incapacitar al personal. Suelen tener cargas poco potentes y ser de pequeño tamaño. Su funcionamiento habitual es por alivio de presión, tracción (cables trampa) o detonación remota. Daño habitual 8D.

MINAS DIRECCIONALES

Estas minas están diseñadas para detonar en una dirección determinada, concentrando el daño en una zona y no expandiéndose en círculo. Destacamos la M18A1 Claymore. Se trata de minas con forma de parábola que provocan una explosión en forma de un abanico en un arco de 60º desde el punto de origen. Existen diversas copias de este diseño, como la Tipo 66 china, la MON-50 rusa o la KM18A1 de Corea del Sur. Una mina M18A1 Claymore hace un daño de 12D.

MINAS ANTIVEHÍCULO

Mucho más grandes, su objetivo es dañar e inmovilizar un vehículo o matar a su dotación. Su funcionamiento habitual es por presión o alivio de presión. Daño habitual 16D.

EXPLOSIVO	PRECIO
C-4 por kg	Barato
Dinamita Tytadine por cada kg	Barato
Mina antipersona	Barato
Mina antivehículo	Barato
Mina direccional M18A1 Claymore	Barato
SEMTEX por cada kg	Barato
CEBADORES Y DETONADORES	
Cebador	Mínimo
Detonador remoto	Muy barato
Detonador eléctrico (con 100 metros de cable).	Muy barato
Mecha de seguridad (100 metros)	Muy barato

PROTECCIONES

Las protecciones permiten al personaje aumentar su Resistencia al daño y de este modo sufrir menos niveles de herida. Las protecciones modifican el valor de la Resistencia u otorgan una bonificación (un número de dados). Los dados otorgados por las protecciones funcionan del modo habitual, es decir, uno de ellos será el dado comodín. A menudo, una pifia en una tirada para calcular la Resistencia al daño implica que la protección se rompe y queda inservible.

¿ACUMULANDO PROTECCIONES?

Como norma general, las protecciones no se "acumulan", es decir, si el personaje lleva varias capas solo cuenta aquella que otorga mayor valor.

PROTECCIONES Y GOLPES LOCALIZADOS

Si no estás utilizando el sistema de golpes localizados, la protección que cuenta para el personaje es por defecto la que lleva en el torso. Si estás utilizando golpes localizados, utiliza la protección concreta que lleve el personaje en esa localización (si es que lleva alguna).

TIPOS DE PROTECCIONES

GAFAS DE SEGURIDAD

La mayor parte de las gafas de seguridad se fabrican en policarbonatos translúcidos y tienen como misión proteger el ojo de partículas y polvo. Su protección en el mejor de los casos otorga +2 a la Resistencia al daño en un impacto localizado.

CASCO

La protección de la cabeza es una de las medidas de seguridad principales en muchísimos deportes y diversas profesiones. Existen muchos tipos de casco, vamos a diferenciar en 2 tipos.

- **ABIERTOS:** Dejan la cara al descubierto.
- **CERRADOS:** Tienen algún tipo de protección facial (rejilla, pantalla, etc.).

Dependiendo de su cometido y función los cascos tienen diferentes valores de protección. Un casco blando (como los que se utilizan en la práctica de artes marciales) otorga un modificador de +2 a la Resistencia al daño. Un casco duro sencillo (empleado para ciclismo, escalada, piragüismo, para conducir una scooter, etc.) proporciona una bonificación de 1D, un caso de motocicleta integral, un casco policial o militar hecho de Kevlar otorga una bonificación de 2D.

RODILLERAS Y CODERAS

Existen muchos tipos de protecciones para rodillas y codos diseñadas sobre todo para uso deportivo. Las rodilleras o coderas blandas proporcionan una modificación de +2 a la Resistencia al daño si se recibe un impacto en dicha zona. Las rodilleras o coderas duras, usadas en deportes como motociclismo, skateboard, o las de uso policial o militar otorgan una bonificación de 1D.

ROPA DE TRABAJO O REFORZADA

La ropa de trabajo suele estar hecha de tejidos duros (que suelen incluir combinación de cuero y piel) y muchas veces reforzadas con bandas de protección y acolchados. La ropa reforzada suele proteger contra impactos, abrasiones y cortes de forma limitada y se utiliza sobre todo en trabajos forestales, jardinería, antidisturbios, bomberos o por motoristas. La protección que otorga es de +2 a la Resistencia al daño y suele haber diferentes prendas disponibles como guantes, chaquetas, chaquetones, pantalones, botas, etc.

CHALECOS ANTIBALAS Y ANTIFRAGMENTOS

Como su nombre indica, estas prendas están diseñadas para proteger al usuario de los disparos. La mayor parte de los chalecos modernos están hechos de materiales como el Kevlar que dispersa la presión producida por un impacto evitando la perforación del tejido. Se clasifican en dos tipos:

- **BLANDOS:** Los chalecos blandos suelen ser utilizados por unidades policiales, seguridad privada, etc. Diseñados para proteger de munición de bajo calibre (subfusiles, cartuchos de escopeta a media distancia, pistolas y revólveres). Proporcionan 2D de protección contra armas de fuego y 1D contra otro tipo de agresiones.
- **DUROS:** Muchos incluyen placas cerámicas o metálicas para absorber impactos de metralla o munición de alto calibre. Podemos destacar el Modular Tactical Vest (MTV, Chaleco Táctico Modular) de los marines de Estados Unidos que emplea tejido de Dyneema y Spectra (un 40% más resistente que el Kevlar) reforzado con placas cerámicas Small Arms Protective Insert (SAPI, Protección Insertada Contra Armas Pequeñas). Este chaleco y similares, como el Improved Outer Tactical Vest (IOTV), proporcionan una bonificación de 3D a la Resistencia al daño.

PROTECCIÓN NBQ

NBQ son las siglas de Nuclear Biológico y Químico. Los trajes NBQ están destinados a proteger a sus usuarios de la radiación, agentes químicos y biológicos tóxicos. Los trajes militares están diseñados en fibras sintéticas y forrados con carbón activo coloreados de verde o en patrones de camuflaje. Los trajes civiles suelen estar fabricados en polímeros plásticos compuestos y tener colores fácilmente visibles.

- **MÁSCARA ANTIGÁS:** la clásica máscara antigás, protege al usuario de inhalar agentes químicos y biológicos o de exponer sus ojos y vías respiratorias a los mismos. Las máscaras suelen tener unos filtros activos que purifican el aire durante unas 8 horas. A partir de ese tiempo, la máscara no filtrará agentes inhalados.
- **TRAJE DE PROTECCIÓN NBQ:** Un traje NBQ completo incluye capucha, chaqueta, pantalones, botas, guantes y máscara. Aísla al usuario de elementos químicos, contacto con enfermedades y riesgos biológicos. Además, protege hasta cierto punto de la radiación. En este caso, protege de hasta 1 Sv antes de ser ineficaz. Hay que tener en cuenta que estos trajes pueden romperse si el personaje recibe daño que pueda cortar o perforar el traje.

Allan se expone a la radiación de una zona contaminada cerca de la antigua central de Three Miles Island. La radiación en esta zona es de 0'10 Sv / h. Lo que quiere decir que la radiación que acumula Allan aumenta en 0'10 Sv por cada hora de exposición. A las 4 horas, ya ha acumulado 0'4 Sv. En otras circunstancias, la radiación ya le habría afectado, provocándole daños al bazo, náuseas e inflamación de los ganglios. Sin embargo, lleva puesto un traje de protección NBQ, que absorbe 1 Sv, por lo que Allan aún no ha sido afectado. Si se mantuviera en la zona durante 6 horas más, su traje absorbería 1 Sv y quedaría inutilizado. Cualquier radiación posterior afectaría directamente a Allan. Así que decide salir de allí cuanto antes...

TIPO DE PROTECCIÓN	PRECIO
Casco abierto	Muy barato
Casco cerrado	Barato
Chaleco antibalas (blando)	Barato
Chaleco antibalas (duro)	Barato
Gafas	Muy barato
Máscara antigás	Barato
Rodilleras y coderas	Muy barato
Ropa reforzada	Muy barato
Traje NBQ	Barato

ARMAS CUERPO A CUERPO

CUCHILLOS Y NAVAJAS

Existen gran variedad de cuchillos con diferentes usos, formas y tamaños (para carne, para desollar, navajas de afeitado, etc.). La mayor parte de ellos posee una punta aguda y un lado afilado. Algunos no tienen punta (como las navajas de afeitar o los machetes), y otros poseen dos filos (como los cuchillos de combate). Los cuchillos de caza y supervivencia suelen tener un filo y otro lado serrado. Además suelen tener accesorios incluidos, como un mango hueco con hilo de pescar, anclajes para poder convertir el cuchillo con facilidad en una lanza, agujas, una brújula, cerillas en un recipiente impermeable, etc. Las herramientas multiusos Gerber usualmente incluyen una navaja, alicates, destornilladores, sierra, abrelatas y otras herramientas de acero.

NUDILLERA

Una nudillera (conocidas también como puño americano o llave de pugilato) es una estructura generalmente metálica con orificios para pasar los dedos y ser sujetada y que presenta una zona realzada que queda sobre los nudillos y que se usa para causar daño al golpear. Algunas poseen pinchos o clavos que las hacen mucho más peligrosas (estas hacen 1D+2 de daño).

ESPADAS

Existen gran variedad de espadas de diversas formas, longitudes y tipos, en principio cualquier arma de filo con una longitud de un metro de hoja aproximadamente entraría dentro de esta categoría. Un florete normalmente no tiene filo y se utiliza para perforar y clavar. La katana japonesa es una espada de afilado excepcional y hoja curva muy famosa gracias al cine de acción.

ARMAS DE ARTES MARCIALES

Las artes marciales poseen un amplio abanico de armas de cuerpo a cuerpo de las que vamos tan solo a nombrar unas cuantas. Los nunchakus consisten en dos piezas de madera unidas por una cadena y que permiten realizar con ellos golpes rápidos y circulares. Su uso es complicado pero muy espectacular. Los diversos palos, como el Tambo (un palo corto de medio metro aproximadamente), el Jo (un palo de 1'30 aproximadamente) o el Bo (un palo de 1'80 aproximadamente) son armas ligeras, fáciles de fabricar y de aprender a manejar (aunque difíciles de dominar). La tonfa es una estructura en forma de L que se utiliza tanto para parar como para lanzar rápidos golpes circulares. Las porras policiales de algunos países emulan esta estructura.

PORRAS

Una porra policial (llamada normalmente "defensa") mide entre 80 y 120 centímetros, y tiene un núcleo duro recubierto de material blando. Se utilizan generalmente en el control de disturbios. Su uso de forma agresiva puede producir heridas de consideración.

MAZA

Nos referimos tanto a una maza medieval como a una maza de obra, un enorme martillo de acero que se empuña a dos manos, usada normalmente para demoliciones, minería, etc.

ARMA	DAÑO	PRECIO
Nudillera	+2	Mínimo
Cuchillo de Caza	+1D	Muy barato
Cuchillo de Combate	+1D	Muy barato
Navaja pequeña	+2	Mínimo
Navaja grande	+1D	Muy barato
Machete	+3D	Muy barato
Espada	+3D	Muy barato
Florete	+2D	Muy barato
Katana	+3D	Muy barato - Moderado
Bate de Baseball	+2D	Mínimo – Muy barato
Maza	+3D	Muy barato
Mangual	+3D	Muy barato
Nunchakus	+1D	Muy barato
Cadenas	+1D	Mínimo
Motosierra	+4D	Muy barato
Bayoneta	+1D	Mínimo
Palo (Jo)	+1D+1	Mínimo
Palo corto (Tambo)	+1D	Mínimo
Bo	+2D	Muy barato
Tonfa	+1D	Muy barato
Porra policial	+1D	Muy barato
Látigo	+1D	Muy barato

ARMAS DE CUERPO A CUERPO IMPROVISADAS

En esta categoría entran todos aquellos objetos que no están diseñados como armas pero que pueden usarse para causar daño, como botellas, sillas, lámparas, ceniceros, etc. Se emplea la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo para utilizarlas, pero con una penalización de 1D debido a que dicho objeto no está diseñado para ser un arma.

ARMA CUERPO A CUERPO IMPROVISADA	DAÑO
Pequeña (cabe en una mano, peso de hasta 1 kg)	+2
Media (a una mano, de hasta 5 kg)	+1D
Grande (se tienen que utilizar las dos manos, más de 5 kg)	+2D
MODIFICADORES	
Tiene puntas, aristas afiladas o se fragmenta (botella rota, una tabla con un clavo, etc.)	+1D

ARMAS ARROJADIZAS Y ARMAS DE TIRO

ARCOS

El arco, una de las armas de proyectiles más antiguas, es una pieza de madera flexible que impulsa flechas contra un blanco. Usados aún por recreacionistas y cazadores, entre otros, los arcos modernos utilizan fibra de vidrio en vez de madera, son resistentes y muy ligeros. Un arco de poleas utiliza unas poleas no excéntricas para ayudar en la tensión, ganando fuerza, aceleración y precisión. También es posible encontrarlos en resistente fibra de vidrio con sirgas de acero en las poleas.

BALLESTA

Una evolución del arco, que emplea una base recta sobre la que el arco se coloca perpendicular. Las primeras menciones a las ballestas como arma aparecen en el siglo V a.C. en el libro El Arte de la Guerra de Tsun Zu. Actualmente se siguen utilizando en la caza y por algunas fuerzas especiales, ya que son armas silenciosas, y se fabrican en fibra de vidrio en vez de en madera.

CERBATANA

Un arma sencilla, basada en un tubo hueco en el que se introduce un proyectil que se impulsa haciendo presión al insuflar aire con fuerza en la misma. Los dardos que dispara pueden impregnarse con diversas sustancias.

CUCHILLO DE LANZAR

Un cuchillo de lanzar es un arma especialmente equilibrada que puede ser arrojada para impactar con la punta, clavándose en el blanco. Existen diferentes modelos y especialidades, como los kunai japoneses, famosos por ser empleados por los ninja.

DARDO

Cualquier proyectil más corto que un venablo y una jabalina.

HONDA

Un arma antigua creada con dos tiras de cuero y un receptáculo en el que se coloca un proyectil. Se hace girar para conseguir velocidad y al soltarse una de las tiras el proyectil sale disparado hacia su objetivo. Su origen se remonta al Paleolítico, y algunas asociaciones recreacionistas aún la usan.

JABALINA

Una lanza simple y arrojadiza de una sola pieza. Utilizadas desde la Prehistoria, cuando tan solo eran palos afilados, más adelante se utilizaron jabalinas de metal, y actualmente los deportistas las emplean de fibra de carbono.

SHURIKEN

Las famosas estrellas arrojadizas ninja. Estrellas de acero afiladas que son fáciles de arrojar y de ocultar.

TIRACHINAS

Un tirachinas es una horquilla con un mango y una goma elástica que permite arrojar piedras o proyectiles. Los tirachinas antiguos eran de madera, pero actualmente se fabrican horquillas de acero y gomas de alta resistencia que disparan rodamientos o bolas de acero.

ARMA	DAÑO	CORTO	MEDIO	LARGO	PRECIO
Arco	+2D	20	40	100	Muy barato
Arco de poleas	+3D	20	60	120	Barato
Ballesta	+2D	20	50	100	Barato
Ballesta de mano	+1D	20	40	60	Barato
Cerbatana	+1	5	15	40	Mínimo – Muy barato
Cuchillo de lanzar	+1D	5	10	15	Mínimo – Muy barato
Dardo	+2	2	5	10	Mínimo – Muy barato
Granada	*	Fue +5	Fue +10	Fue +15	*Según granada

Honda	+1D	10	30	90	Mínimo - Muy barato
Jabalina	+2D	10	40	80	Muy barato
Shuriken	+1D	5	10	15	Mínimo
Tirachinas	+2	10	20	40	Mínimo - Muy barato

**Según granada.*

Los alcances marcados como Fue +# (siendo # un número) indican que el alcance es igual al código de Dados de la Fuerza del personaje (sin los tercios), sumándole el número que se indica.

ARMA	DAÑO	CORTO	MEDIO	LARGO
Pequeña (cabe en una mano, peso de hasta 1 kg)	+2	Fue +5	Fue +10	Fue +15
Media (se puede arrojar con 1 mano)	+1D	Fue +3	Fue +6	Fue +10
Grande (se tiene que arrojar con las dos manos)	+2D	Fue +2	Fue +4	Fue +6

ARMAS NO CONVENCIONALES

TASER

El nombre de TASER (Thomas A. Swift's Electric Rifle, o rifle eléctrico de Thomas A. Swift) lo utilizó por primera vez el ingeniero de la NASA Jack Clover en 1974 para referirse a un arma no letal de electrochoque. Estas armas producen una descarga de alto voltaje a un amperaje bajo que se considera no letal para el ser humano. Su uso es controvertido, aunque en general se consideran armas legítimas y no letales por la mayor parte de los gobiernos occidentales.

DEFENDER NETWORK INC TASER RAYSUN X-1

La pistola TASER Raysun X-1 fabricada por

la norteamericana Defender Network es capaz de disparar, gracias a su carga de gas comprimido, dos pequeños electrodos (que son unos dardos que se clavan en el objetivo, arrastrando un cable que llega hasta el arma). Al apretar el gatillo y mientras se mantenga pulsado, produce una descarga de 75.000 voltios a 3 miliamperios. Posee un cartucho desechable que incluye la carga de gas, los electrodos y el cable con una longitud de 6 metros. La batería de Ion Litio se puede cargar en cualquier enchufe convencional y permite mantener la descarga por al menos 5 minutos. Esta arma se emplea con la habilidad de Armas de fuego del personaje (y es similar a una pistola a efectos de Especializaciones).

ARMA	DAÑO	CORTO	MEDIO	LARGO	PRECIO
Defender Raysun X-1	3D*	6	-	-	Barato

DAÑO ELÉCTRICO: Si el personaje recibe al menos una herida de "Aturdido", queda incapacitado y paralizado debido a las descargas mientras se mantenga apretado el gatillo.

TASER DE AUTODEFENSA

Del tamaño de una maquinilla de afeitado, o de un teléfono móvil, esta arma de autodefensa necesita contacto físico. Al apretar el contacto de encendido produce una descarga de 10.000 Voltios (400 Voltios al contacto) con una corriente de entre 3 y 5 miliamperios. A pesar del alto voltaje, la intensidad de la corriente se considera altamente dolorosa, pero no letal. Esta arma se emplea con la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo del personaje.

ARMA	DAÑO	PRECIO
TASER	+3D*	Barato

DAÑO ELÉCTRICO: Si el personaje recibe al menos una herida de "Aturdido", queda incapacitado y paralizado debido a las descargas mientras se mantenga apretado el gatillo.

AEROSOL DE PIMIENTA

También conocido como Gas OC (de Oleoresin Capsicum) se trata de un aerosol que rocía un compuesto basado en la capsaicina y que provoca quemazón ocular e inflamación de las vías respiratorias. Utilizado sobre todo como defensa personal y en el control de disturbios, un aerosol contiene suficiente gas OC como para 4 rociadas a una distancia no mayor a 3 metros. El aerosol no es soluble, así que no se puede eliminar con agua. Las unidades policiales suelen utilizar aerosoles que incluyen, además, algún tipo de tinta no soluble para marcar a las personas rociadas y proceder a su detención aunque traten de confundirse con la multitud. Un personaje puede emplear su habilidad de Pelea para rociar con Aerosol de pimienta.

GAS OC

Vector: Inhalación, Exposición (Contacto con los ojos).
Virulencia: 6D
Incubación: Inmediato en el momento de la exposición

EFECTOS:
·Leve (2 asaltos): Quemazón intensa en los ojos, el personaje es incapaz de abrirlos.

·Grave (5 asaltos): Quemazón muy intensa en los ojos (el personaje es incapaz de abrirlos), irritación de las vías respiratorias. El dolor deja Aturdido al personaje.
·Agudo (10 asaltos): Quemazón terriblemente dolorosa en los ojos (el personaje es incapaz de abrirlos), el dolor deja al personaje Incapacitado. Inflamación de las vías respiratorias.

ARMA	DAÑO	PRECIO
Aerosol OC	*Por Gas OC	Muy barato

VEHÍCULOS TERRESTRES

Descripción de los vehículos:

VEL (Velocidades): Se especifican los 4 códigos de velocidad de los vehículos (Maniobra, Crucero, Rápida y Máxima).

MAN (Maniobrabilidad).

PAS (Pasajeros): Indica el número máximo de personas que pueden abordar el vehículo en condiciones de seguridad. Este número incluye al piloto y la tripulación necesaria. La tripulación mínima se encuentra entre paréntesis.

RES (Resistencia).

BICICLETA

Las bicicletas se han convertido de nuevo en un medio de transporte de uso frecuente. Son baratas, no consumen combustible ni contaminan. Su principal desventaja es que requieren de la fuerza del conductor para moverse. Su velocidad depende de la Fuerza del piloto, los valores se redondean hacia arriba, además, puede causar severa fatiga.

UTILITARIO

Un utilitario es un vehículo pequeño y urbano pensado para consumir poco y ser fácil de estacionar. Es ideal para jóvenes, familias sin hijos o como vehículo de bajo coste. Suelen tener un equipamiento básico y confort medio. Ejemplos de este modelo son un Chevrolet Spark, Ford Ka, Toyota AYGO o un Opel Corsa.

UTILITARIO DEPORTIVO

Se trata de un vehículo relativamente barato, urbano, con un motor más potente y un aspecto más deportivo. Suele tener algunos extras, aunque en general su equipamiento es bastante básico. Algunos ejemplos pueden ser el Ford Focus, Opel Astra o Toyota Yaris.

BERLINA FAMILIAR

Se trata de un coche grande, amplio, y potente, perfecto para largas distancias. Un vehículo familiar ideal al disponer de suficiente confort. El Chevrolet Cruze, Ford Mondeo, Toyota Avensis o el Opel Ampera son algunos buenos ejemplos.

BERLINA DE LUJO

Una berlina lujosa, con un motor potente, completamente equipada y con todo tipo de extras. Algunos de estos modelos podrían ser el Chevrolet Malibú, BMW Serie 3, Mercedes Clase E o el Audi A-4.

BERLINA DEPORTIVA

Una berlina con motor más potente, extras y aspecto más deportivo. Ejemplos de este tipo de vehículo son el Opel Insignia, Mercedes Clase C o el Audi A-7.

CUPÉ DEPORTIVO

Estos vehículos son sin duda los más llamativos. De líneas estilizadas y poderosos motores, suelen tener una avanzada mecánica (acorde con sus precios). Como ejemplos destacan el Chevrolet Camaro, Ford Mustang, Toyota GT86, Opel Cabrio o el Audi TT.

CUPÉ DEPORTIVO DE LUJO

Vistos normalmente en manos de deportistas, actores y otras personalidades, estas máquinas son las más caras, equipadas y veloces del mercado. Por ejemplo el Chevrolet Corvette, Mercedes SLK o el Audi R-8.

MONOVOLUMEN

Un monovolumen es un tipo de vehículo familiar, amplio, a medio camino entre una furgoneta y una berlina. Confortables y configurables, suelen incluir muchos extras. Algunos ejemplos son el Ford Galaxy o el Opel Zafira.

TODOTERRENO
Un todoterreno es un vehículo de perfil alto, con tracción a las cuatro ruedas y preparado para circular fuera de carreteras y caminos convencionales. El Toyota Land Cruiser o el Mercedes GLK sirven como ejemplos de este modelo.

TODOTERRENO URBANO
En los últimos años han proliferado estos enormes monstruos con el aspecto de los grandes todoterrenos pero destinados a la conducción urbana. Normalmente utilizados como vehículo familiar los días laborables y para ir al campo los fines de semana. Algunos vehículos de esta gama son el Chevrolet Trax y el Opel Mokka.

FURGONETA
Las furgonetas o furgones son vehículos normalmente comerciales o de trabajo que incluyen un amplio espacio de transporte integrado en la carrocería principal. Tienen suficiente espacio para transportar cargas moderadas y son más pequeñas y maniobrables que los camiones. Destacamos el Ford Transit Van o el Opel Vivaro.

PICK UP
Las Pick Up (conocidas también como camionetas) son un modelo de furgón abierto muy extendidas en la cultura estadounidense. Tienen la cabina de pasajeros cerrada, pero la el espacio de transporte tras ella es una gran caja abierta, lo que permite que sea usada de forma rápida y versátil. El Ford Ranger y el Toyota Hilux entran dentro de esta categoría.

CAMIÓN PEQUEÑO
Un camión pequeño es un vehículo de transporte por carretera. Se utilizan sobre todo en mudanzas y transporte local, estando pensados para circular por ciudad. Un ejemplo de este tipo de vehículo puede ser el Ford Transit Chasis.

CAMIÓN GRANDE
Un camión grande es un vehículo pesado de transporte por carretera, pensado para distancias largas y cargas pesadas. No puede circular por determinadas carreteras y, dependiendo de la carga, debe cumplir una legislación especial. El Mercedes Actros es uno de estos vehículos.

MICROBÚS
Los microbuses son utilizados sobre todo por empresas privadas para el transporte de empleados, como vehículos lanzadera en grandes instalaciones y viajes organizados. Se trata de vehículos pequeños, normalmente urbanos, con gran capacidad para pasajeros. Algunos ejemplos pueden ser el Ford Transit Minibus o el Mecedes Sprinter.

AUTOBÚS URBANO
Los autobuses urbanos están pensados para el transporte de viajeros en las grandes ciudades. Poseen muchos asientos y grandes pasillos para favorecer la subida y bajada de viajeros. Un ejemplo de este vehículo puede ser el Mercedes Citaro.

AUTOBÚS DE LÍNEA
Un autobús de línea es un autobús grande diseñado para trayectos interurbanos. Posee una cabina con un pasillo estrecho, muchos asientos y grandes maleteros en los laterales. El Mercedes Travego es un ejemplo de este tipo de transporte.

CICLOMOTOR
Un ciclomotor es una pequeña motocicleta con una cilindrada de 49 cc. o menos. Son muy comunes en las grandes ciudades donde las velocidades son limitadas, donde además pueden escapar de los embotellamientos gracias a su maniobrabilidad. Ejemplo de estos vehículos pueden ser la Honda Vision 50 o la Yamaha Aerox R.

MOTOCICLETA DEPORTIVA
Se trata de una motocicleta con carrocería aerodinámica donde el conductor se inclina sobre el depósito. Ideales para los amantes de la velocidad. Como ejemplo destacamos la Honda CBR600RR o la Yamaha YZF-R6.

MOTOCICLETA DE CARRETERA
Una motocicleta grande diseñada para largas distancias. Podemos destacar la Honda Goldwing o la Yamaha FJR1300A.

MOTOCICLETA OFF-ROAD
Se trata de motocicletas todo terreno, capaces de sortear numerosos obstáculos. Ejemplos de este tipo incluyen la Honda CRF450R y la Yamaha XT660R entre otras.

MOTOCICLETA CUSTOM
Las clásicas chopper que normalmente están en manos de motoristas y pandilleros. Muy famosas gracias al cine, algunas de estas motocicletas son la Honda Shadow VT750, Yamaha Midnight Star XV1900A o Harley Dadvison Fat Boy.

VEHÍCULOS TERRESTRES ESPECIALES

FURGÓN ANTIDISTURBIOS
Se trata de furgones altamente modificados usados para el control de disturbios. Ligeramente blindados, están destinados a transportar y proteger unidades policiales o militares en su interior. Uno de los más famosos es el Unimog P-APC.

FURGÓN BLINDADO
Usados normalmente para misiones Cash in Transit (CIT, o transporte de fondos), estos furgones son empleados también para el traslado de VIPs, presos especialmente peligrosos, obras de arte y otras mercancías valiosas. Disponen de potentes motores y blindaje. Un ejemplo de este tipo de vehículos es el Toyota HZJ79 modificado, usado por varias compañías de seguridad.

VEHÍCULO DE ALTA MOVILIDAD
Los vehículos de alta movilidad se emplean en todo tipo de misiones civiles y militares. Suelen ser poderosos, poseen tracción a las cuatro ruedas y están ligeramente blindados. Pensados desde como ambulancias hasta para combate ligero, este tipo de vehículos está muy extendido. Los Hum Vee o HMMWV (High Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle), el URO VAMTAC o el ruso GAZ-2975 Tigr son buenos ejemplos.

ARMORED PERSONNEL CARRIER (APC)
Se trata de vehículos ligeros de transporte de personal en entornos hostiles. Normalmente están blindados, poseen tracción a las cuatro ruedas y son maniobrables y potentes. Podríamos destacar el Lenco BearCat o el Wolverine P-APC.

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN	PRECIO
Bibicleta	FUE/4 - FUE/3 - FUE/2 - FUE	1D	1	+1D	Barato
Utilitario	3/8/10/12	4D	4	+1D	Moderado
Utilitario deportivo	3/10/13/15	4D	4	+1D	Caro
Berlina familiar	3/8/11/13	5D	5	-	Caro
Berlina de lujo	4/10/12/14	5D	5	+2D	Caro
Berlina deportiva	4/10/14/18	5D	5	+2D	Caro
Cupé deportivo	5/10/15/22	4D	2	+2D	Caro
Cupé deportivo de lujo	5/10/20/30	4D	2	+2D	Muy caro
Monovolumen	2/8/10/13	5D	7	+1D	Caro
Todo terreno	3/7/9/12	6D	5	-	Caro
Todo terreno urbano	4/8/12/14	6D	5	-	Caro
Furgoneta	3/8/10/12	6D	6	-	Caro
Pick Up	3/8/10/12	5D	3	+1D	Caro
Camión pequeño	2/7/10/11	6D	3	-	Caro
Camión grande	1/6/9/11	8D	3	-1D	Caro
Microbús	4/7/9/11	5D	9	-	Caro
Autobús urbano	4/6/8/9	5D	20	-1D	Caro
Autobús de línea	2/7/9/11	5D	40	-1D	Caro
Ciclomotor	2/3/4/5	1D	2	+1D	Moderado
Motocicleta deportiva	5/9/12/14	2D	2	+2D	Caro
Motocicleta de carretera	5/10/11/12	2D	2	+2D	Caro
Motocicleta Off-Road	6/7/9/12	2D	2	+2D	Caro
Motocicleta Custom	4/8/10/12	2D+2	2	+1D	Caro
Furgón antidisturbios	4/8/10/13	8D	6	+1D	Caro
Furgón blindado	4/8/10/12	10D	2	-	Muy caro
Vehículo de alta movilidad	4/8/12/14	7D	5	+2D	Caro
Armored Personnel Carrier (APC)	4/8/10/12	10D	8	+1D	Muy caro

VEHÍCULOS ACUÁTICOS

GO FAST

Conocidas comúnmente como lanchas planeadoras, y en el argot como Cigarette Boats, estos poderosos fuerabordas poseen un casco liso de fibra de vidrio que permite su deslizamiento sobre el agua a grandes velocidades. Usados ampliamente en el contrabando (de ahí su apodo), también se emplean en operaciones especiales al ser difíciles de detectar por el radar, rápidas y escurridizas. El HP Mercedes-Benz SLS AMG pertenece a esta categoría.

RUNABOUT

Los Runabout son un tipo de bote pequeño y maniobrable, empleado normalmente para actividades lúdicas, pesca y similares. Actualmente se fabrican casi todos en fibra de vidrio. Un ejemplo es el Spencer Runabout.

YATE

Vehículo de recreo con una eslora de entre 2'5 y 24 metros. Diferenciaremos entre los de vela y los de motor. Suelen tener cabina y dependencias en el casco, para proporcionar ciertas comodidades.

TRAWLERS (ARRASTRERO)

Barco de pesca que utiliza normalmente redes de arrastre, que luego recoge con las capturas. Suelen ser abiertos, bastante planos y tener amplias bodegas

para almacenar el pescado. Algunos de estos barcos superan los 25 metros de eslora y las 100 toneladas de peso. Entre estos últimos se encuentran las factorías flotantes y los barcos congeladores.

SEINER (CERQUERO)
Barco pequeño para pesca por cerco, normalmente de no más de 10 metros de eslora. Suele estar abierto, tener amplias bodegas, dependencias bajo cubierta y una cabina exterior con buena visibilidad.

CONTAINER (TRANSPORTE DE CONTENEDORES)
Estos gigantescos monstruos poseen un vientre amplio y compartimentado que queda bajo el agua mientras que apilan decenas de contenedores sobre la cubierta, formando compactos bloques. Lentos, pesados y de difícil maniobra, pueden cargar hasta 16.000 contenedores TEU. Estos contenedores son estandarizados de 20 pies (6'1 metros) para camiones y trenes, y pueden soportar hasta 24 toneladas de carga cada uno.

ZODIAC
Nombre común para designar botes inflables con motor fueraborda. Normalmente fabricados en caucho de diversos grosores, se emplean en todo tipo de tareas.

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN	PRECIO
Go fast	3/5/10/15	4D	4	+2D	Caro
Runabout	3/4/6/8	3D	4	+1D	Moderado
Yate (Motor, 15 metros)	2/6/7/8	5D	6	+1D	Caro-Muy caro
Yate (Vela, 15 metros)	2/3/4/5	5D	5	-	Caro-Muy caro
Trawler	2/5/6/7	7D	6	-	Caro-Muy caro
Seiner	2/5/6/7	7D	6	-	Caro-Muy caro
Container	2/3/5/6	10D	8	-1D	Muy caro-Lujo
Zodiac	1/2/3/4	2D	6	+2D	Barato

VEHÍCULOS AÉREOS (HELICÓPTEROS)

BOEING AH-64 APACHE
Helicóptero de ataque avanzado fabricado por Estados Unidos. Desarrollado en 1975 por Hugges Helicopters bajo el programa Advanced Attack Helicopter (AAH), comenzó a volar en 1982. Posee un avanzado juego de sensores y una ametralladora de 30mm en el morro como armamento básico. Puede ser equipado con misiles antitanque Hellfire y cohetes no guiados Hydra de 70mm, o con misiles antiaéreos Sidewinder y Stinger.

MIL-MI28 HAVOC
Helicóptero de ataque fabricado por la rusa Mil. Se trata de un vehículo de ataque diurno/nocturno especializado en combate antitanque. Su armamento principal es un cañón de 40mm bajo el morro y puede armarse con misiles antitanque guiados Shturm y cohetes no guiados de 80 mm S-13.

SIKORSKY UH-60 BLACK HAWK
Helicóptero estadounidense multipropósito diseñado en 1974 y utilizado sobre todo en transporte táctico. Se trata de un helicóptero de transporte con diferentes variantes: médica, de asalto, de transporte de armamento o de tropas. Existen incluso versiones VIP para transporte de altos cargos y una versión llamada Whitehawk para el transporte del presidente de los Estados Unidos. Se suelen montar ametralladoras FN MAG o M134 "Minigun" operadas manualmente en los laterales para proporcionar fuego de cobertura. Las versiones armadas incluyen lanzadores de cohetes Hydra de 70mm.

EUROCOPTER AS365 DAUPHIN
Se trata de un helicóptero polivalente diseñado originalmente por la compañía francesa Aérospatiale y actualmente por el grupo Eurocopter. Utilizado tanto en versiones de búsqueda y salvamento como en una versión de ataque, el Eurocopter Panther. Esta última versión posee un cañón de 20mm como armamento base y puede equiparse con cohetes no guiados de 70 mm Hydra, misiles antitanque HOT, misiles aire-aire Mistral o torpedos antisubmarinos (misiles Mistral modificados).

BELL 204/205
Helicóptero ligero multipropósito fabricado en Estados Unidos, utilizado sobre todo en labores de carga y extinción de incendios. La versión militar, el UH-1 Iroquois, más conocido como Huey, destacó en la guerra de Vietnam como vehículo de transporte

y evacuación médica. La versión más moderna, el Venom, posee dos ametralladoras de 7'62 y soporte para cohetes no guiados Hydra de 70mm. Las versiones de rescate militar incluyen anclajes en los laterales para colocar ametralladoras FN MAG o M134 "Minigun" operadas manualmente.

SIKORSKY SH-3 SEA KING
Helicóptero polivalente estadounidense utilizado sobre todo en la armada para guerra submarina y capaz de amerizar gracias a su casco estanco y flotadores estabilizantes. Su versión civil, el S-61 es uno de los helicópteros comerciales más extendidos del mundo, usado para transporte, labores anti-incendios y salvamento marítimo entre otras. En las versiones de combate se suelen instalar ametralladoras FN MAG o M134 "Minigun" operadas manualmente en las troneras de las que dispone el aparato.

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN	PRECIO
Boeing AH-64 Apache	5/10/20/29	8D	2	+1D	Lujo
Mil-Mi28 Havoc	6/12/24/32	8D	2	+1D	Lujo
Sikorsky UH-60 Black Hawk	5/11/22/30	7D	18	+1D	Lujo
Eurocopter AS365 Dauphin	5/11/22/30	6D	13	+2D	Lujo
Bell 204/205	4/8/16/22	6D	10	-	Lujo
Sikorsky SH-3 Sea King	5/9/18/27	7D	7	+1D	Lujo

VEHÍCULOS AÉREOS (AVIONES)

AIRBUS A310

Avión de pasajeros de medio o largo alcance fabricado por el consorcio europeo Airbus. Este bimotor de fuselaje ancho es empleado por numerosas compañías aéreas en todo el mundo y en las fuerzas aéreas de algunos países como aviones médicos.

BOEING E-3 SENTRY

El "Centinela" es un avión de sistema de alerta y control aerotransportado (AWACS) fabricado en Estados Unidos para el control de operaciones aéreas. Gracias a su gran radar circular puede distinguir aviones enemigos de amigos y gracias a sus potentes comunicaciones realizar funciones de mando, vigilancia y control aéreo. Vuela gracias a 4 turborreactores y no posee armamento, pero sí diversas contramedidas para evitar ser derribado.

CESSNA 402

Avioneta privada de dos hélices que puede utilizarse como avión de pasajeros o de carga. Su bajo coste las hizo muy populares en las compañías civiles de transporte entre los años 60 y 90.

FAIRCHILD REPUBLIC A-10 THUNDERBOLT II

El Thunderbolt es un avión de ataque a tierra monoplaza y birreactor con ala recta, fabricado en los Estados Unidos y utilizado para proporcionar apoyo aéreo a las tropas de tierra. Se trata de un avión fuertemente blindado (solo el blindaje del aparato pesa en torno a los 540 kg) que es capaz de mantenerse volando a pesar de sufrir graves daños. Posee un poderoso cañón automático GAU-8 Avenger de 30 mm con 1.174 proyectiles como armamento principal, además de tener 11 anclajes para otras armas. Una combinación típica incluye 2 misiles AIM-9M/X Sidewinder para defensa, 4 lanzaderas de cohetes no guiados Hydra 70 de 19 cohetes de capacidad, 2 misiles AGM-65 Maverick y 3 bombas inteligentes de tipo Joint Direct Attack Munition (JDAM) guiadas por TV e infrarrojos.

LOCKHEED C-5 GALAXY

Avión militar de transporte intercontinental para grandes cargas de origen estadounidense. Se trata de uno de los aviones de carga más grandes del mundo, con una capacidad de carga cercana a las 120 toneladas y una autonomía superior a los 4.000 kilómetros.

LOCKHEED MARTIN F-22 RAPTOR

Caza de superioridad aérea, monoplaza y bimotor, diseñado por los Estados Unidos a principios de los años noventa, si bien entró en servicio en 2005. Gracias a su maniobrabilidad, versatilidad y el uso de tecnología furtiva capaz de hacer el avión invisible a los radares, se considera el F-22 como uno de los aviones más poderosos del mundo. Sin embargo, su elevado coste ha paralizado momentáneamente su producción en favor de otros aviones más asequibles. El Raptor posee tres bodegas de lanzamiento internas para albergar armas. La bodega central puede cargar hasta 6 misiles AIM-120 AMRAAM, mientras que las laterales pueden cargar un misil AIM-9M/X Sidewinder cada una. Además, posee un cañón automático M61A2 Vulcan

de 20 mm con 480 proyectiles. La bodega central puede sustituir los misiles AMRAAM por bombas inteligentes de tipo Joint Direct Attack Munition (JDAM), aunque el avión carece de sistema del marcado de objetivos, que debe ser hecho por otras unidades.

SUKHOI PAK FA

El PAK FA, conocido como el T-50, es un caza ruso de superioridad aérea de última generación que ha realizado sus primeros vuelos en 2010 y que se considerará plenamente operativo en los próximos años. Se trata de un reactor monoplaza y bimotor equipado con tecnología furtiva. Posee 10 puntos de anclaje para equipar armamento. El equipamiento típico incluye un cañón de 30 mm GSh-301 con 150 proyectiles y 6 misiles Vympel R-33.

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN	PRECIO
Airbus A310	2/3/5/9	8D	242(2)	-	Lujo
Boeing E-3 Sentry	2/3/4/8	8D	17(4)	-	Lujo
Cessna 402	1/2/3/4	6D	8(1)	+1D	Caro
Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II	2/3/5/7	10D	1(1)	+1D	Lujo
Lockheed C-5 Galaxy	2/3/5/9	8D	4(8)	-	Lujo
Lockheed Martin F-22 Raptor	4/9/18/29	8D	1 (1)	+2D	Lujo
Sukhoi PAK FA	4/8/15/25	8D	1 (1)	+2D	Lujo

ARMAMENTO PARA VEHÍCULOS

En esta sección describimos algunas de las armas para vehículos más representativas. Como verás, los códigos de daño de algunas de estas armas son muy altos. Para ahorrarte el engorro de lanzarlos, te hemos precalculado el daño medio de cada uno, que se incluye entre paréntesis.

CAÑONES AUTOMÁTICOS

GIAT M621
Cañón automático de 20mm de origen francés montado en vehículos que emplea cintas de 1.500 cartuchos.

GENERAL ELECTRIC GAU-8/A AVENGER
Cañón automático rotativo de 30mm y 7 cañones alimentado por cintas y operado hidráulicamente. Se trata del arma de fuego más pesada y poderosa montada en un avión de combate y capaz de causar daños serios a tanques y personal. Solo el arma pesa 280 kg sin la munición ni el sistema hidráulico para operarla.

GENERAL DYNAMICS M61A2 VULCAN
Cañón automático rotativo de 20mm y 6 cañones alimentado por cinta, capaz de una cadencia de fuego de 6.000 disparos por minuto. Diseñada en un principio por General Electrics en 1946 (actualmente producida por General Dynamics) este monstruo de 122 kg de peso ha utilizado en numerosos aparatos desde su puesta en servicio en 1959.

GRYAZEV-SHIPUNOV GSH-301
Cañón automático de 30mm y 46 kg de peso de origen soviético empleado por la aviación rusa y conocido como GRAU. Se trata de un cañón monutubo accionado por gas con una cadencia de fuego reducida compensada con creces por su gran potencia capaz de destruir un objetivo con 3 o4 disparos y su sistema de guiado por láser.

HUGHES M230 CHAIN GUN
Cañón automático de 30mm de origen estadounidense que se emplea montado en un vehículo con alimentación eléctrica. Emplea cajas de munición llamadas Flat Pack con 1200 cartuchos.

SHIPUNOV 2A42
Cañón automático de 30mm de origen ruso con doble alimentación y recarga por gas. Utiliza cintas de munición de 1.000 cartuchos.

ARMA	CALIBRE	DAÑO	PRECIO
Giat M621	20mm	9D (31)	Moderado
General Electric GAU-8/A Avenger	30mm	12D (42)	Moderado
General Dynamics M61A2 Vulcan	20mm	10D (35)	Moderado
Gryazev-Shipunov GSh-301	30mm	11D (38)	Moderado
Hughes M230	30mm	10D (35)	Moderado
Shipunov 2A42	30mm	10D (35)	Moderado

MISILES Y COHETES

9K114 SHTURM
Misil aire-tierra antivehículo guiado por radar de origen ruso que emplea una ojiva explosiva HEAT de 5'3 kg.

AGM-114 HELLFIRE
Se trata de un misil antivehículo guiado por láser y fabricado en Estados Unidos. Es uno de los más conocidos.

AIM-9 SIDEWINDER
Misil aire-aire de origen estadounidense. Se trata de un misil de corto alcance guiado por infrarrojos con una ojiva explosiva con carga de 9,4 kg. Los pilotos de la OTAN emplean la denominación "Zorro 2" para estos misiles.

AIM-92 STINGER
Misil aire-aire de corto alcance guiado por infrarrojos y fabricado en Estados Unidos.

Con una ojiva explosiva con carga de fragmentación de 3 kg. Tiene también una versión tierra-aire disparada desde vehículos o con lanzadores portátiles.

AIM-120 AMRAAM
Conocido como "Slammer" (Golpeador) este misil aire-aire de medio y largo alcance posee un sistema de guiado por radar activo y una cabeza explosiva de fragmentación de 23 kg. Los pilotos utilizan la denominación "Zorro 3" para los AMRAAM.

AGM-65 MAVERICK
Misil aire-tierra para apoyo cercano de origen estadounidense y guiado por infrarrojos con una cabeza explosiva de alta penetración de 135 kg.

EUROMISSILE HOT
Siglas de Haut Subsonique Optiquement Téléguidé. Se trata de un misil de origen franco-alemán, aire-tierra antivehículo guiado por radar, con una cabeza explosiva HEAT de 6'5 kg.

HYDRA
Cohete no guiado de 70mm. Normalmente se emplea en lanzadores de 7 o 19 cohetes.

MATRA MISTRAL
Misil aire-aire de corto alcance y guiado por infrarrojos. Con una ojiva con carga de alto explosivo de 3 kg. Existe una versión torpedo de este misil. También existe una versión tierra-aire capaz de ser disparada con lanzadores portátiles o desde vehículos blindados.

S-13
Cohete no guiado de 80mm de origen ruso. Se emplean en lanzadores de 5 cohetes.

VYMPEL R-33
Misil ruso aire-aire de largo alcance con guiado por radar semiactivo y una cabeza explosiva de fragmentación de 47'5 kg. Esta arma aún no ha sido probada en combate real.

ARMA	DAÑO	PRECIO
9K114 Shturm	12D (42)	Caro
AGM-114 Hellfire	12D (42)	Caro
AIM-9 Sidewinder	14D (49)	Caro
AIM-92 Stinger	8D (28)	Caro
AIM-120 AMRAAM	18D (63)	Caro
AGM-65 Maverick	24D (84)	Caro
Euromissile HOT	12D (42)	Caro
Hydra 70	10D (35)	Moderado
Matra Mistral	8D (28)	Caro
S-13	11D (38)	Caro
Vympel R-33	20D (70)	Caro

ALCANCE DE ARMAMENTO PARA VEHÍCULOS	CORTO	MEDIO	LARGO
Cañón automático	300	700	1500
Cohete no guiado	400	800	1100
Aire-aire	4500	9000	18000
Aire-tierra	1500	3000	8000
Tierra-aire	1000	2000	5500
Torpedo	8000	16000	38000

BOMBAS

Entendemos por bomba los explosivos aerodinámicos arrojados desde un avión. El daño producido depende del peso de la cabeza explosiva de la bomba. Podemos distinguir dos tipos:

- **BOMBA DE CAÍDA LIBRE:** Son arrojadas o desplegadas desde un aparato, y caen libremente hasta el objetivo. Algunos ejemplos son las Mark estadounidenses o las Fab rusas.
- **BOMBAS GUIADAS:** Poseen un sistema de guiado que las hace corregir trayectoria para una mayor precisión. En términos de juego, estas bombas poseen un sistema de guiado de modo similar a los misiles y el blanco debe ser adquirido de la misma forma. Los sistemas normales de guía de las bombas inteligentes incluyen marcaje con láser y guiado por infrarrojos. El marcaje de los blancos se puede hacer desde una aeronave o con marcadores portátiles desde vehículos terrestres, infantería, drones, etc. Ejemplos comunes son las GBU-38 con sistema JDAM estadounidenses o las AASM francesas.

BOMBA	DAÑO	PRECIO
Bomba de caída libre hasta 300 kg (Mark 82, Fab 250, etc.)	30D (105)	Moderado
Bomba guiada hasta 300 kg (GBU-38 JDAM , AASM)	30D (105)	Caro
Bomba de caída libre hasta 500 kg (Mark 83)	60D (210)	Moderado
Bomba guiada hasta 500 kg (BLU 110)	60D (210)	Caro
Bomba de caída libre hasta 900 kg (Mark 84)	90D (315)	Moderado
Bomba guiada hasta 900 kg (BLU 109)	90D (315)	Caro

REGLAS ESPECIALES DE LOS MISILES

TIEMPO DE VUELO

Los misiles no siempre impactan en el mismo asalto en que se disparan. El tiempo de vuelo de un misil hasta el objetivo depende de la distancia. Como regla sencilla, un misil impacta en el mismo asalto a blancos a distancia corta, al final del siguiente asalto en blancos a distancia media y en al final del segundo asalto en blancos a distancia larga.

ALCANCE	TIEMPO DE VUELO (ASALTOS)
Corto	0
Medio	1
Largo	2

SISTEMAS DE GUIADO

Los misiles poseen sistemas de guiado que corrigen la trayectoria y persiguen de forma activa a su blanco. En términos de juego otorgan una bonificación de 2D a la habilidad de Pilotar del personaje para la maniobra de Fijar el blanco.

- **GUIADO POR INFRARROJOS:** Sistema de guiado que emplea un material sensible a la radiación infrarroja. El proyectil reacciona a los objetos que emiten calor.
- **GUIADO POR RADAR:** Sistema de guiado que marca la señal de radar de un objetivo y dirige el misil hacia ella, corrigiendo la trayectoria constantemente en pleno vuelo.
- **GUIADO POR LÁSER:** El sistema de guiado láser es un sistema semiactivo de guiado que marca el objetivo con un láser cuyo reflejo es captado por la cabeza del proyectil, que corrige el rumbo para conseguir el impacto. Este sistema se utiliza en granadas autopropulsadas, cohetes y misiles. Proporciona una bonificación de 2D a la habilidad de Armas de fuego del personaje.

CONTRAMEDIDAS

Las contramedidas son dispositivos diseñados para engañar o burlar los sensores de guiado de los misiles. En términos de juego, usar contramedidas otorga una bonificación de 2D a la habilidad de Pilotar para realizar Maniobras evasivas contra misiles guiados.

- **BENGALAS:** Las bengalas son un señuelo compuesto de una sustancia pirofórica que genera un pico de calor para engañar a los sensores infrarrojos.
- **CHAFF:** El chaff consiste en una nube de esquirlas metálicas, de fibra de vidrio y plástico metalizado que generan una resonancia en el radar, engañando a los misiles guiados por radar o láser.

FIJAR EL BLANCO

Para fijar el blanco sobre un objetivo, se necesita realizar una maniobra especial. La Dificultad base es 3. Emplea los mismos modificadores que utilizarías para un ataque sobre el objetivo, particularmente los de distancia, visibilidad y velocidad. Ten en cuenta que el objetivo puede realizar maniobras de Defensa, tanto Esquiva parcial como Esquiva total para tratar de evitar ser fijado. Funcionan exactamente igual que con los personajes, pero se emplea la habilidad de Pilotar correspondiente. Básicamente consiste en que el objetivo hace maniobras erráticas para confundir a su rival y tratar de escapar de su mira. Ten en cuenta que la Maniobra evasiva tiene una cierta dificultad en los vehículos aéreos, y si el personaje fracasa en la tirada puede perder el control de su aparato.

Allan, que fue piloto en las fuerzas aéreas, pilota un F-22 y trata de dar caza a una extraña nave con forma de manta raya. La velocidad de la nave-raya es de 15 (1.500 km/hora) a velocidad alta y la de Allan es también 15 por el momento (pilota también a velocidad alta). Se encuentran a 1.200 metros, que para la artillería de los vehículos se considera alcance medio. En el asalto actual Allan ha obtenido un 17 de iniciativa y el enemigo un 18.

El piloto de la nave-raya sabe que Allan está a su cola y que puede derribarle, así que puede tratar de maniobrar para escapar, cambiar la situación o esquivar el inminente ataque de Allan. Comienza su primera acción en la iniciativa 18, y decide realizar una Maniobra evasiva de defensa completa. Tiene 4D en Pilotar y la maniobrabilidad de la nave es 1D. La Dificultad base de la maniobra es 5 por la velocidad alta y +9 por el tipo de maniobra (maniobra evasiva), sumando un total de 14. Si el piloto de la nave-raya obtiene un resultado inferior a 14, perderá el control de su nave y podría estrellarse. Si obtiene una tirada mayor, sumará el resultado de su tirada a la dificultad para impactarle (exactamente igual que con una esquiva total). El Director de Juego lanza los 5D (4D de Pilotar y 1D de Maniobrabilidad de la nave) y obtiene un 19, suficiente para realizar con éxito una serie de giros rápidos. Allan se encuentra a cola y es el siguiente con iniciativa 17. Trata de Fijar el blanco con sus misiles Sidewinder. Tiene 4D+1 en Pilotar aviones, su F-22 tiene una maniobrabilidad de 2D y el sistema de guiado por radar de los misiles le da otra bonificación de 2D, por lo que lanzará 8D+1. La Dificultad base es 3, pero consultamos los modificadores: Al estar a distancia media, aumenta en +5 (para un 8). Además es un atardecer con poca luz, por lo que la dificultad aumenta en +3 (y sube a 11). Y por último, la nave-raya se mueve a velocidad alta, lo que incrementa la dificultad en +9 (hasta un 20). La Dificultad para Fijar el blanco sobre la nave-raya sería de 20, pero como el piloto ha realizado una defensa total con un valor de 19, se añade a la dificultad, haciendo un total de 39. Allan va a lanzar 8D+1 y confía en lograr su objetivo, usa un Punto de Personaje para añadir un dado extra y lanza finalmente 9D+1. Obtiene un resultado de 46... más que suficiente para Fijar el blanco. Con una sonrisa en los labios aprieta el disparador y el misil sale disparado hacia la nave-raya.

Si se tiene éxito en la maniobra de Fijar el blanco, el objetivo queda fijado y se puede disparar el misil, que volará hacia su objetivo persiguiéndole gracias al sistema de guiado. El resultado obtenido en la maniobra se anota. El atacado aún puede zafarse del misil si logra una Maniobra evasiva que supere el valor de Fijar el blanco del atacante.

Dado que se encuentran a distancia media, el misil no impacta inmediatamente a la nave-raya, sino que lo hará al final del siguiente asalto, por lo que el piloto de la nave-raya puede tratar de evadirse del misil. Para ello puede realizar maniobras evasivas que superen la puntuación de Fijar el blanco de Allan, en este caso, un altísimo 46. Si tuviese contramedidas, podría obtener una bonificación a esta maniobra al usarlas. El piloto de la nave-raya actúa en la iniciativa 8 de este asalto y trata de hacer una acción evasiva. Su tirada, sin embargo es de 21 y no logra quitarse el Sidewinder de encima. Allan decide presionar a su rival y emplea las ametralladoras de 30mm de su avión. La Dificultad base para impactar a la nave-raya es 3, pero debemos añadir los modificadores de distancia, velocidad y visibilidad. Al estar a distancia media, aumenta en +5 (para un 8). Por la visibilidad, atardecer con poca luz, aumenta en +3 (hasta 11). Y por último la nave-raya se mueve a velocidad alta, lo que aumenta la dificultad en +9 (hasta un 20). Además la tirada de la maniobra evasiva del piloto fue un éxito y sacó un 19, por lo que la Dificultad para impactarle con las ametralladoras es la suma de ambas, un total de 39. La habilidad de Armas de fuego (Artillería) de Allan es de 4D, y no obtiene más bonificaciones o penalizaciones. Su tirada es un 12, muy por debajo del número necesario. Sin embargo, el misil Sidewinder sigue volando hacia la nave-raya e impactará al final del siguiente asalto si el piloto no logra una maniobra evasiva que supere el 46 que obtuvo Allan para fijar el blanco... algo que parece muy complicado...

Si no se fija el blanco, se puede disparar el misil de todas formas, pero se pierde la bonificación del sistema de guiado y volará en línea recta, siendo por lo tanto mucho más fácil de esquivar.

SEGUNDA PARTE

LA ESPADA Y EL ESCUDO DE LA HUMANIDAD

GLOBAL DEFENSE

"HABLANDO CON PAPÁ OSO"

ENTREVISTA

UN DÍA CON LOS XCORPS

Jessica comprobó de nuevo su micrófono, se pasó las manos por el pelo y dio un par de pasos atrás. Enmarcó su rostro pecoso con las manos, el gesto que indicaba a Josh, su cámara, que le hiciese un primer plano. Josh levantó el pulgar en señal de aprobación.

- Estás perfecta -comentó a través del audífono.

- Ya sabes, empieza con un primer plano, pero no te acerques demasiado, y luego abres poco a poco. Ustedes continúen como si nada- dijo girándose hacia el grupo de soldados que la observaba en silencio.

Se escuchó un murmullo y notó cómo las miradas de los hombres la recorrían de arriba a abajo, con curiosidad. Jessica desentonaba allí, vestida con un traje de chaqueta y falda azul oscuro cuya sobriedad hacía resaltar su cabello pelirrojo. Contrastaba con el capitán Knight, que se encontraba junto a ella, formal, en una pose marcial pero relajada. El alto mando lo había designado a él y a su unidad, los Bravo Sierra, para acompañarla en su visita y participar en su reportaje. El capitán era un tipo grandote que hacía honor a su apodo de "Papá Oso", con la barba canosa y unos inquietos y jóvenes ojos grises. Parecía bastante amable, aunque hasta ahora no había tenido oportunidad para cruzar con él más que unas breves palabras. Jessica suspiró e hizo la cuenta atrás con los dedos de la mano. Al llegar a cero, soltó aire y comenzó.

- Aquí Jessica Parker para la CNN, desde el acuartelamiento Jean Paul Sartre en la conocida Base Rammstein, de Global Defense. Nuestro reportaje de hoy trata sobre esos valientes hombres y mujeres que forman nuestra defensa contra la amenaza alienígena. Nos acompañará en esta privilegiada visita el capitán Joseph Knight del Cuerpo de Ataque Aerotransportado. Buenos días, capitán -Jessica se giró y Josh asintió,

abriendo el plano para encuadrar al capitán, junto a ella, vestido con un traje de camuflaje de colores grises.

-Buenos días señorita Parker, encantados de recibirla en nuestro hogar.

La voz del capitán era amable y se movía con desenvoltura.

- Cuénteme, ¿cómo es un día en la vida de su unidad?

- Pues ha llegado a primera hora, y la unidad Bravo Sierra acaba de levantarse. ¿Me permite que la invite a desayunar con nosotros?- el capitán la invitó con un gesto a acompañarlo.

Jessica asintió e hizo un gesto a Josh para que la siguiera.

- Este es el comedor para las seis compañías que hay en la base. Aquí desayunan, comen y cenan unos 600 hombres cada día.

- ¿Y qué tipo de alimentos tienen?

- Bueno, dado que a lo largo del día realizamos actividades físicas extenuantes, tratamos de ingerir bastantes hidratos y proteínas. Leche, huevos, cereales, zumos... -el capitán llegó a una mesa donde un grupo heterogéneo de soldados, alrededor de una veintena, se levantó.

- ¡Bravo Sierra, el capitán!- gritó una mujer grande y fuerte con un marcado acento germano.

Los hombres se cuadraron y el capitán se acercó a la cabecera de la mesa donde había tres sillas vacías.

- Bravo Sierra, pueden continuar. Buen provecho a todos. Cuiden sus modales, que tenemos visita...

Se escucharon algunas risas y la unidad continuó con su desayuno mientras algunos soldados miraban a la cámara; algunos hasta se permitieron saludar y bromear. A Jessica no le importó, ya se cortaría lo que no hiciese falta en posproducción. El capitán le ofreció amablemente el asiento presidiendo la mesa y se sentó junto a ella.

- Por favor, sírvase usted misma.

Jessica pidió a Josh que grabase algunos planos de la mesa y tomó café con leche y unas tostadas. Mientras charlaba amigablemente con el capitán descubrió que antes de la llegada de los Chandra era analista de seguridad para el Ministerio de Defensa canadiense y que su mujer había fallecido unos años antes en un accidente de tráfico. El apodo de Papá Oso le venía al pelo. Grandote y de aspecto bonachón, no se parecía a ningún otro militar que hubiese visto antes.

Durante el desayuno se levantó para grabar algunas preguntas rápidas a la tropa. Se fijó que varios tenían un tatuaje con forma de X en el brazo derecho.

- Hola, ¿le importa que le pregunte por el tatuaje? -dijo a un joven rubicundo que no paraba de sonreír.

- Es la X de los XCorps. La X de "Marchaos a vuestro puto planeta"- contestó el soldado. El resto del equipo vitoreó a su compañero y algunos se levantaron de sus asientos para enseñar sus tatuajes a la cámara levantando las mangas de sus camisas y sacando músculo.

Jessica se sentó tras bromear con los hombres y recibir algunos piropos. El capitán permanecía pensativo.

- ¿Usted qué opina sobre el apodo de XCorps?

- La X siempre ha significado la incógnita, lo desconocido. Y aquí estamos nosotros. Enfrentándonos a

un enemigo que no sabemos de dónde viene ni qué planea. Que no sabemos con qué fuerzas cuenta ni cuál es su potencial. Un enemigo como nunca habíamos visto, que ha recorrido millones de kilómetros solo para hacer la guerra. Esa X me da miedo- el comentario atrajo la atención de la tropa que le observaron en silencio. El capitán decidió cambiar el tono de su mensaje-. Pero también quiero creer que llevamos esa X porque hemos elegido luchar, hemos elegido hacer frente a ese miedo, a ese enemigo. Llevamos la X porque somos lo único que se interpone entre esas cosas y el resto del mundo... Tal vez hayan dado el primer golpe, pero nosotros daremos el último. Debemos dar el último...

Los hombres vitorearon a su capitán, y hasta Jessica se sintió contagiada por la euforia del equipo.

Tras el desayuno, los Bravo Sierra formaron en un enorme patio de piedra donde otras unidades ya se estaban ejercitando. El capitán pasó revista y dio órdenes.

- Nuestra unidad está en alerta, así que ya saben lo que toca. Los quiero a todos listos para inspección de armas en veinte minutos. Rompan filas.

La tropa abandonó el patio a la carrera en dirección a la armería. El capitán y Jessica los siguieron, caminando despacio.

- ¿Qué quiere decir que están en alerta?- inquirió Jessica.

- Nuestra unidad está preparada para responder a una llamada de auxilio o protección. Por ello debemos tener todo listo, las armas, vehículos y el equipo de cada operativo deben estar preparadas- explicó el capitán.

- ¿Y cuando no están en alerta?

- Hacemos deporte durante unas dos horas, táctica de combate y clases teóricas sobre nuestro enemigo. Prácticas de tiro, entrenamiento en artes marciales. Cosas de soldados, supongo.

El capitán indicó a Jessica que le siguiera y subieron a la armería por una escalera estrecha. En la puerta, dos soldados armados se cuadraron a su paso. En una sala exterior, llena de bancos y mesas, la unidad se encontraba comprobando sus armas y protecciones con mecánica eficiencia. Tras un mostrador que daba a un almacén un joven de aspecto árabe con gafas, que no contaría más de veinte años saludó al capitán.

- Abdul, la señorita Parker y el señor Wilson necesitarán chalecos y cascos -Jessica y Josh se sorprendieron. El furriel Abdul asintió, cogió una tablet de la mesa y entró en el almacén.

Jessica hizo una señal a Josh para que bajara la cámara, como si quisiera hablar con algo de intimidad con el capitán. Josh la bajó, pero no dejó de grabar.

- ¿No va a oponerse a que les acompañe si se produce una alerta?- preguntó Jessica, sorprendida.

-Señorita Parker, he leído su expediente. Sé que ustedes dos han filmado durante la guerra civil en Siria, la invasión de Irak y que han rodado un documental sobre las desapariciones en Ciudad Juárez -Jessica no sabía si sentirse halagada-. Sé que tiene contactos en el alto mando y que cualquier oposición por mi parte sería despachada sin considerarla. Así que prefiero que seamos amigos. Usted procure que no la maten y yo procuraré que mis chicos no se distraigan con la cámara.

Jessica rompió a reír y pronto el capitán tampoco pudo contener una carcajada.

- Me alegro de que hayamos dejado este asunto zanjado, capitán. Procuraré que no me maten -hizo un saludo militar.

El furriel Abdul apareció en ese momento con los chalecos. Jessica estaba acostumbrada a llevarlo, pero permitió que el capitán la ayudase a ajustarlo. Lo hizo con cuidado, pero con fuerza, como lo haría con uno de sus hombres. Cuando Josh se estaba poniendo su chaleco, la luz se tornó roja y una sirena comenzó a aullar. Tras un pequeño momento de confusión, los soldados se pusieron manos a la obra y recogieron su equipo a gran velocidad antes de volver al patio. El capitán cogió su chaleco, un fusil e hizo una seña a Jessica para que lo siguiera. Cuando llegaron abajo, la tropa estaba en formación junto a un camión militar.

- ¡Súbalos, sargento! -gritó el capitán.

La mujer que había anunciado la presencia del capitán durante el desayuno tomó el mando.

- ¡Vamos niños! ¿Estáis dormidos? ¡Numeraros al subir! -los soldados fueron contando a medida que abordaban el camión entre resoplidos y maldiciones. Cuando acabaron se giró y se cuadró-. Diecinueve arriba sin novedad, mi capitán.

- Buen trabajo, Helga.

El capitán esperó durante un minuto. Josh grababa el interior del camión. Se percibía la tensión en el ambiente. Jessica aguardó con paciencia hasta que vio un HUMVEE que se aproximaba a toda velocidad y se detuvo junto a ellos. Se bajó un hombre mayor vestido de militar que saludó con formalidad. El capitán Knight y la sargento Helga devolvieron el saludo.

- Capitán, -dijo el hombre recién llegado- se ha producido una alerta de avistamiento sobre suelo francés, la Fuerza de Defensa Temprana ha derribado un bandido a las afueras de Lyon. Desgraciadamente ha caído en una zona urbana.

- ¿Hay movimiento? -Preguntó el capitán.

- Sí, nuestros aviones confirman movimiento en el suelo.

- Entendido, comandante. Limpiaremos la zona.

Saludó y se estrecharon la mano. El comandante volvió al coche y el capitán abrió la puerta del pasajero a Jessica.

- Nos vamos.

Jessica notó la adrenalina bombeando cuando subió al camión.

- ¿No necesita más información?

- Sí, en este justo momento STRATCOM estará transfiriéndola a través de un servidor seguro. La tendremos disponible antes de despegar.

La sargento Helga ayudó a subir a Josh en la caja, con los soldados, y después se puso al volante. El camión recorrió un par de kilómetros a través del cuartel hasta una pista de despegue donde dos helicópteros Black Hawk esperaban con los rotores ya en marcha, levantando una pequeña polvareda a su alrededor.

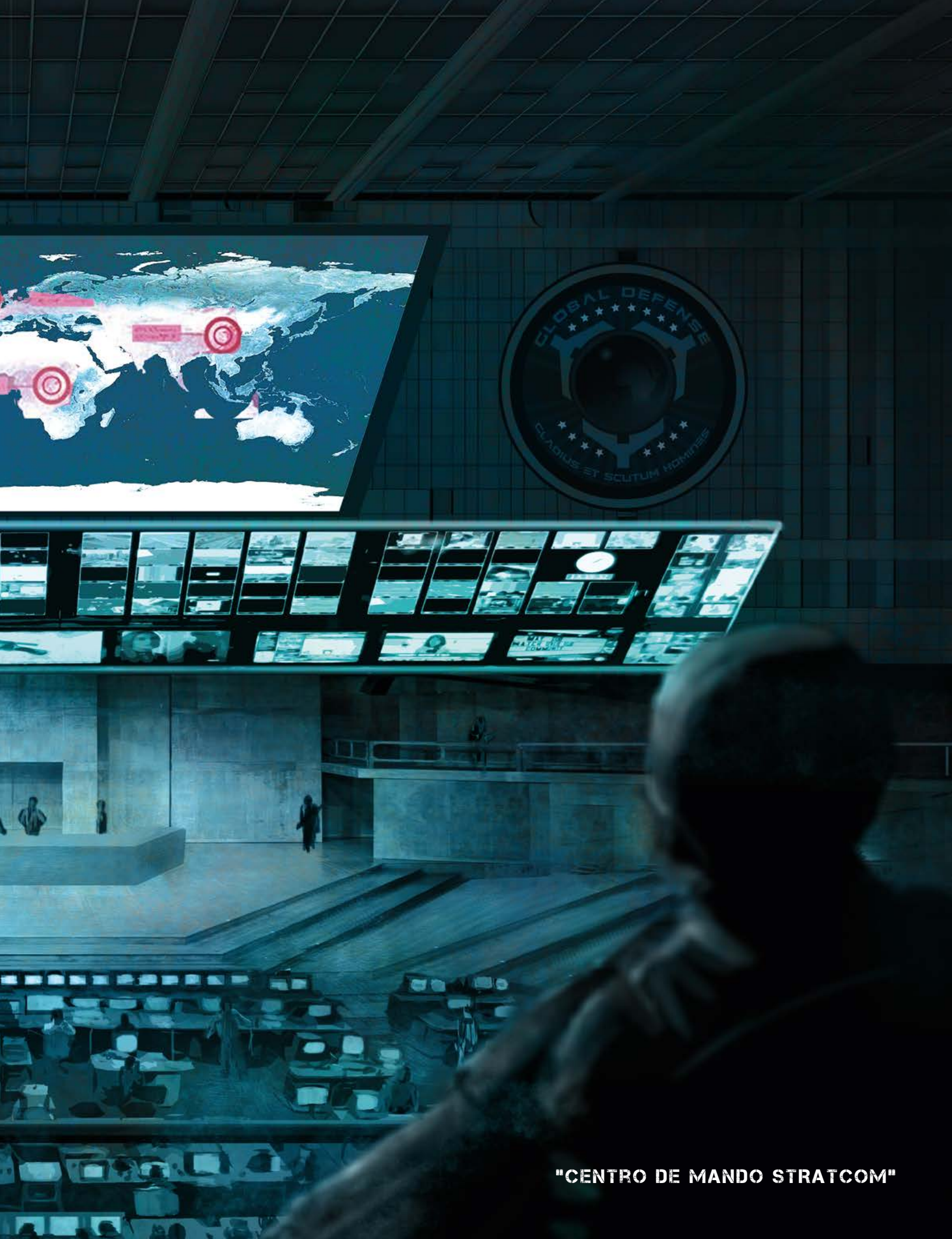
- Usted y Josh vendrán conmigo en Pájaro 2 -dijo el capitán señalando uno de los aparatos. Jessica asintió y lo siguió, agachando la cabeza.

Poco después los helicópteros despegaron con los hombres a bordo. El sol estaba aún bajo en el horizonte e iluminaba tenuemente los rostros, ahora serios, de aquellos soldados. Jessica pidió a Josh un primer plano de sus caras. Gente de todo tipo, de diversas etnias y nacionalidades. Todos unidos contra un mismo enemigo. El capitán consultaba una tablet donde había recibido los datos de la misión y los estudiaba concienzudamente.

Pasaron unas dos horas en el aire con el monótono zumbido del rotor de fondo. Los soldados charlaban con voz queda. El nerviosismo en el interior era patente.

Jessica jugueteaba nerviosa con uno de sus rizos. El capitán se giró un momento hacia ella, para tranquilizarla, y le habló a través del comunicador.

GLOBAL DEFENSE
GLADIUS ET SCUTUM HOMINES



"CENTRO DE MANDO STRATCOM"

- No se separen de mí y todo irá bien.

Lo dijo con un tono amable, sin paternalismos. Jessica sonrió.

- ¿Le gusta "The Boss", capitán?

El capitán frunció el ceño ante la pregunta, sorprendido.

- ¿Se refiere a Bruce Springsteen?

- Sí, claro, ¿a quién si no? - se rio ella.

- Sí, me gusta. Tengo varios discos.

- ¿Le gustaría acompañarme al concierto benéfico que dará en la base para recaudar fondos?

El capitán mostró de nuevo una sonrisa bajo la poblada barba.

- ¿Me está pidiendo una cita? -preguntó.

- Tal vez... ¿Quiere venir? -dijo ella mirándole fijamente a los ojos.

En ese momento sonó un estruendo como nunca habían escuchado y el helicóptero comenzó a dar bandazos bañado por descargas de luz verdosa. La voz del piloto inundó los auriculares.

- ¡Mayday, Mayday! ¡Bravo Sierra, Pájaro 2 cayendo! ¡Repito, nos caemos!

-¡Capitán! ¡Fuego enemigo! -gritó uno de los soldados. El pánico se adueñó del interior de la aeronave mientras giraba sin control.

El capitán, sujetándose como podía, gritó a la radio.

- ¡Pájaro 1, maniobra evasiva, zona de aterrizaje Zulú! -el Helicóptero comenzó a girar a gran velocidad mientras caía. La sirena de alerta se mezclaba con los gritos y los rezos-. ¡Preparados para el impacto!

Jessica trataba de mantener la calma. Miró al capitán y sus ojos se cruzaron. El capitán le dio la mano y ella la estrechó con fuerza, como agarrándose a un salvavidas. Y entonces se hizo la oscuridad...

GLOBAL DEFENSE

INICIATIVA PARA LA DEFENSA ESTRATÉGICA

Siguiendo el mandato del consejo de seguridad de la ONU por medio de la resolución 53, el 1 de Agosto de 2014 se pone en marcha la Iniciativa para la Defensa Estratégica (Strategic Defense Initiative, SDI, por sus siglas en inglés) con la prioridad de crear un cuerpo conjunto de defensa contra la amenaza Chandra. Dicho cuerpo es bautizado como Global Defense y queda bajo el mando de la recién creada Comisión para la Amenaza Alienígena (Alien Countermenace Commission, ACC, por sus siglas en inglés).

Se le dota de un presupuesto de 540.000 millones de dólares (ligeramente inferior que el presupuesto del ejército de los Estados Unidos). Las naciones que realizan las mayores aportaciones son Estados Unidos, Japón, Alemania, Reino Unido, Francia, España, Brasil, Italia, Suiza, Corea del Sur y, sorprendentemente, Rusia.

De las 193 naciones que componen la ONU, muchas quedan fuera de esta iniciativa. China, Argentina, Venezuela, Bolivia, México, Irán y Cuba, entre otras, no ratifican el tratado de cooperación del SDI y quedan fuera del ámbito de actuación de la nueva fuerza. Algunos países deciden crear sus propias divisiones de defensa como la Tiandun (Escudo del Cielo) de China o la Fuerza de Autodefensa Nacional (FAN) de Venezuela.

LA COMISIÓN PARA LA AMENAZA ALIENÍGENA

Para la toma de decisiones se crea la Comisión para la Amenaza Alienígena, dependiente del Consejo de Seguridad de la ONU (aunque desvinculado del mismo) y formado por un total de ocho delegados. Siete de los delegados proceden de Estados Unidos, Japón, Alemania, Reino Unido, Francia, España y Rusia, como mayores aportadores a Global Defense, al cual se suma un octavo delegado que es elegido por votación entre los candidatos del resto de países miembros del programa. Los delegados representan los intereses de sus respectivos gobiernos y coordinan las operaciones dentro de sus países. Estos hombres y mujeres se encuentran siempre bajo protección y existen protocolos de emergencia para la elección de delegados en caso de muerte o incapacidad de cualquiera de sus miembros, de tal forma que la toma de decisiones no se vea impedida por la ausencia de alguno de ellos. La presidencia de la comisión es rotatoria y el voto del presidente es de calidad en caso de empates en la votación.

En su primera reunión de urgencia, el mismo 1 de Agosto, la comisión aprueba el presupuesto para la creación de los Global Defense. Los países involucrados acuerdan la cooperación con equipo, personal, instalaciones, así como la colaboración con sus fuerzas de defensa en las operaciones de Global Defense. Además, garantizan la libre circulación de las fuerzas de Global Defense en su territorio, espacio aéreo y aguas territoriales durante el desempeño de aquellas tareas propias de sus funciones.

XCORPS

El término XCorps lo acuñó el presentador de televisión William McDonald de la CNN en su reportaje "La amenaza del espacio". La X de "Xeno" (del griego antiguo ξένος o xénos, "extranjero"), que se emplea en términos como xenobiología (para referirse al estudio de la biología de seres extraterrestres), y Corps referido a un cuerpo o unidad militar. El término caló profundamente en la cultura popular, y desde la emisión del reportaje los propios miembros de Global Defense han aceptado este sobrenombre y lo lucen con orgullo.

COMPOSICIÓN DE LA GLOBAL DEFENSE

"Gladius et scutum homines".
La espada y el escudo de la humanidad.
Lema de Global Defense.

Según la operativa aprobada por la ACC, Global Defense se compone de 3 cuerpos de operaciones: Estrategia Global (STRATCOM, abreviatura de Strategic Command, Mando Estratégico), Táctica y Operaciones (TACCOM, abreviatura de Tactical Command, Mando Táctico) y Logística (LOGCOM, abreviatura de Logistic Command, Mando Logístico).

La ACC designa al general Rian Liendtster de la USNAVY (Armada de los Estados Unidos) como Jefe de Mando Estratégico (Chief Strategic Officer, CSO) en STRATCOM, al general Sir Patrick Albrich de la británica Royal Air Force (RAF) como Jefe de Operaciones (Chief Operation Officer, COO) de TACCOM y al general Patrice Leroux del Mando de la Fuerza Logística Terrestre del ejército francés como Jefe del Mando Logístico (Chief Logistics Officer, CLO) de LOGCOM.

A pesar de ser un cuerpo autónomo e independiente, el ACC puede solicitar la movilización y cooperación de las fuerzas y cuerpos de seguridad de los países involucrados, integrando los mandos y efectivos de Global Defense en estas fuerzas, y coordinando las acciones a través de operativos de STRATCOM y LOGCOM.

STRATCOM

"Intelligentia vim vincit". La inteligencia vence a la fuerza. Lema de STRATCOM.

STRATCOM se encarga de las labores de inteligencia, información, desarrollo, ciencia y técnica.

Para las labores de inteligencia, vigilancia e información se ha creado la Oficina de Servicios Estratégicos (Office for Strategic Services, OSS) que reúne tanto analistas como agentes de campo en misiones de reconocimiento. Su misión es conseguir toda la información sobre el enemigo, analizarla, clasificarla, filtrarla y facilitarla a los estrategas, que tomarán a partir de estos datos las decisiones que correspondan. Muchos operativos son observadores que se desplazan a zonas donde se han producido abducciones o ataques para recopilar información de primera mano sobre la amenaza Chandra. También se realizan misiones que se considerarían "de espionaje", con agentes infiltrados en otras agencias y en países no colaboradores con Global Defense para tratar de descubrir cualquier información que estos posean. Los estrategas lanzan hipótesis sobre los próximos objetivos del enemigo y realizan planes de ataque y defensa con la misión de derrotarlos.

Para las labores de investigación tecnológica aplicada a la defensa se ha formado el Laboratorio de Proyectos de Investigación Avanzados (Laboratory of Advanced Research Projects, LARP) en el que trabaja multitud de personal civil altamente especializado en todo tipo de ramas. En el LARP se realizan todo tipo de investigaciones, desde la creación de nuevo y sofisticado armamento, hasta análisis de los cuerpos recuperados de alienígenas y su tecnología. Dentro del LARP existe una subdivisión muy destacada, el equipo de Desarrollo Alternativo (Alternative Development, AD), también conocido coloquialmente como el "Consejo Jedi". En palabras del jefe de AD "Somos un grupo de frikis encerrados en un búnker desarrollando inventos para salvar el mundo", algo que no dista mucho de la realidad. Se trata de un grupo de genios en ingeniería, matemáticas, física y otras disciplinas, que se encargan, mediante pensamiento lateral y teoría del caos, de generar todo tipo de equipamiento y tácticas contra los Chandra, un cajón de sastre de donde han salido algunas ideas interesantes.

TACCOM

TACCOM se encarga tanto de las operaciones que requieren presencia militar como de aquellas que no la necesitan. Los operativos de TACCOM provienen en un 90% del estamento militar y de las fuerzas de seguridad de los países miembros, sin embargo, en todos los equipos TACCOM se incluyen especialistas en otros campos, desde médicos a ingenieros y científicos, a veces incluso agregan reporteros de la prensa autorizada para cubrir las operaciones.

Una de las unidades más demandadas es el cuerpo de élite bautizado como Ghost Wolves (Lobos Fantasma), encargado de las operaciones críticas y de alto riesgo. La identidad de sus miembros es considerada alto secreto, así como su ubicación y recursos. Se nutren de varias partidas presupuestarias, y muchas veces actúan apoyados por personal adjunto de las otras ramas de Global Defense. También son los encargados de probar los prototipos que salen del LARP y las ideas del AD.

También está bajo el organigrama de TACCOM la Fuerza de Ataque Aéreo de Global Defense (Global Defense Air Strike Force, GDASF), que incluye varias escuadras de alerta e interceptación conocidas como Fuerza de Defensa Temprana (Early Defense Force, EDF). Estos hombres y mujeres se juegan la vida a diario patrullando el cielo, escoltando transportes y combatiendo las peligrosas naves Chandra allá donde las encuentran.

El Cuerpo de Ataque Aerotransportado (Airborne Strike Corps, ASC) es el grueso de las fuerzas de Global Defense. Están preparados para despegar rápidamente en helicópteros y desplegarse en las zonas de conflicto. También para embarcar en aviones de transporte, escoltados por cazas, hasta las zonas donde sean más necesarios.

El personal de TACCOM es sin duda el que tiene la labor más peligrosa, al enfrentarse cara a cara con la amenaza alienígena.

LOGCOM

Por último, LOGCOM se encarga de la gestión logística y administración, así como de las tareas de mantenimiento, prensa, reclutamiento y formación. También se ha cedido a LOGCOM las tareas de reconstrucción, descontaminación y cooperación local para la defensa por medio de asesores integrados en las fuerzas armadas locales. LOGCOM es la división que cuenta con mayor número de personal, gran parte de él civil.

SANICOM es la subdivisión encargada de la salud mental y física de los hombres de Global Defense. Cuenta con personal y medios para tratar todo tipo de dolencias y para desplegar hospitales de campaña con los que ayudar a las fuerzas locales. Muchos efectivos de SANICOM viajan en las unidades

de operaciones de TACCOM, agregados como sanitarios. Estos médicos de combate son personal muy valorado y eficiente. EVASAN es la unidad de evacuación sanitaria urgente, y consta de varios helicópteros y aviones medicalizados; también tiene una unidad de despliegue para proteger las evacuaciones médicas.

OPERATIVIDAD

Por cuestiones de operatividad, Global Defense ha adoptado el inglés como idioma común, aunque la documentación y manuales de operaciones se escriben también en francés y español. En su creación, Global Defense ha establecido 3 bases operativas autónomas:

RAINBOW

Situada en algún punto de las Montañas Rocosas, en el estado de Colorado, y de ubicación secreta. En esta base se encuentra el mando central de STRATCOM. Construida por Estados Unidos durante la Guerra Fría como búnker capaz de resistir un ataque nuclear de la URSS, quedó parcialmente abandonada al caer el bloque soviético, ya que los costes de mantenimiento de las inmensas instalaciones la hacían inviable en tiempos de paz. Los numerosos recortes en el presupuesto fueron mermando su personal hasta que el gobierno se planteó su cierre. La súbita aparición del objeto Chandra hizo que el gobierno estadounidense pusiese en marcha un antiguo plan de la administración Reagan para reconvertirla en una base operativa. Se modernizaron sus sistemas en un tiempo récord y se prepararon para lo que se avecinaba. Rainbow se encuentra excavada en la roca viva de la montaña, siendo un gigantesco complejo subterráneo altamente fortificado. El gobierno estadounidense (que ha corrido con los gastos de modernizar y adaptar la base) puso muchas trabas para desprenderse de ella y ceder su uso a Global Defense, y cedió solo tras obtener garantías de que la base le será devuelta al finalizar la amenaza y de que se darían varias contratas de defensa a empresas norteamericanas. Se considera el núcleo duro de Global Defense, con capacidad para permanecer autónoma por sí misma durante un elevado periodo de tiempo. Es una base de guerra, con pocas comodidades, pero altamente eficiente.

•PERSONAL: Rainbow tiene capacidad máxima de 3.000 operativos, aunque su capacidad óptima es de 2.000 personas. Puede operar con una dotación mínima de 200 efectivos al 100% de su capacidad, ya que la mayor parte de sus sistemas de defensa y mantenimiento están informatizados.
•DEFENSAS: Su ubicación secreta es sin duda una de las principales defensas de esta base. Además, posee misiles tierra-aire, protección con misiles anti-misil Patriot y cañones antiaéreos, que complementa con una escuadrilla de la Fuerza de Defensa Temprana siempre en alerta y armada, preparada para lanzarse a una misión de combate. Rainbow, por si esto fuera poco, tiene capacidad para realizar un ataque nuclear táctico intercontinental, algo que se reserva como último recurso.

BAUHAUS

Se trata de la antigua base aérea de Rammstein en Alemania, donde se encuentra el mando central de TACCOM y LOGCOM. Bauhaus es una amalgama que se compone realmente de varias instalaciones cedidas por la OTAN y la USAF, entre las que se incluye el aeropuerto antes citado y un hospital militar. Debido a esto, SANICOM tiene su cuartel general en Rammstein. Bauhaus se considera el corazón de Global Defense, y mantiene la mayor parte del mando logístico, incluyendo reclutamiento, reparaciones y despachos administrativos. También se encuentra en este lugar la mayor parte del Cuerpo de Ataque Aerotransportado de Global Defense, el grueso de su fuerza de combate listo para despegar hacia cualquier parte donde se requiera su presencia.

•PERSONAL: Bauhaus tiene capacidad máxima de 8.000 operativos, aunque su capacidad óptima es de 5.000 personas. Puede operar con una

dotación mínima de 2.000 efectivos al 100% de su capacidad.
•DEFENSAS: Las instalaciones de esta base se encuentran entre las más modernas del mundo y posee redes de comunicaciones avanzadas y defensas automatizadas basadas en la tecnología del escudo antimisiles estadounidense. También posee varias unidades de la Fuerza de Defensa Temprana de la Fuerza de Ataque Aéreo de Global Defense. Sin embargo, debido a la dispersión de sus instalaciones y su amplitud, se trata de una base difícil de defender.

GAGARIN
Ubicada cerca de la ciudad de Tomsk en Siberia (Rusia), se trata de una antigua base de la URSS que se construyó durante la Guerra Fría para responder a un posible ataque nuclear estadounidense. Construida bajo tierra y reforzada con hormigón, esta gigantesca y antigua base se considera un refugio seguro. Sin embargo, está muy lejos de tener comodidades. Se trata de un lugar muy frío, oscuro y húmedo, que muchos consideran peor que el mismísimo infierno. Debido a estas extremas condiciones, el entrenamiento de los Ghost Wolves, la unidad táctica de élite de Global Defense, se realiza en estas instalaciones. Gagarin tiene además un segundo laboratorio de desarrollo donde se investiga el armamento alienígena y se busca una manera de utilizarlo en provecho de la humanidad.

•PERSONAL: Gagarin tiene capacidad máxima de 2.000 operativos, aunque su capacidad óptima es de 1.000 personas. Puede operar con una dotación mínima de 600 efectivos al 100% de su capacidad.
•DEFENSAS: Las instalaciones de esta base son antiguas, casi obsoletas, por lo que está sufriendo una amplia remodelación a marchas forzadas. Su defensa se basa en un enorme despliegue de carros de combate y misiles balísticos proporcionados por el ejército ruso, así como varias unidades de la Fuerza de Defensa Temprana de la Fuerza de Ataque Aéreo de Global Defense.

Estas bases cuentan con instalaciones de alta seguridad, que incluyen enfermería con área de cirugía, zona de contención de especímenes, áreas de entrenamiento, viviendas, talleres mecánicos, laboratorios, generadores, comunicaciones, etc. El mantenimiento de estas tres bases se considera vital. Algunos países pertenecientes al tratado SDI elevaron quejas al ACC sobre la ubicación de las instalaciones, al estimarse que se dejaba el hemisferio sur prácticamente indefenso y lejos de la influencia de operaciones de Global Defense.

PRESENCIA INTERNACIONAL

Global Defense no limita su presencia a estas tres bases, sino que tiene operativos y unidades dispersos e integrados con las fuerzas armadas convencionales de todos los países que participan en la iniciativa. Estos operativos están localizados en las principales bases militares de cada país, y la cantidad de efectivos que los componen pueden variar de un pelotón de intervención rápida hasta varias docenas de miembros. En los países más involucrados en el proyecto, se pueden encontrar destacamentos de varios cientos de efectivos de los tres departamentos, mientras que algunas bases secundarias o en países menos comprometidos disponen de apenas una docena de efectivos para intervenciones relámpago.

Debido a la necesidad de una alta movilidad para poder responder ante cualquier amenaza Chandra en prácticamente cualquier punto del globo, los operativos basados en instalaciones militares locales disponen de acceso a todo los recursos de estas, humanos y materiales.

También se han establecido oficinas de cooperación, bases de información y reclutamiento en las ciudades más importantes y, a través de LOGCOM, cursos de defensa civil para instruir a la población en caso de emergencia.

FUNCIONAMIENTO

Todas las decisiones sobre prioridad de misiones son tomadas por el mando estratégico en STRATCOM, que se basa en los informes de inteligencia, los informes de las misiones anteriores del personal de TACCOM y los datos que aporte el personal de LOGCOM integrado las fuerzas locales. Gracias a toda esa información, se diseña un plan de actuación que es enviado a las fuerzas de TACCOM, las cuales evalúan la mejor manera de poner en práctica ese plan y asignan los recursos disponibles en función de la prioridad asignada por el mando estratégico. TACCOM solicita al mando logístico LOGCOM cualquier recurso, transporte o medio que considere necesario y que no disponga en ese momento. LOGCOM se encarga de suministrar los medios disponibles o de ponerse en contacto con las fuerzas locales para solicitarlo, así como coordinar con estas el apoyo necesario para el cumplimiento de la misión. La misión se controla desde un puesto de mando avanzado llamado Control de Misión (Mission Control, MC), donde personal de las tres divisiones trabaja de forma conjunta para coordinar la operación. No se dejan detalles al azar y la misión se monitoriza y graba en varios soportes para su posterior estudio. Incluso cuando la misión fracasa, cualquier detalle que se descubra puede significar el éxito de la siguiente operación.

En la práctica, este sistema no ha resultado tan eficiente como se esperaba, pues la excesiva burocracia retrasa el lanzamiento de las misiones prioritarias, por lo que se están estudiando una serie de protocolos estandarizados que agilicen estos procesos y permitan a las unidades llegar a su destino e intervenir en el menor tiempo posible. Esto se conoce como "Misiones Preautorizadas".

Aunque sobre el papel el organigrama y funcionamiento de Global Defense parece muy claro, existen numerosos conflictos de competencias, fallos de procedimiento y errores que deben corregirse de cara al futuro. Algunos apuntan a que también existen numerosos intereses políticos y económicos que influyen negativamente en la operatividad de la organización.

ESCALAS Y GRADUACIONES

Por cuestiones de operatividad se ha adoptado un sistema de graduaciones militarizadas basado en el de la OTAN, si bien simplificado, para Global Defense.

TROPA	PARCHE / EMBLEMA	SUBOFICIALES	PARCHE / EMBLEMA
RECLUTA		SARGENTO	
SOLDADO		SARGENTO DE PRIMERA CLASE	
SOLDADO DE PRIMERA CLASE		SARGENTO MAYOR	
CABO / ESPECIALISTA			

OFICIALES	PARCHE / EMBLEMA	OFICIALES	PARCHE / EMBLEMA
ALFÉREZ		TENIENTE CORONEL	
TENIENTE		CORONEL	
CAPITÁN		GENERAL EN JEFE (este escalafón lo ocupan el Jefe del Mando Logístico, Jefe de Operaciones y el Jefe del Mando Estratégico).	
COMANDANTE			

Todo el personal de Global Defense se encuentra militarizado, incluso los que trabajan en servicios de limpieza o logística, y todos ellos reciben un adiestramiento básico de autodefensa y operaciones.

TIPO DE UNIDADES DE GLOBAL DEFENSE SEGÚN SU TAMAÑO Y COMPOSICIÓN

En esta tabla tienes un resumen del tamaño y composición de las unidades estándar de Global Defense, su composición y la graduación teórica de aquel que ostenta el mando en dicha unidad.

Debido a que las unidades deben ser extremadamente móviles y pueden abarcar una enorme cantidad de cometidos diferentes, tanto el tamaño como la composición pueden variar dependiendo de los requerimientos de la propia misión.

Gracias a su despliegue por bases militares de todo el mundo, es muy extraño ver unidades de mayor tamaño que una Compañía, y estas solo se dan en las bases más importantes de los países que participan en Global Defense. Estas unidades pueden estar compuestas por miembros de los distintos cuerpos de Global Defense, multiplicando así sus capacidades.

UNIDAD	TAMAÑO	COMPOSICIÓN	OFICIAL AL MANDO
Compañía	100–300	2–6 pelotones	Teniente Coronel / Coronel
Pelotón	30–40	2+ secciones	Comandante
Sección	8–12	2+ escuadras	Capitán
Escuadra	5-10	2+ equipos	Alférez / Teniente
Unidad de fuego y maniobra	4–5	n/a	Sargento / Primera / Mayor
Equipo de fuego y maniobra	2	n/a	Cabo

"CONSEJERO" CABBORD

EL TAMAÑO DE LAS UNIDADES

Global Defense ha adoptado una composición basada en pequeñas unidades autónomas totalmente funcionales y operativas, orientadas a la guerra de escaramuzas con los Chandra. Estas unidades tienen normalmente una o dos secciones (entre 12 y 24 operativos) con sus propios mandos, equipo y transporte, aunque ocasionalmente y en las bases militares locales más importantes pueden estar apoyadas por equipos de otros cuerpos que realizan tareas de soporte.

Tienen que ser capaces de funcionar de forma autónoma en el campo de batalla, tomar decisiones tácticas y operar por su cuenta en caso de perder contacto con el cuartel general. Esta composición responde a un criterio de movilidad, autonomía e integración dentro de otras fuerzas, y por ahora se ha mostrado bastante efectiva.

¿QUIÉN ESTÁ AL MANDO?

En la jerarquía militarizada de Global Defense, es posible que debido al escalafón, uno de los personajes sea un superior de los demás. Aunque técnicamente eso le coloca al mando, no favorece al juego el que uno de los jugadores de las órdenes y los demás deban obedecerle. Esto puede provocar frustración y malestar entre ellos al no gozar de libertad en sus acciones. En las partidas, en aras de evitar estos conflictos, es mejor dar un poco de manga ancha a los jugadores y evitar adherirse estrictamente a la jerarquía militar, permitiendo cierta libertad y "democracia" en las decisiones de grupo. A fin de cuentas, un buen líder escucha y respeta las opiniones de sus hombres, que (se supone) son expertos en sus campos.

EQUIPAMIENTO Y ARMAMENTO

Global Defense se nutre de diversas fuerzas y numerosos países que han cedido material y parte de sus arsenales para la nueva organización. Aunque se trata de mantener unos estándares en cuanto a la equipamiento, uniformidad y armamento, es difícil coordinar una fuerza tan grande creada en tan poco tiempo. Las presiones del gobierno ruso han servido para garantizar que haya varias opciones disponibles en cuanto a equipamiento de servicio.

DEFENSA

Global Defense toma muy en serio la integridad física de todos sus efectivos, a los que suministra un equipo de protección individual consistente en rodilleras, coderas de polímero reforzado (tipo duro) y guantes anti-corte de Kevlar, botas con suela antideslizante y punta de acero, gafas protectoras antidestellos, chaleco antifragmentos (de tipo duro), casco militar abierto de Kevlar, chaleco portaequipo blindado (normalmente blando) con velcro diseñado para amortiguar las emisiones IR y un uniforme de combate (ropa reforzada) de material no inflamable, altamente transpirable y que puede poseer patrones de camuflaje o ser completamente negro. sobre la amenaza Chandra.

ARMAMENTO

Como armamento secundario se han impuesto las pistolas Sig Sauer P226 y Glock 17. El personal puede también solicitar utilizar armas cortas de su propiedad, previo examen por parte de un técnico para verificar su estado. Prácticamente todos los operativos de Global Defense tienen un arma corta asignada y muchos de ellos la llevan en todo momento.

El armamento ligero, utilizado en áreas urbanas o sensibles, incluye subfusiles ligeros de 9mm H&K MP5 y subfusiles AKS-74U. También se utilizan escopetas de asalto Benelli M4 y escopetas acopladas en raíles RIS, M-26 MASS y Masterkey.

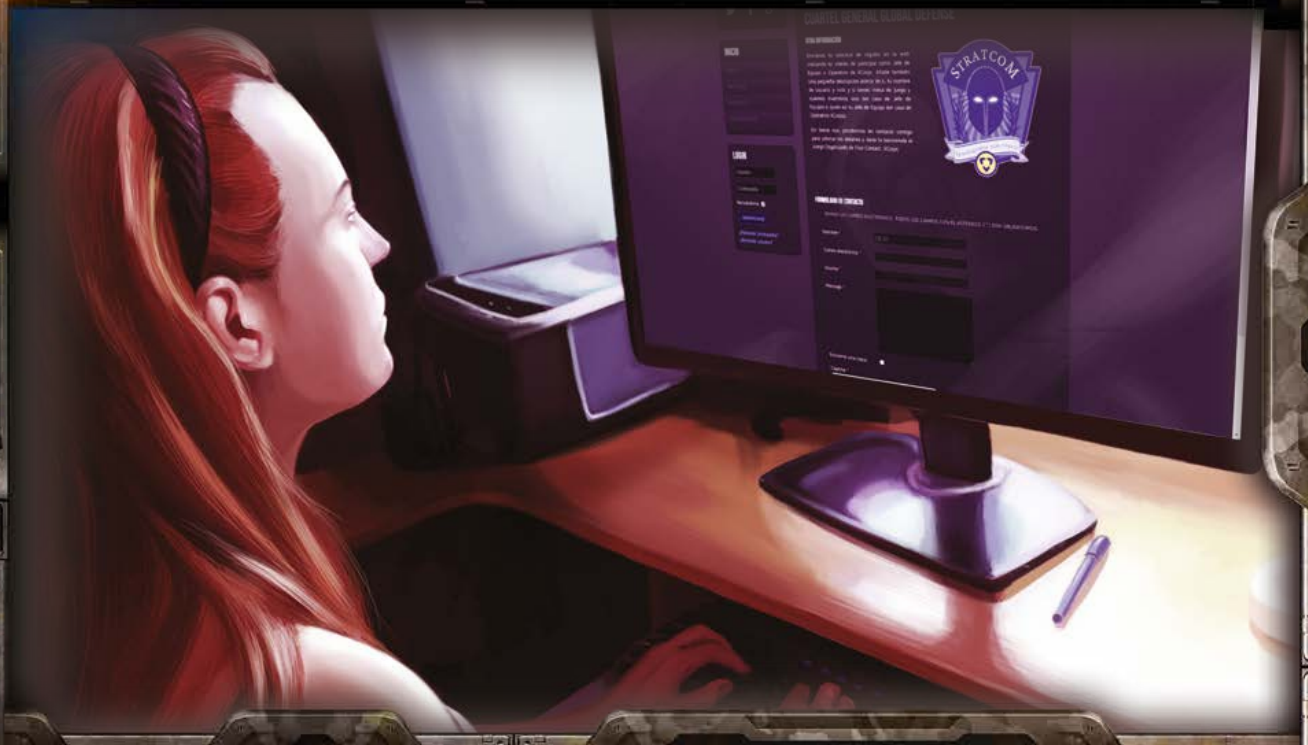
Las armas principales de Global Defense son los rifles de asalto Colt M-4, H&K G-36C y AK-74, que se utilizan en casi todas las operaciones y de las que se dispone de numerosas unidades.

Como armas de apoyo se emplean ametralladoras FN M240, mientras que los tiradores selectos pueden acceder a fusiles SDV Dragunov y Barret M82A2.

Los explosivos, granadas y otros materiales tácticos estarán disponibles en función de la misión a desarrollar.

OTRO EQUIPO

Las unidades de combate Global Defense suelen contar con gafas de visión nocturna con sistema de intensificación de imagen, linternas y walkie talkies de tipo militar. Todos los operativos deben portar, además, un kit de primeros auxilios, cuchillo de supervivencia y herramienta multiusos en sus tareas en el exterior. Dependiendo de su misión, otro tipo de equipo puede estar disponible.



"POR UN FUTURO MEJOR"

ALISTÁNDOSE

ENTRANDO EN GLOBAL DEFENSE

REQUISITOS

Global Defense es una organización muy grande que requiere de un gran número de trabajadores de diferentes áreas, desde informáticos a cocineros, pasando por soldados, científicos, médicos y mecánicos. Los requisitos indispensables son la mayoría de edad, no tener enfermedades o lesiones que impidan el correcto desempeño del puesto de trabajo y no estar condenado por delitos graves en el país de origen. Sin embargo, como veremos a continuación, existen excepciones (se sabe al menos de un miembro del equipo de Desarrollo Alternativo que tiene 16 años).

ADMISIÓN

Para acceder a Global Defense el candidato debe remitir una solicitud (normalmente vía email o a través de la web de Global Defense) o acercarse a los centros de reclutamiento autorizados. Las solicitudes pasan por un primer filtro en el centro de reclutamiento local, que concierta una entrevista con el candidato y le realiza un primer test psicotécnico. Tras comprobar los antecedentes y aptitudes del candidato, y con los resultados de su test en la mano, un orientador estudia el expediente del candidato y propone una serie de puestos o lo descarta. El acceso a determinados puestos requiere que el candidato supere además una serie de duras pruebas físicas de aptitud, exámenes de conocimiento, reconocimiento médico y examen psicológico. Una vez superadas las pruebas, al candidato se le hace una oferta en firme para unirse a Global Defense.

Este se considera el método tradicional. En la práctica existen una serie de métodos de ingreso más o menos directo en la estructura de la organización. El primero de ellos es la normativa 37-U de capacitación, por la

que los integrantes de cuerpos y fuerzas de seguridad de los países miembros del SDI pueden solicitar su traslado directo a las unidades de Global Defense, el 90% del personal de Global Defense ingresó directamente por este sistema. Por otro lado, la Oficina de Servicios Estratégicos tiene autorización para integrar directamente a cualquier personal que considere apto debido a sus conocimientos o habilidades especiales, dependiendo de las necesidades de la organización. La mayor parte de los miembros del LARP y del equipo de Desarrollo Alternativo han sido reclutados de este modo.

EL SOBT

Todos los nuevos integrantes de Global Defense, provengan de donde provengan, deben realizar el Curso Básico en Autodefensa y Operaciones (Self-Defense and Operation Basic Training, SOBT). Se trata de un curso básico de 2 semanas que incluye defensa personal, armas de fuego, técnicas básicas de operaciones, comunicaciones, supervivencia y camuflaje. Muchos miembros se han quejado de que el curso es demasiado corto, pero el objetivo es tener a los operativos funcionando en el menor tiempo posible. LOGCOM utiliza un sistema de cursos de refuerzo y entrenamiento posteriores para mantener al personal formado y sus conocimientos actualizados.

APODOS

Prácticamente todos los miembros de Global Defense tienen un alias o apodo. Se ha convertido en algo ritual otorgar este apodo a sus compañeros tras completar con éxito el programa de operaciones básico. La mayor parte de los operativos lo lucen con orgullo.

¿QUIÉN ES QUIÉN EN GLOBAL DEFENSE?

En esta sección describiremos algunas de las personalidades que los personajes pueden encontrar en Global Defense.

ALLAN CABBORD

Delegado de la Comisión para la Amenaza Alienígena por Estados Unidos.

Cabbord es un hombre cercano a los 70 años, de pelo cano y fríos ojos azules, con una sonrisa artificial y estudiada, de aspecto más bien robusto (sus asesores le han recomendado que pierda peso) y rostro rubicundo. Fue senador por Florida del Partido Republicano. Su carrera política, lejos de los grandes escándalos, pasó casi desapercibida. Se le considera un hombre del partido, que ha sabido escalar puestos poco a poco y colocarse en la línea de salida para conseguir una oportunidad. Y finalmente la ha tenido. Este hombre de fuertes convicciones católicas es intransigente, soberbio y está convencido de la superioridad estadounidense en todos los aspectos. Cabbord ha hecho campaña contra la inmigración y el aborto, estando a favor de la pena de muerte. Padre de familia ejemplar, perdió a un hijo en la Guerra de Irak, lo que reforzó su imagen de cara a sus compatriotas. Hábil de palabra, demagogo, con una facilidad inusual para la réplica mordaz, es el tipo de persona carismática que parece fascinar a sus interlocutores.

Cabbord es, sin duda, el delegado más influyente en la ACC, lo que le ha convertido en uno de los hombres más poderosos del planeta. Prácticamente cualquier resolución debe pasar su filtro, y pocas son las que consiguen aprobarse

si él no está de acuerdo. Su capacidad de hacer presión hasta conseguir lo que quiere, por casi cualquier medio, le ha valido el apodo de "The Shark" ("El Tiburón").

TENIENTE CORONEL TANIA BLUE "MISS NAPOLEÓN"

Teniente Coronel de STRATCOM en la Oficina de Servicios Estratégicos.

Muchos hombres de armas se sorprenden al tener que reportar los resultados de sus misiones a una joven de aspecto sencillo y delicado que se emociona con los detalles como una chiquilla. Pero este aspecto esconde una sorprendente capacidad de análisis a medio y largo plazo que ha servido para verificar numerosos datos vitales sobre los Chandra. Una labor de inteligencia muy apreciada en el LARP, que la ha escogido como enlace con otras unidades.

La Teniente Coronel Blue trabajaba como analista de comunicaciones y sistemas informáticos en la CIA, donde se dedicaba a labores rutinarias de control de seguridad en las embajadas y consulados. Su labor identificando amenazas y vulnerabilidades fue crucial durante las semanas de caos que se vivieron con las filtraciones del objeto Chandra, cuando se pensaba que era un asteroide que chocaría contra la Tierra. Gracias a ella se salvaron numerosas vidas y se consiguió un repliegue mucho más eficiente. Cuando se inició el protocolo SDI fue rápidamente ubicada en la Oficina de Servicios Estratégicos, donde demostró sus habilidades coordinando misiones de inteligencia. Emotiva y empática, se implica personalmente en todas las misiones, lo que le ha ganado la simpatía de los hombres y mujeres bajo su mando, que la han apodado "Miss Napoleón". Sin embargo, también se ha ganado la antipatía de otros oficiales celosos de su rápido ascenso y que piensan que tarde o temprano se derrumbará por la presión, algo que la Teniente Coronel está decidida a no hacer.

Para muchos de los efectivos que se encuentran en misiones vitales, ella es la voz que está al otro lado de la radio, dándoles ánimos, consejos, supervisando la operación y manteniéndolos con vida.

TENIENTE MIJAIL SOKOLOV "TIMBERWOLF"

Teniente de TACCOM, al mando de la unidad Romeo Delta de los Ghost Wolves.

Este hombre de sonrisa afable tras el mostacho es uno de los operativos más valiosos de las unidades tácticas de Global Defense. Propenso a rápidos cambios de humor, Sokolov es un hombre con un fuerte sentido del honor y la lealtad. Antiguo miembro de los letales comandos Spetznaz, desdeñado por sus superiores por su tendencia a decir lo que piensa y cuestionar las órdenes, estuvo a punto de ser retirado del servicio por sus fuertes críticas al gobierno ruso de Putin. Fue destinado en Siberia como castigo y asignado a misiones de alto riesgo, lo que contribuyó a aumentar su leyenda entre los hombres que servían bajo su mando, que lo califican sencillamente como un héroe.

Tuvo la mala suerte de participar en la Operación TZAR, donde dos compañías de comandos fueron exterminadas al investigar un extraño puesto avanzado Chandra en la estepa de Tomsk, siendo uno de los pocos supervivientes (y el único lo suficientemente cuerdo para continuar en activo). Tras su polémica declaración en la comisión del caso, donde acusaba a sus mandos de estupidez, cobardía y de emplear a sus hombres como carnaza (declaración que se filtró anónimamente a los medios), Sokolov fue arrestado y encarcelado. Sin embargo, sus conocimientos de primera mano del enemigo eran demasiado valiosos, por lo que Global Defense consiguió su excarcelación y reincorporación inmediata al servicio activo.

Sokolov es una leyenda viva para los operativos de Global Defense, y muchos aspiran a ser destinados a su unidad dentro de los Ghost Wolves, algo que solo unos pocos privilegiados han conseguido.

COMANDANTE JEAN-PHILIPPE ESMELLE "FLASH"

Comandante de TACCOM, jefe de la escuadrilla X-Ray de la Early Defense Force.

Piloto de origen belga, participó en el desarrollo y pruebas de vuelo del proyecto

Eurofighter, pasándose después al sector privado y montando su propia compañía de desarrollo e investigación aeronáutica, que contó con el apoyo del gobierno francés, el cual le adjudicó numerosas contratas. Jean-Philippe es el típico piloto arrogante con una capacidad inusitada para el sarcasmo y la ironía, si bien esta fachada de tipo duro esconde en el fondo un hombre íntegro y comprometido, pero también práctico y con una gran capacidad de análisis.

Consultado por el LARP de Global Defense sobre qué modificaciones deberían hacerse a los aviones para combatir más eficientemente a los Chandra, su respuesta fue: "Cuando combata contra alguno de ellos se lo diré". Fue readmitido en el servicio con rango de comandante y se le puso al mando de la escuadrilla X-Ray de la Fuerza de Defensa Temprana. Hasta el momento ha participado en 7 misiones, de las cuales 2 acabaron con un enfrentamiento contra las fuerzas enemigas, consiguiendo derribar 2 aparatos alienígenas en el transcurso de las mismas. Los informes de vuelo de Esmelle son estudiados como una primera guía de combate contra las fuerzas alienígenas. Se le tiene por uno de los mejores pilotos con los que cuenta la GDASF.

Jean-Philippe es un hombre polifacético, que combina su labor de campo con regulares visitas al LARP, donde coordina los esfuerzos por mejorar los aparatos de Global Defense contra los Chandra.

COMANDANTE EMIL DE LUCA "GAFOTAS"

Comandante en STRATCOM, analista de información.

Paleontólogo y geólogo de origen italiano, doctorado en la universidad de Yale y famoso por sus estudios sobre la antigua civilización romana, actualmente se encuentra trabajando en la Oficina de Servicios Estratégicos, analizando los restos de los Chandra y elaborando teorías sobre su origen e intenciones. De sus análisis y estudios se ha extraído una gran cantidad de información fiable sobre el origen de nuestros enemigos. De Luca trabaja en conjunto con el LARP para descifrar el lenguaje que emplean las computadoras Chandra, que se considera un objetivo prioritario.

Ha encontrado numerosos escollos en la burocracia de Global Defense, que consideran secundaria la información sobre el origen e intenciones de los Chandra, priorizando las aplicaciones bélicas de sus estudios. Sin embargo, él piensa que la clave para derrotar al enemigo puede estar en su estructura social o sus intenciones, y que conocerla puede ser vital para el desarrollo de la guerra.

Siempre enfrascado en algún nuevo estudio, De Luca es una persona a la que no le gusta perder el tiempo ni andarse con rodeos, diciendo siempre lo que piensa. Esta peculiar cualidad y su constante petición de un aumento de fondos para su departamento lo han convertido en alguien incómodo para el alto mando.

CAPITANA KIRIA RUBENSTEIN "PROTOTIPO"

Capitana en TACCOM, jefe de unidad Tango-Delta de los Airborne Strike Corps.

Antiguo oficial del ejército israelí, solicitó su traslado a Global Defense debido a la muerte de sus padres, que se encontraban en San Francisco el día del incidente. Con una determinación admirable y una precisión casi quirúrgica, se ganó pronto un puesto como jefa de unidad. Ha participado en dos misiones de combate con éxito, y sus superiores se sienten muy satisfechos con su liderazgo.

Esta pequeña israelí habla con voz serena y pausada que transmite pocas emociones, aunque una vez en el campo de batalla esa voz parece convertirse en un trueno que da órdenes. Entrenada en el Mossad, es letal con todo tipo de armas e incluso con sus propias manos, siendo experta en Krav Maga.

Cuando no se encuentra de misión, Kiria da clases y participa en seminarios de apoyo para las tropas. Sus hombres la tienen en una muy alta consideración debido a su implicación y devoción, que algunos consideran que raya el fanatismo.

"ESCALA TORINO: CONDICIÓN NARANJA"

"La creencia común de que el Universo posee numerosas civilizaciones avanzadas tecnológicamente, combinada con nuestras observaciones que sugieren todo lo contrario, resulta en una paradoja que sugiere que o nuestro conocimiento o nuestras observaciones son defectuosas."

Enrico Fermi, síntesis de la "Paradoja de Fermi".

LO OCURRIDO HASTA AHORA

Los miembros de Global Defense poseen una visión diferente de muchos de los acontecimientos ocurridos hasta ahora. La presente cronología amplía los hechos conocidos. Mucha de esta información se considera aún secreta.

2 DE MARZO

El astrofísico Narayan Ramakesh, británico de origen indio, descubre en el Observatorio de Roque de los Muchachos (ORM), situado en la isla de La Palma en las Islas Canarias, un asteroide que clasifica con el nombre provisional de 2014RB6. El descubrimiento genera algunos comentarios en las redes sociales y blogs especializados, pero nada reseñable.

La información es clasificada como de baja importancia por la mayor parte de los analistas de seguridad y pasa desapercibida.

4 DE MARZO

El Laboratorio Astronómico de La Sagra en Almería (dedicado a la búsqueda de objetos cercanos a la Tierra y Transneptunianos) confirma el descubrimiento con la denominación de NEO (Near Earth Object, Objeto Cercano a la Tierra) 103397. Ramakesh, le otorga el nombre de Chandra en honor a la diosa hindú de la Luna.

Chandra se estima con un diámetro de 7.500 metros y 700.000 toneladas de peso. Aproximadamente del tamaño del Everest y una densidad mayor debido a su composición metálica. Su velocidad es aproximadamente 650.000 km/h.

A pesar de su relativa cercanía, su trayectoria lo mantiene alejado de nuestro sistema, haciéndole un seguimiento rutinario.

5 DE JUNIO

La jefatura del European Space Research and Technology Centre (ESTEC, Centro Europeo de Investigación y Tecnología Espacial) de Noordwijk (Holanda), usando el telescopio espacial Hubble para estudiar el objeto Chandra, detecta una anomalía. El objeto ha cambiado de rumbo. El descubrimiento es confirmado por el satélite de observación Akebono EXOS-D de la Japanese Aerospace Exploration Agency (JAXA, Agencia de Exploración Aeroespacial Japonesa).

El equipo de La Sagra hace un estudio intensivo de Chandra, realizando un inquietante descubrimiento. Su nueva trayectoria lo coloca en rumbo de colisión con la Tierra. Alarmados, lo clasifican provisionalmente con un 6 en la Escala Torino, que mide la probabilidad y consecuencias de un impacto de un asteroide contra la Tierra. Hasta el momento, ningún objeto había superado el nivel 4 en la escala.

El equipo del observatorio de Paranal (Chile) y posteriormente el de Mauna Kee (Hawaii) confirman los escalofriantes datos. Las consecuencias de un impacto de semejante magnitud se muestran totalmente catastróficas. El informe presentado por los astrofísicos de La Sagra es demoledor: el impacto tendría una potencia de 100 millones de megatones y provocaría la desaparición de continentes, cambio climático, incendios globales... una catástrofe global sin precedentes. La estimación de bajas humanas roza el 80% de la población mundial en el mejor escenario. El impacto se produciría en aproximadamente 8 semanas.

No todos los científicos comparten semejante visión. Aparecen varios informes contradictorios sobre Chandra que indican que el objeto podría no llegar a colisionar con la Tierra, sino tan solo pasar relativamente cerca. Varios científicos, entre los que se encuentra Ramakesh, acusan a la CIA de estar detrás de esos informes.

"FILTRACIÓN DE LA PRENSA"

MEN IN BLACK

ESCALA TORINO, CONDICIÓN NARANJA

Nivel 6.- Un encuentro cercano con un objeto grande que puede suponer una amenaza seria pero aún incierta de una catástrofe global. Se requiere atención crítica por parte de los astrónomos para determinar la certeza de la colisión. Si el impacto puede producirse en menos de 3 décadas son necesarios planes de contingencia gubernamentales.

6 DE JUNIO

El Consejo de Seguridad de la ONU se reúne de urgencia en la sede de las Naciones Unidas en Nueva York para idear un plan de contingencia. Con el objetivo de mantener el orden, se acuerda la Resolución 12 para mantener en secreto los datos sobre Chandra. La acción gubernamental clasifica toda la información sobre Chandra como alto secreto y se militarizan los puestos en todos los observatorios con objeto de que no cunda el pánico. Chandra pasa a considerarse la mayor amenaza contra la Tierra.

6 AL 10 DE JUNIO

Algunos científicos y astrónomos acusan a diferentes gobiernos de mantener un silencio informativo sobre Chandra y de obstaculizar el análisis del objeto. En concreto, el científico Antoine Lelouch, jefe de misión del telescopio Herschel de la European Space Astronomy Centre (ESAC, localizado en Villanueva de la Cañada en Madrid) denuncia públicamente que los gobiernos francés, español y alemán de entorpecer sus intentos de desviar el telescopio espacial Herschel para estudiar el objeto Chandra. Los gobiernos niegan cualquier implicación.

14 DE JUNIO

Una filtración sobre el objeto Chandra llega a Internet en forma de un vídeo con datos astronómicos, trayectoria y posibles efectos de un impacto. La grabación habla de un evento capaz de aniquilar a la especie humana, y aunque se retira poco después bajo petición de la Agencia Nacional de Seguridad

estadounidense, ya es tarde, circulando en ese momento copias en todas las redes sociales y blogs relacionados.

Se da una versión oficial casi calcada en todos los países. Se habla de que Chandra pasará muy cerca de la Tierra pero sin peligro para sus habitantes. Dicha versión es elaborada por el Comité Chandra, un comité creado al efecto para tratar de minimizar los efectos del asteroide.

La actividad en las redes sociales es frenética. Se habla de conspiración.

16 DE JUNIO

Se filtra a la prensa un escándalo que involucra a Ramakesh, el descubridor de Chandra. Se insinúa que manipuló los datos sobre el objeto y filtró el vídeo como represalia por la denegación de un ascenso. La comunidad científica se polariza entre los que apoyan a Ramakesh y aquellos que le denigran.

El Comité Chandra niega cualquier implicación en el escándalo de Ramakesh, mientras comienza a revisar y elaborar directrices de contingencia urgentes.

18 DE JUNIO

El primer informe del Comité Chandra sugiere a las diferentes naciones que replieguen sus efectivos en el extranjero para hacer frente a situaciones de caos, revueltas civiles y anarquía. A contrarreloj, se ponen en marcha diversos planes de emergencia para llevar a cabo estas operaciones.

21 DE JUNIO

Los Estados Unidos, con la excusa de recortes de presupuesto, comienzan la retirada progresiva de sus tropas en el extranjero. Inglaterra, Francia, y otros países participantes en misiones de paz de las Naciones Unidas, hacen lo mismo en las horas siguientes. La prensa atribuye estas maniobras a las tensiones con Corea de Norte e Irán.

22 DE JUNIO

Ramakesh comparece ante el Comité Chandra, sugiere que una noticia de tal magnitud no debería ser ocultada y que la población tiene derecho a saber lo que está ocurriendo. El Comité rechaza frontalmente los argumentos de Ramakesh en nombre de la seguridad pública. Se ordena una "vigilancia discreta" del científico.

23 DE JUNIO

Siguiendo la Resolución 12, se pone en marcha la Operación Libro Negro para tratar de bloquear, censurar o eliminar cualquier información sobre Chandra en las redes sociales y medios de comunicación. La mayor parte de agencias de inteligencia del mundo trabajan en esta Operación.

24 DE JUNIO

Ramakesh aparece ahorcado en su casa con una escueta nota de suicidio. El Comité niega tajantemente tener algo que ver en dicha intervención. Los teóricos de la conspiración reanudan su actividad en las redes sociales. Se producen disturbios aislados en algunas ciudades exigiendo el fin de la censura informativa. Los conspiracionistas y teóricos del fin del mundo muestran una actividad frenética. Los suicidios aumentan en la última semana de Junio un 180%. Las iglesias, mezquitas y sinagogas registran los mejores datos de asistencia desde el comienzo del milenio.

1 DE JULIO

El objeto Chandra se encuentra en los límites del Sistema Solar y prosigue un avance directo hacia la Tierra. Sin tiempo de reacción, el Comité decide dos líneas de actuación: seleccionar muestras de población suficientes para la continuidad de la especie y preparar un bombardeo masivo del objeto con armas nucleares. Varios científicos advierten de la inutilidad del bombardeo, ya que con su velocidad y masa, sería totalmente inútil. Se sientan las bases de la Operación Valhalla. Aunque algunos jefes de gobierno ponen objeciones, la gravedad de la situación les obliga a tomar medidas de excepción.

3 DE JULIO

La sonda espacial Cassini, que se encuentra estudiando la luna Titán de Saturno, realiza por primera vez fotografías y mediciones sobre el objeto Chandra.

La Cassini deja de transmitir de pronto. Algunos científicos de la NASA hablan de su desaparición después de detectar un súbito incremento de temperatura.

4 DE JULIO

La información de la Cassini confirma la teoría de Ramakesh: el objeto Chandra es artificial y de origen no humano. La actividad gubernamental es frenética.

La prensa destapa una oleada de detenciones indiscriminadas en varios países occidentales. Esto provoca graves disturbios, manifestaciones y caos. Alemania y Francia están al borde de un levantamiento civil. Se habla de campos de concentración. La canciller alemana se ve obligada a dimitir tras admitir que las detenciones estaban motivadas por la pertenencia a grupos antisistema radicales. Muchos medios de comunicación no creen la versión oficial. En Rusia se declara la Ley Marcial. El bloqueo informativo en China es total.

5 DE JULIO

Varios avistamientos del objeto Chandra por diferentes observatorios en todo el mundo. La prensa asocia rápidamente la llegada del objeto con las desapariciones civiles. En las redes sociales y las noticias resurge la teoría de que el asteroide podría impactar contra la Tierra. Se producen disturbios, y en la mayor parte del mundo occidental se declara el estado de excepción.

Los científicos confirman que la Cassini ha sido "destruida por un tipo de arma de alta energía de origen desconocido". Nadie confirma ni desmiente el cruce de informaciones.

7 DE JULIO

La prensa recoge la noticia de que la actividad en todos los observatorios de amplio alcance se ha militarizado bajo supervisión de fuerzas multinacionales de la ONU. El objeto Chandra es visible por la noche con telescopios convencionales.

Prosiguen en medio mundo los disturbios que exigen saber la verdad. En algunas zonas se producen saqueos, suicidios en masa y oleadas criminales. El ejército se ve obligado a intervenir en varios países para garantizar la estabilidad.

La ESA equipa un módulo Arianne para la llamada misión Prometeo con la idea de establecer comunicación con el objeto Chandra. Estados Unidos pone en marcha la misión Skyfire, consistente en una lanzadera X-37B equipada con un avanzado sistema de guiado de misiles que facilitara un posterior bombardeo del objeto. Skyfire se lanza en secreto para que intercepte a Chandra en 48 horas.

9 DE JULIO

Skyfire se aproxima a Chandra y obtiene fotografías de alta resolución. Mientras analiza la composición del objeto, es destruido de forma similar a la Cassini.

El presidente de los Estados Unidos declara DEFCON 2: todas las tropas deben permanecer en alerta. Se produce una reunión secreta de los líderes del Consejo de Seguridad de la ONU en Nueva York con el Comité Chandra. Se produce un acalorado debate y una votación para iniciar el bombardeo masivo del objeto con armas nucleares. El debate prosigue durante toda la madrugada.

10 DE JULIO

El objeto Chandra decelera súbitamente y desaparece tras la Luna, situándose en una órbita geoestática. Queda estacionado tras ella, oculto completamente al rastreo humano.

Cuando el objeto desaparece, los gobiernos tratan de calmar a la población. Se inician varias campañas incluyendo la teoría de que nunca existió y todo fue un fraude. El público general interpreta todo como una conspiración de los medios de comunicación y acusa a la comunidad científica de haber causado el pánico.

La prensa rusa acusa a su gobierno de ocultar que Chandra era en realidad una nave militar experimental.

Muchos científicos no se creen esta versión debido a las velocidades y masa del objeto observado. Las redes sociales siguen ardiendo con la conspiración. La población intenta recuperar la normalidad.

La ESA lanza la misión Prometeo.

11 DE JULIO

Varios satélites de comunicaciones registran interferencias e intrusiones de origen desconocido. La agencia espacial china confirma que uno de sus satélites, enviado a la cara oculta de la Luna, ha sido destruido por un arma de energía de alto poder. La misión Prometeo comienza su viaje hacia la Luna.

15 DE JULIO

La misión Prometeo fracasa estrepitosamente, siendo destruida cuando trata de establecer comunicación con el objeto Chandra. El Comité Chandra declara que la humanidad se encuentra en una guerra de facto contra una potencia alienígena. Empieza a redactarse el borrador de la Iniciativa para la Defensa Estratégica.

17 DE JULIO

Avistamiento no confirmado de objetos voladores no identificados en Brasil y Tailandia. La prensa más sensacionalista lo asocia rápidamente con Chandra. Los gobiernos guardan silencio. El público general es escéptico.

26 DE JULIO

Durante la tarde, un avión de caza F-22 de las Fuerzas Aéreas de los Estados Unidos de América derriba un objeto volador no identificado sobre la bahía de San Francisco. El objeto cae en la ciudad en medio del distrito de Sunset, llevándose por delante varios edificios. Algunos de los ocupantes del aparato siniestrado sobreviven y siembran el terror en la ciudad. Las fuerzas del orden no saben a lo que se enfrentan. Se viven escenas de pánico. La noche concluye con un recuento de 127 muertos, 32 desaparecidos y 38 heridos entre la población y fuerzas del orden. Las fotos del ataque inundan la red y los medios de comunicación.

Son abatidos 9 alienígenas y otros 2 logran escapar, encontrándose en paradero desconocido. Se moviliza a la Guardia Nacional para que rastree la ciudad en su busca. Los cadáveres y restos del objeto son conducidos a una base secreta en las Rocosas, con nombre en clave Rainbow.

29 DE JULIO

Disturbios casi a nivel global exigiendo a los gobiernos explicaciones sobre la amenaza alienígena. Reunión de urgencia del Consejo de Seguridad de la ONU y del Comité Chandra. Los gobiernos comparecen en sus respectivos países justificando sus acciones en aras del interés mundial. Se destapa la gran mentira: Chandra era en realidad una nave alienígena. Los intentos por establecer comunicación con sus tripulantes han sido infructuosos. El ataque sobre San Francisco ha sido considerado un acto de guerra. Los sectores más críticos exigen dimisiones, y el primer ministro británico renuncia esa misma noche.

Extrañas desapariciones en Marruecos y

Perú, se habla de múltiples avistamientos de objetos voladores no identificados.

Mientras, en Rainbow se procede al estudio de los restos del ataque. La autopsia de los alienígenas revela que su base es de carbono y que comparten una importante parte del genoma con la raza humana. Poseen 42 pares de cromosomas. Por su alta especialización, los científicos especulan que se tratan de soldados y obreros. Su tecnología es ampliamente superior y los materiales de su nave no se encuentran en la Tierra.

30 DE JULIO

Dimite el presidente de España, forzado por la presión pública. El primer ministro de Holanda sigue su ejemplo y presenta su renuncia esa misma tarde.

31 DE JULIO

El incidente de Tomsk. Una unidad de comandos Spetznaz es enviada para investigar actividades desconocidas en Siberia. La unidad, formada por 100 hombres, encuentra lo que parece un puesto avanzado alienígena. Reciben la orden infiltrarse y conseguir información. Solo tres de ellos consiguen regresar con vida, aunque consiguen traer consigo varias piezas de artillería alienígena. El gobierno ruso destruye en un bombardeo masivo la base alienígena unas horas después. No hay supervivientes entre los alienígenas.

La prensa rusa habla de bombardeos y combates cerca de Tomsk, pero las autoridades lo niegan.

1 DE AGOSTO

El Consejo de Seguridad de la ONU aprueba la Resolución 53 y se pone en marcha la Iniciativa para la Defensa Estratégica. El Comité Chandra pasa a llamarse Comisión para la Amenaza Alienígena. Se anuncia la creación de un cuerpo para enfrentar y analizar la amenaza alienígena, Global Defense. Este cuerpo recibe más de 20.000 peticiones para alistarse en las 12 primeras horas de vida de su página web.

2 AL 6 DE AGOSTO

Múltiples avistamientos, informes de abducciones y ataques en España, Holanda, Sudáfrica y Japón. Las fuerzas de seguridad locales se enfrentan como pueden a los alienígenas. El protocolo SDI entra en funcionamiento y Global Defense establece tres bases principales: Rainbow (Colorado, Estados Unidos), Rammstein (Alemania) y Tomsk (Rusia).

9 DE AGOSTO

Se pierde toda comunicación con varias regiones en el sudeste de Europa, África, América del Norte y Asia. Las áreas afectadas incluyen ciudades enteras de Chequia, Hungría, Bielorrusia, Sudáfrica, Sudán, Alaska, Colorado, Vermont, Rusia, China e islas del Japón. Los satélites dejan de transmitir, se pierde el contacto telefónico y por radio con las llamadas "Zonas Oscuras". Los científicos especulan que puede haber muchas más zonas no descubiertas. Algunas personas que consiguen escapar hablan de una invasión en esas zonas y de campos de prisioneros. Se decreta la alerta máxima por la amenaza de una invasión a gran escala.

Varios satélites son destruidos por naves de ataque Chandra para garantizar la oscuridad de estas zonas. El control de los Chandra sobre el espacio y órbita terrestre es total. Se envían drones y aviones espía a la zona que entran en combate con naves de combate Chandra, pero son derribados u obligados a retirarse por armas tierra-aire de energía.

10 DE AGOSTO

Se moviliza al ejército y a Global Defense para investigar las Zonas Oscuras. Se forman pequeñas bolsas de resistencia en esas áreas formadas principalmente por policías y voluntarios. Llegan pocas noticias, algunas hablan de exterminio y de experimentos aberrantes.

La estrategia de STRATCOM sugiere que se debe proceder con gran cautela y que es necesaria información veraz sobre lo ocurrido en estas zonas. Se pone en marcha la Operación Cetro Roto para tratar de conseguir información real sobre lo que ocurre en las Zonas Oscuras, infiltrando un comando en la ciudad de Ostava (República Checa).

13 DE AGOSTO

Un comando de Global Defense consigue infiltrarse en una Zona Oscura en Ostrava (República Checa). Descubren que los Chandra han instalado defensas antiaéreas y una estructura que parece ser un generador de interferencias. La operación Cetro Roto acaba en un colosal fracaso cuando los Chandra detonan un generador de antimateria provocando una explosión de 40 megatones que hace desaparecer del mapa la ciudad y varios kilómetros a la redonda, 120.000 bajas entre muertos y desaparecidos. El polvo provocado por la explosión forma una nube sobre Europa, y hace descender la temperatura global en 1 grado.

14 DE AGOSTO

El Consejo para la Amenaza Alienígena paraliza cualquier iniciativa de Global Defense para retomar las zonas oscura. A pesar de eso, STRATCOM mantiene modestas labores de vigilancia e información sobre el terreno. Pero las Zonas Oscuras son abandonadas a su suerte...

Se producen protestas multitudinarias en las calles pidiendo intervenciones más contundentes. Comienzan a aparecer las primeras voces discrepantes con la labor de Global Defense.

16 DE AGOSTO

El presente...

"No hay más maestro que el enemigo. Solo el enemigo te enseña tus puntos débiles. Solo el enemigo te enseña tus puntos fuertes. Y las únicas reglas del juego son qué puedes hacerle y qué puedes impedir que te haga. A partir de ahora soy tu enemigo. A partir de ahora soy tu maestro."

Mazer Rackham en El Juego de Ender.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CHANDRA

Los estudios de los especímenes recuperados durante "El incidente de San Francisco" han logrado sorprendentes revelaciones sobre la identidad de los Chandra y sus capacidades.

¿CÓMO SON LOS CHANDRA?

La confusión sobre el aspecto general de los Chandra y las diferentes versiones que dan los testigos sobre ella tiene una explicación lógica. Existen diferentes tipos de Chandra con aspectos distintos. Los cadáveres recuperados en San Francisco parecen probar que existen diferentes castas con una alta especialización. De momento se han categorizado tres tipos de especímenes: Soldados, obreros y pilotos, aunque no se descarta que haya varios tipos más que aún no se han dejado ver. Todos son humanoides delgados, fibrosos, con piel de aspecto gomoso (similar a la de un tiburón), cabezas abombadas y ojos hundidos.

SOLDADOS

El soldado Chandra tiene una altura de más de 2 metros, de aspecto fibroso, con brazos alargados acabado en mano de 4 dedos (incluyendo un pulgar prensil) con garras, piernas parecidas a las de un felino, cabeza abombada de ojos hundidos y cráneo cadavérico. No tienen nariz y en lugar de orejas hay unas membranas parecidas a unas agallas. En la espalda, la columna vertebral queda muy marcada. Posee una fuerza excepcional y una resistencia muy elevada. Su piel se cierra sobre las heridas, cortando parcialmente las hemorragias. Tiene un oído muy fino, posiblemente con capacidad de ultrasonidos y una vista muy

buena en condiciones de oscuridad. Gracias a sus largos brazos puede desplazarse con facilidad sobre sus cuatro extremidades, aunque generalmente se desplaza erguido. Se trata de un adversario muy peligroso.

OBRERO

El obrero Chandra es mucho más pequeño, con una altura de 1'50 metros aproximadamente, cuerpo ligeramente achaparrado, flexible y grandes manos de 6 dedos alargados y finos. La cabeza es pequeña y abombada, con apariencia cadavérica y ojos hundidos. Su aspecto es muy similar al soldado, solo que a un tamaño menor y menos amenazador. Su elevada capacidad manual les permite una gran precisión en el manejo de herramientas.

PILOTO

El piloto Chandra tiene una altura de 1'50 metros y podría pasar a primera vista por un obrero. Un examen más detenido permite descubrir que sus ojos son mucho más saltones y no se encuentran tan hundidos, son bastante más grandes, multifacetados y se encuentran posicionados más en el lateral de la cara. Sus manos son más pequeñas y su cabeza es más abombada.

¿CÓMO ES LA TECNOLOGÍA CHANDRA?

La tecnología Chandra es mucho más avanzada que la humana. Sus materiales de construcción son mucho más ligeros y resistentes, sus naves son mucho más rápidas, con capacidad de vuelo espacial y atmosférico, poseyendo gran resistencia. Sin embargo no poseen contramedidas eficaces contra algunas armas humanas, posiblemente porque no se han enfrentado nunca a un armamento con estas características. Las armas Chandra que hemos visto hasta el momento consisten en disruptores y rayos aturdidores. Los disruptores son un arma letal que proyecta una onda de baja velocidad que agita las moléculas del objetivo al impactar y produce altas temperaturas y energía cinética. Los rayos aturdidores son armas no letales que disparan un arco voltaico que aturde e incapacita al objetivo. Como fuente de energía emplean cargadores de antimateria estabilizada por campos electromagnéticos. El coste de fabricar antimateria en la Tierra lo hace prohibitivo, sin embargo, es relativamente sencillo generarla o conseguirla en el espacio. La tecnología de estabilización de campo de antimateria podría solucionar la crisis energética mundial una vez dominada.

Los Chandras son también expertos en bioingeniería y genética, y las aplicaciones prácticas de su tecnología podrían eliminar el cáncer y las enfermedades degenerativas, además de servir para crear prótesis que respondan directamente a los impulsos nerviosos de la persona que las lleve.

¿DE DÓNDE VIENEN?

No se disponen de datos suficientes para confirmar si provienen del sistema Alfa Centauri o si han visitado anteriormente mundos habitados por otras especies.

¿CUÁL ES SU OBJETIVO?

El objetivo de los Chandra aún es desconocido. Su comportamiento no responde a ningún esquema lógico, aunque algunos miembros del LARP sugieren que en el momento actual los Chandra nos están investigando y sus ataques esporádicos responden a un sistema de recogida de muestras. Todo parece apuntar a que los Chandra nos están estudiando y catalogando, sin tomar a la humanidad como una amenaza seria. El objetivo de este estudio nos es desconocido. Una de las teorías más extendidas es que están recogiendo muestras genéticas para almacenar antes de terraformar el planeta. En este caso, la actual nave sería una avanzadilla de una invasión a gran escala. La humanidad debe preparase para lo peor.

"NECROPSIA"

ALTO SECRETO

ALTO SECRETO
Informe sobre de espécimen SFI-001.
Alias: "Soldado Chandra".

INTRODUCCIÓN

El soldado Chandra tiene una fisiología similar a la humana, con una cabeza bien diferenciada, torso, dos miembros superiores y dos inferiores. Su altura es superior a los 2 metros, con un peso aproximado de 90 kg. No poseen genitales y especulamos que se trata de seres asexuados. A simple vista la piel tiene una apariencia gomosa similar a la de los tiburones y es áspera al tacto.

EXAMEN COMPLETO

GENERAL

El espécimen posee una epidermis dotada de una serie de dentículos dérmicos orientables, lo que le garantiza una mínima resistencia al agua y otros medios. Podríamos establecer que este ser es anfibio y altamente funcional bajo el agua. Su epidermis le proporciona además una elevada resistencia a cualquier tipo de daño y es capaz por sí sola de contener la mayor parte de las hemorragias.

CRÁNEO

El cráneo presenta una forma humanoide, abombada hacia la parte de la nuca, donde reside la mayor parte de la masa encefálica. Su aspecto es bastante liso y apenas hay rasgos faciales destacados.
Ausencia de nariz externa, aunque hay unos orificios respiratorios similares a los humanos. Ausencia de orejas externas, aunque unas membranas cartilaginosas que se despliegan del cráneo en los laterales pueden realizar dicha función. La musculatura sugiere que son orientables y pueden plegarse o

desplegarse al menos en parte.
Las cuencas oculares son profundas y los ojos son grandes y almendrados. Debido a la ausencia de iris y al color oscuro de la esclerótica, los ojos parecen totalmente negros. El ojo interno posee un tapetum lucidum, al igual que algunos animales, como los felinos, una membrana tras la retina que refleja los rayos luminosos e incrementa la cantidad de luz disponible para los fotorreceptores. Esto le proporciona una visión excelente en condiciones de poca luminosidad, así como una aguda profundidad de campo.Ausencia de dientes. Los maxilares tienen forma de V y presentan muy poco desgaste. La lengua es bastante rudimentaria y su sistema fónico es funcional, pero capaz de crear cierta resonancia y probablemente ultrasonidos.

CUELLO
Corto y flexible, con las vértebras muy marcadas, posee tráquea y esófago totalmente independientes.

TÓRAX Y ABDOMEN
Tórax estrecho, con 9 pares de costillas en forma de V y cerradas sobre un esternón afilado en forma de sierra. La musculatura sugiere una mayor movilidad articular en los miembros superiores.
El espécimen posee una serie de órganos que podríamos considerar pulmones, un corazón sobredimensionado y un sistema digestivo muy rudimentario. Los restos encontrados en el estómago, unido a la falta de una dentadura real, sugieren una dieta líquida o semisólida. Los intestinos son cortos y acaban en un recto y ano funcionales pero atrofiados. Esto sugiere que hayan encontrado una fuente de alimentación 100% eficiente. Posee un único riñón, hígado bilobulado y varias vesículas. Una de ellas parece ser algún tipo de glándula que segrega feromonas. Desconocemos la utilidad de las mismas por el momento, aunque descartamos que tenga que ver con el apareamiento, ya que la criatura parece asexuada. En la espalda de la criatura se ha encontrado un dispositivo de unos 10 centímetros de largo y 3 de ancho sobre su columna vertebral, que está enraizado y conectado de alguna manera a la médula espinal. El dispositivo parece inerte, por lo que es posible que se alimente mediante calor corporal o que se desactive como medida de seguridad al fallecer la criatura.

EXTREMIDADES
Las extremidades superiores presentan un tamaño anormalmente largo, lo que sugiere que la criatura puede desplazarse a cuatro patas con relativa facilidad, aunque normalmente lo haga sobre dos. Posee una mano con pulgar prensil y 3 dedos de casi similar longitud con 4 falanges y acabados en garras óseas afiladas. Los miembros inferiores difieren bastante de los humanos y se asemejan a las patas traseras de los felinos. El desgaste sugiere que la criatura suele caminar sobre los dedos de los pies, mientras que la estructura muscular indica que puede correr a gran velocidad gracias a su zancada y saltar amplias distancias. Tanto hombros como caderas poseen una juntura y musculatura que permite un amplio grado de giro y torsión, lo que le dota de una asombrosa movilidad y flexibilidad.

EXAMEN DE ORIFICIOS NATURALES
BOCA: Estrecha, casi vertical, en forma de V, sin piezas dentales, ausencia de úvula en la garganta.
ORIFICIOS NASALES: Ausencia de nariz exterior.
OREJAS: Ausencia de orejas, presenta unas membranas similares a las branquias de un pez, que parecen vibrar al recibir sonido. La musculatura sugiere que pueden estar conectadas al oído interno.
OJOS: Dos, frontales, lo que sugiere que se trata de un depredador. De mayor tamaño que los humanos, hundidos en las cuencas y sin iris, con esclerótica oscura. Tiene un tercer párpado (membrana nictitante) que cubre el ojo y lo protege de partículas.
ANO: Funcional pero atrofiado.
GENITALES: Ausencia total de genitales externos.

HEMATOLOGÍA

El examen hematológico del ser indica que su sistema inmunitario ha sido alterado, siendo capaz de neutralizar prácticamente cualquier toxina o patógeno que se introduzca en su sistema. Incluso es capaz de eliminar por sí mismo células cancerígenas.

GENOMA

El genoma del espécimen es muy similar al humano, ya que poseen 22 pares de cromosomas autosomas, pero no poseen el par 23 (que define el sexo). Sin embargo, su carga de material genético es mucho mayor. Mientras que los seres humanos poseen un 1'5 % de exones codificantes de proteínas, en el espécimen estos llegan al 12% y su ADN exagénico (ADN repetido o no codificante) es menor, en torno a un 50% (a diferencia de los seres humanos que tienen un 70% aproximadamente). Es decir, su ADN tiene menos cadenas repetidas y una mayor especialización. El perfeccionamiento de sus cromosomas parece fruto de una manipulación genética mediante bioingeniería avanzada.

CONCLUSIONES

Debido a las múltiples contradicciones, y evidencias encontradas, nos hallamos ante la terrible suposición de que el sujeto es un espécimen alterado genéticamente para realizar una función militar o de combate. Se debe considerar extremadamente peligroso.

Para un análisis detallado, sería necesario y prioritario el examen de una criatura viva de la citada especie.

ALTO SECRETO
Informe sobre de espécimen SFI-002.
Alias: "Obrero Chandra".

INTRODUCCIÓN

El obrero Chandra parece una versión más pequeña del soldado Chandra, con una altura de 1'5 metros y unos 50 kg de peso. Su aspecto es ligeramente encorvado y achaparrado, con una cabeza grande y manos de dedos extremadamente largos y finos.

EXAMEN COMPLETO

GENERAL

El espécimen posee una epidermis dotada de una serie de dentículos dérmicos de elevada resistencia a cualquier tipo de daño.

CRÁNEO

El cráneo es humanoide, alargado en la zona occipital, con rasgos faciales poco marcados.
No posee nariz, en su lugar hay unos orificios nasales poco desarrollados.
Tampoco tiene pabellones auditivos, en los laterales del cráneo hay una retícula que parece captar el sonido a través de las vibraciones.
Las cuencas oculares son profundas y posee unos ojos anormalmente grandes, almendrados y con ausencia de iris y esclerótica oscura. Al igual que los soldados Chandra, posee tapetum lucidum que le proporciona una visión excelente en condiciones de poca luminosidad.
No poseen dientes y la mandíbula tiene forma de V. La lengua es estrecha, rudimentaria y, aunque posee cuerdas vocales, estas parecen atrofiadas.

CUELLO

Corto y flexible, con las vértebras muy marcadas, posee tráquea y esófago totalmente independientes.

TÓRAX Y ABDOMEN

Tórax estrecho, con seis pares de costillas en forma de V y cerradas

sobre un esternón liso. Ausencia de clavícula, lo que hace que los hombros parezcan planos, pero le otorga una flexibilidad extrema.
Posee pulmones, corazón y un sistema digestivo básico.
Posee un único riñón, hígado bilobulado y varias vesículas. Incluyendo una glándula que segrega feromonas.
En la espalda de la criatura se ha encontrado un dispositivo enraizado y conectado a la médula espinal. Se trata del mismo dispositivo hallado en el espécimen soldado Chandra.

EXTREMIDADES
Los brazos de la criatura son largos y estrechos. Las manos parecen anormalmente grandes, con 6 dedos de 4 falanges y un pulgar prensil.
Las piernas son flexibles y de articulaciones elásticas.

EXAMEN DE ORIFICIOS NATURALES
BOCA: Estrecha, casi vertical, en forma de V, sin piezas dentales, ausencia de úvula en la garganta.
ORIFICIOS NASALES: Ausencia de nariz exterior.
OREJAS: Ausencia de orejas, presenta unas membranas similares a las branquias de un pez, que parecen vibrar al recibir sonido. La musculatura sugiere que pueden estar conectadas al oído interno.
OJOS: Dos, frontales, de mayor tamaño que los humanos, hundidos en las cuencas y sin iris, con esclerótica oscura. Tiene un tercer párpado (membrana nictitante) que cubre el ojo y lo protege de partículas.
ANO: Funcional pero atrofiado.
GENITALES: Ausencia total de genitales externos.

HEMATOLOGÍA
El examen indica un sistema inmunitario extremadamente eficiente capaz de eliminar casi cualquier toxina o patógeno.

GENOMA
Nos encontramos con un espécimen con un genoma casi idéntico al del soldado Chandra, con 22 pares de cromosomas autosomas con aproximadamente un 12% de exones codificantes de proteínas y menos de un 50% de ADN no codificante. El perfeccionamiento de sus cromosomas parece fruto de una manipulación genética mediante bioingeniería avanzada.

CONCLUSIONES
El actual espécimen es claramente una manipulación avanzada de bioingeniería para crear un obrero con gran capacidad manual y habilidad para trabajar en lugares estrechos y poco iluminados (como los interiores de una nave espacial, por ejemplo). Su menor tamaño y ausencia de fuerza física nos indican que estos obreros realizan tareas delicadas, lo que indica que deben emplear maquinaria especializada para las tareas pesadas.
Para un análisis detallado, sería necesario y prioritario el examen de una criatura viva de la citada especie.

ALTO SECRETO
Informe sobre de espécimen SFI-003.
Alias: "Piloto Chandra".

INTRODUCCIÓN
El piloto Chandra es muy similar en características al obrero Chandra, y de hecho parece una especialización del mismo. Tiene una altura de 1'5 metros y unos 50 kg de peso. Su aspecto es ligeramente encorvado y achaparrado, con una cabeza grande abombada en los parietales y manos de dedos extremadamente largos y finos.

EXAMEN COMPLETO

GENERAL

El espécimen posee una epidermis dotada de una serie de dentículos dérmicos de elevada resistencia a cualquier tipo de daño.

CRÁNEO

El cráneo es humanoide, alargado en la zona occipital y parietal, con rasgos faciales poco marcados.

No posee nariz, en su lugar hay unos orificios nasales poco desarrollados.

Tampoco tiene pabellones auditivos, en los laterales del cráneo hay una retícula que parece captar el sonido a través de las vibraciones.

El piloto Chandra posee unos ojos multifacetados, parecidos a los de algunos insectos, situados en los laterales de la cabeza.

No poseen dientes y la mandíbula tiene forma de V. La lengua es estrecha, rudimentaria y, aunque posee cuerdas vocales, estas parecen atrofiadas.

CUELLO

Corto y flexible, con las vértebras muy marcadas, posee tráquea y esófago totalmente independientes.

TÓRAX Y ABDOMEN

Tórax estrecho, con seis pares de costillas en forma de V y cerradas sobre un esternón liso. Ausencia de clavícula, lo que hace que los hombros parezcan planos, pero le otorga una flexibilidad extrema.

Posee pulmones, corazón, y un sistema digestivo básico.

Posee un único riñón, hígado bilobulado y varias vesículas. Incluyendo una glándula que segrega feromonas.

En la espalda de la criatura se ha encontrado un dispositivo enraizado y conectado a la médula espinal. Se trata del mismo dispositivo hallado en el espécimen soldado Chandra.

EXTREMIDADES

Los brazos de la criatura son largos y estrechos. Las manos parecen anormalmente grandes, con 6 dedos de 4 falanges y un pulgar prensil.

Las piernas son cortas y poco funcionales.

EXAMEN DE ORIFICIOS NATURALES

BOCA: Estrecha, casi vertical, en forma de V, sin piezas dentales, ausencia de úvula en la garganta.

ORIFICIOS NASALES: Ausencia de nariz exterior.

OREJAS: Ausencia de orejas, presenta unas membranas similares a las branquias de un pez, que parecen vibrar al recibir sonido. La musculatura sugiere que pueden estar conectadas al oído interno. Este último posee una cavidad líquida que parece un giroscopio.

OJOS: Dos laterales, de mayor tamaño que los humanos y multifacetados. Se especula que pueda recibir información directa de la nave en la retina y ser proyectada en el interior del ojo, poseyendo "múltiples pantallas" con todo tipo de datos de navegación.

ANO: Funcional pero atrofiado.

GENITALES: Ausencia total de genitales externos.

HEMATOLOGÍA

El examen indica un sistema inmunitario extremadamente eficiente capaz de eliminar casi cualquier toxina o patógeno.

GENOMA

Nos encontramos con un espécimen con un genoma casi idéntico al del obrero Chandra fruto de una manipulación genética mediante bioingeniería avanzada. Posee 22 pares de cromosomas autosomas con aproximadamente un 12% de exones codificantes de proteínas y menos de un 50% de ADN no codificante.

CONCLUSIONES

El piloto Chandra demuestra la habilidad del enemigo para crear castas especializadas. En este caso, el piloto es un ejemplo de funcionalidad extrema. Preparado para operar en una cabina estrecha, resistir altas fuerzas de gravedad, orientarse con facilidad y tener información en la retina del estado de la nave y los sensores, es como si fuese una extensión de la misma más que un ente independiente.

Para un análisis detallado, sería necesario y prioritario el examen de una criatura viva de la citada especie.

89%
SCANNING...
GRAPHIC ANALYZER
0 30 100 250 480 800 2k 4.5k 7.5k 12k 15k 18k 20k
FUTURISTIC HUD 04

ARQUETIPOS DE PERSONAJE "GLOBAL DEFENSE"

"SOLDADOS DE LA GLOBAL DEFENSE EN FORMACIÓN"

JUGANDO CON UN PERSONAJE DE LA GLOBAL DEFENSE

Si quieres jugar con personajes de Global Defense, puedes seguir cualquiera de los dos sistemas que te proponemos.

CREANDO UN PERSONAJE DE CERO

Los personajes que integran la organización Global Defense, conocidos por la gente como los XCorps, se crean del mismo modo que los personajes civiles, aunque deberías tener en cuenta algunas de las siguientes consideraciones:

• Los personajes deben cumplir los requisitos para acceder a determinados puestos. Jamás se destinaría a TACCOM a un personaje sin formación militar (aunque sea básica) o a la GDASF a un personaje que no supiera pilotar.

• Si el personaje ha pasado el SOBT debería tener como entrenadas las habilidades de Esquivar y Armas de fuego.

• Sería recomendable que además tuviese entrenadas Pelear, Resistencia y Supervivencia.

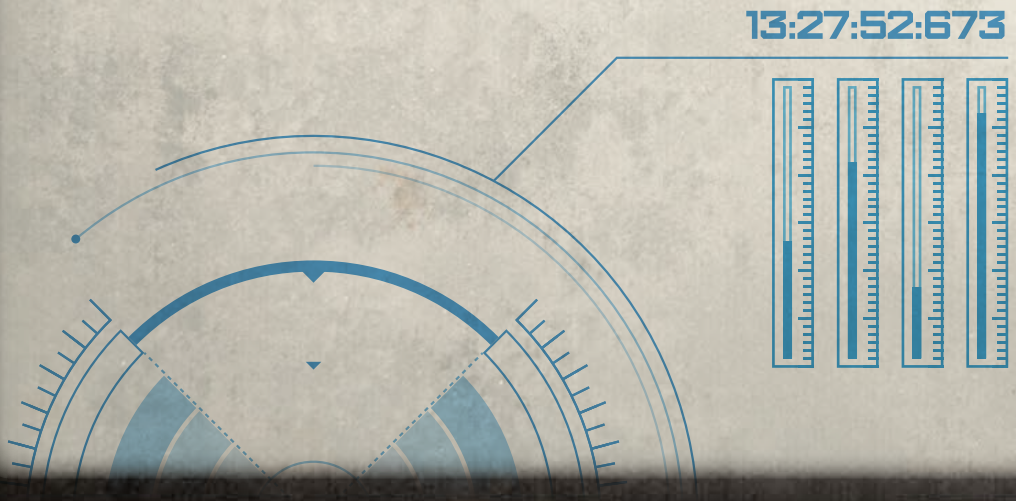
• El personaje debería poder hablar alguno de los idiomas oficiales de Global Defense, preferiblemente inglés, seguido de francés y español.

• Los miembros de Global Defense dispondrán del equipamiento básico para realizar sus funciones (armamento, protecciones, comunicaciones, etc.) y un nivel de vida mínimo de 3 para la tropa y de 4 para los oficiales.

• Los personajes pueden ser reclutados por la Oficina de Servicios Estratégicos directamente, lo que hace que casi cualquier tipo de personaje con habilidades útiles pueda ser reclutado.

ARQUETIPOS DE PERSONAJE

A continuación te presentamos una serie de arquetipos de personaje relacionados con Global Defense, con los que puedes comenzar a jugar inmediatamente. Siéntete libre de modificar o cambiar aquello que no te guste.



ESPECIALISTA EN RECONOCIMIENTO

DESCRIPCIÓN

Tu vida comenzó en un pequeño suburbio de una gran ciudad donde pronto aprendiste a valerte por ti mismo. Frecuentaste malas compañías y acabaste metido en líos. El juez te ofreció una alternativa a la cárcel, alistarte. La cárcel te parecía un lugar demasiado horrible, así que decidiste aceptar la proposición y tratar de arreglar tu vida. Al principio la disciplina te abrumaba y estuviste varias veces a punto de dejarlo. Sin embargo, cuando te destinaron a reconocimiento comenzaste a apreciar tu trabajo. Infiltración, observación, ataques quirúrgicos, libertad de movimientos... Con la llegada de los alienígenas tus habilidades son todavía más útiles, y ansías enfrentarte a este nuevo enemigo y ver si estás a la altura...

PSICOLOGÍA

Indisciplinado, sarcástico y audaz. Hay pocas cosas que te den miedo, y sabes que eso es un problema. Tienes algunos problemas con la autoridad y valoras mucho la capacidad. Eso significa que si alguien quiere que lo respetes, tiene que ganárselo, tiene que demostrarte lo que vale... y lo pondrás a prueba a cada momento hasta que lo consigas.

FRASE TÍPICA

"No sabrán lo que les ha golpeado".

HABILIDADES

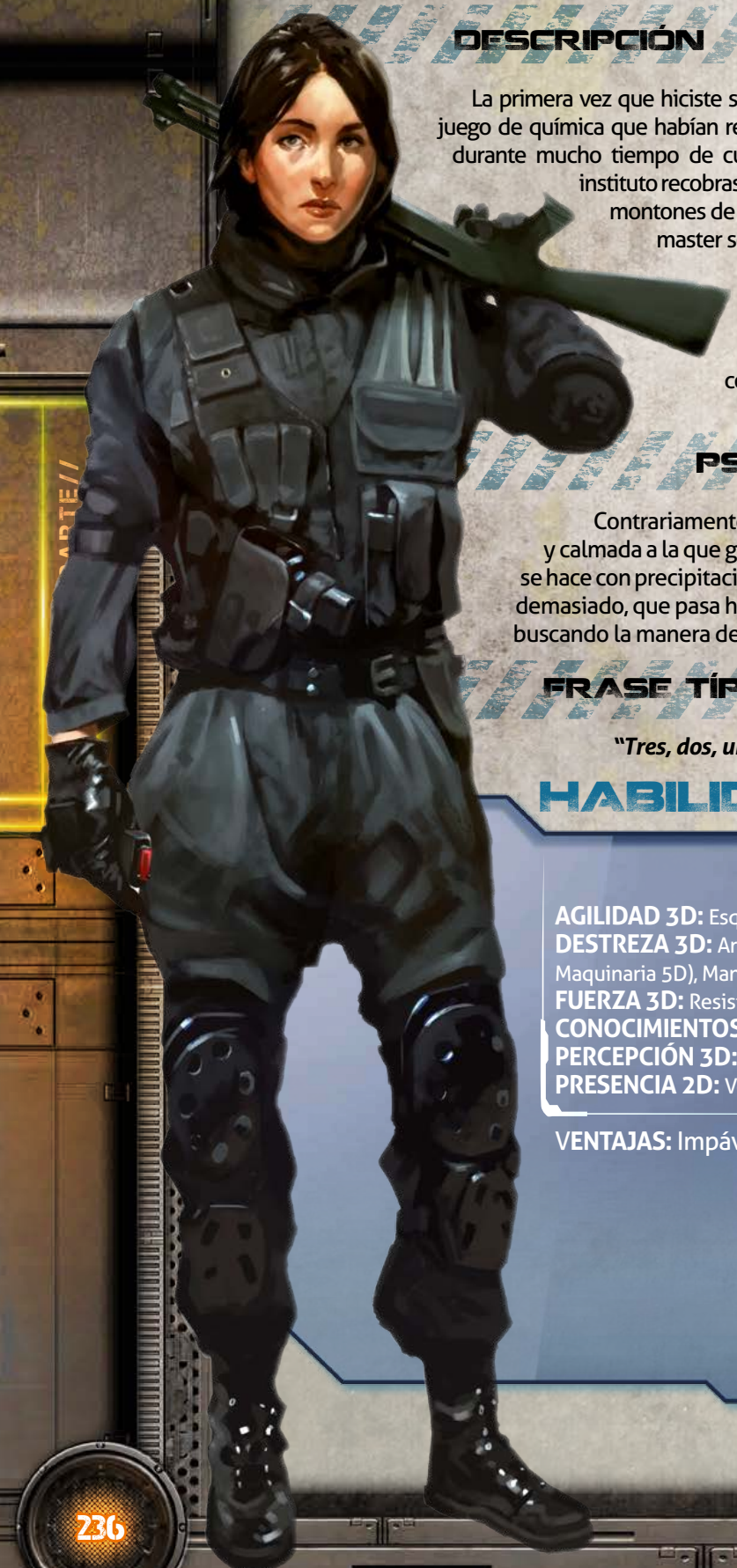
AGILIDAD 4D: Discreción 5D, Esquivar 4D, Pelea 4D (Kick boxing 5D), Combate con armas 4D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 5D, Conducir 4D (Coches 5D, Maquinaria 5D), Forzar cerraduras 4D, Reparar 4D
FUERZA 3D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 2D: Demolición 4D
PERCEPCIÓN 3D: Camuflaje 4D, Supervivencia 4D
PRESENCIA 2D

VENTAJAS: Reacción rápida // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 7
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 11
Nivel de vida: 3

//ARQUETIPOS GLOBAL DEFENSE//

EXPERTA EN DEMOLICIONES



DESCRIPCIÓN

La primera vez que hiciste saltar por los aires algo tenías 6 años y jugabas con un juego de química que habían regalado a tu primo. Este incidente te mantuvo alejada durante mucho tiempo de cualquier cosa que pudiese explotar, hasta que en el instituto recobraste tu pasión por la química. Particularmente porque hay montones de mezclas volátiles. Te graduaste en Química e hiciste un master sobre explosivos en una prestigiosa universidad. Esto te abrió muchos campos: trabajaste en una empresa de demoliciones y posteriormente como asesora para el gobierno en casos de terrorismo. Tras la llegada de los Chandra, decidiste pasar a primera línea y ayudar con tus habilidades a combatir al enemigo.

PSICOLOGÍA

Contrariamente a lo que pueda parecer, eres una persona tranquila y calmada a la que gusta analizar las cosas con calma. Todo en esta vida, si se hace con precipitación, invita al fracaso. Eres una persona reflexiva, tal vez demasiado, que pasa horas despierta dando vueltas a los acontecimientos y buscando la manera de hacer las cosas mejor.

FRASE TÍPICA

"Tres, dos, uno... ¡A cubierto!."

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Esquivar 3D
DESTREZA 3D: Armas de fuego 3D, Conducir 3D (Coches 4D, Maquinaria 5D), Manipulación 5D, Reparar 3D
FUERZA 3D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 4D: Demolición 6D, Electrónica 5D, Seguridad 4D
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 3D, Investigación 3D
PRESENCIA 2D: Voluntad 3D

VENTAJAS: Impávido // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 10
Nivel de vida: 3

FRANCOTIRADORA

DESCRIPCIÓN

Tu historia no es como la de las películas. No aprendiste a disparar con tu viejo abuelo en las montañas, cazando para sobrevivir. Vienes de una familia de ciudad con una economía desahogada. Tu aprendizaje comenzó a los 8 años, en las fiestas de un pequeño pueblo donde un feriante había instalado una caseta en la que se ganaban premios derribando dianas con una escopeta de balines. Probaste suerte y ganaste un enorme oso de peluche. Insististe tanto, que tu regalo de cumpleaños cuando cumpliste los 9 fue una escopeta de balines. Pasabas horas practicando tiros imposibles y perfeccionando tu técnica. Ganaste premios amateur e incluso te ofrecieron participar en el equipo olímpico de tiro. Pero con la llegada de los Chandra descubriste una mejor manera de dar uso a tu habilidad. No podrías haber disparado contra personas, pero contra estos engendros... es muy diferente.

PSICOLOGÍA

¿Amor por las armas? No, lo tuyo es un amor por la precisión, las cosas bien hechas, directas y a la diana. Eres una persona clara, que no da rodeos y que dispara siempre a dar. Te puedes tomar tu tiempo para asegurarte, pero cuando hablas, sabes lo que vas a decir. Te gustan las cosas bien hechas y pulcras. Algunos dicen que tu perfeccionismo raya la obsesión. Pero, ¿qué sabrán ellos?

FRASE TÍPICA

"Blanco abatido".

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Discreción 4D, Esquivar 3D, Pelear 3D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 6D, Conducir 4D (Coches 5D, Motos 5D), Reparar 4D
FUERZA 3D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 2D: Lenguas 2D (Farsí 3D)
PERCEPCIÓN 4D: Buscar 4D, Camuflaje 5D, Supervivencia 5D
PRESENCIA 2D: VoluntaD 3D

VENTAJAS: Puntería// **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 10
Nivel de vida: 3

PILOTO DE COMBATE

DESCRIPCIÓN

De joven tenías una idea clara, alistarte en las fuerzas aéreas, conseguir ser piloto... y luego pasarte al sector privado, donde verías de verdad mundo, ligarías con sensuales azafatas y te harías rico en pocos años, asegurándote una temprana y provechosa jubilación. Ese era el plan. Sin embargo, la cosa comenzó a cambiar cuando pilotaste un caza de combate por primera vez. Claro, es que pilotar un aparato de más de 350 millones de dólares a dos veces y media la velocidad del sonido puede enganchar a cualquiera. Eres uno de los pilotos con más horas de vuelo en misiones de combate de tu unidad. Te encanta estar en el aire. Y no vas a permitir que un puñado de platillos volantes se quede con tu cielo.

PSICOLOGÍA

Eres un yonki de la adrenalina. Te encanta conducir deprisa, volar deprisa, hacer puenting, parapente, salto base, escalar o cualquier otra actividad que te dé el subidón. Fanfarroneas y no te importa estrellarte de vez en cuando, porque siempre te levantas con ganas de repetir. No lo haces para demostrar nada a nadie, lo haces porque te gusta el riesgo.

FRASE TÍPICA

"¡Yahooooooooooooooooooo!".

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Pelear 4D, Esquivar 3D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 4D, Conducir 4D (Moto 5D), Pilotar 4D (Aviones 6D), Reparar 4D
FUERZA 2D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 3D: Electrónica 4D, Informática 4D
PERCEPCIÓN 3D: Orientación 4D
PRESENCIA 3D: Voluntad 3D, Persuadir 4D,

VENTAJAS: Top Gun // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 5
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 6
Defensa: 10
Nivel de vida: 4

MÉDICO DE CAMPO

DESCRIPCIÓN

Lo tuyo es vocación natural. Ya en tu infancia jugabas con un viejo estetoscopio de tu abuelo y te parecía que la profesión de médico era la más apasionante. Devorabas series de televisión con médicos y estudiaste muy duro, a costa de tu adolescencia, para conseguir una beca con la que estudiar y convertirte en médico. Pero en la carrera la cosa cambió. Viste la cara mala de la medicina: los sobornos de las farmacéuticas, el negocio de las clínicas privadas a costa de la salud, los celos y las envidias entre los investigadores médicos... y eso solo era la punta del iceberg. Así que decidiste irte. Abandonaste los hospitales de la ciudad y te fuiste a los países más necesitados como cooperante voluntario... hasta que los Chandra exterminaron a todo el pueblo al que te encargabas de vacunar. Tomaste la decisión de alistarte y colaborar de alguna forma a acabar con esas bestias.

PSICOLOGÍA

Idealista hasta la náusea, para ti el mundo es blanco o negro, con muy pocos tonos de gris. Algunas personas pueden opinar que eres algo intransigente, pero tú no adoctrinas a nadie, tan solo haces aquello que te dicta tu conciencia, muchas veces sin calcular bien las consecuencias.

FRASE TÍPICA

"Esto te va a doler...".

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Esquivar 3D, Discreción 3D
DESTREZA 3D: Armas de fuego 3D, Conducir 3D (Coches 4D)
FUERZA 2D
CONOCIMIENTOS 4D: Electrónica 4D, Erudición 4D (Biología 5D, Inmunología 5D), Informática 4D, Lenguas 4D (Árabe 5D, Suahili 5D, Portugués 5D), Medicina 6D
PERCEPCIÓN 3D: Investigación 4D
PRESENCIA 3D: Empatía 4D, Voluntad 4D

VENTAJAS: Intuitivo // **DESVENTAJAS:** -

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 5
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 6
Defensa: 10
Nivel de vida: 4

SOLDADO

DESCRIPCIÓN

No fue el patriotismo lo que te impulsó a hacerte soldado, sino una vocación de servicio y un espíritu de aventura. Una vez en el cuerpo, descubriste que no era lo que habías imaginado. Por un lado estaban las cosas buenas, la disciplina, la camaradería, el pertenecer a algo... y por otra parte estaban los abusos, las torturas... No te alistaste para disparar a niños armados en Irak o quedar mutilado al pisar una mina protegiendo un oleoducto para que los ricos fuesen más ricos y los pobres más pobres. Aferrado a tus ideales, estuviste a punto de abandonar. Hasta que llegaron ellos. Han venido del último confín del espacio a masacrar a la humanidad y Global Defense es la primera y última línea de defensa. Solicitaste tu traslado a la primera oportunidad. Por fin sientes que estás haciendo algo útil, un servicio a la humanidad.

PSICOLOGÍA

Eres un jugador de equipo, te gusta sentirte parte de algo y construir cosas entre todos. Crees con todas tus fuerzas que la unión hace la fuerza, hasta el punto de que a veces cedes demasiado por no discutir. Una de tus exparejas te dijo en una ocasión que era un problema de carácter, que te faltaba voluntad y decisión... Hay gente que simplemente no comprende los lazos y las relaciones que se forman entre soldados y sus códigos de conducta.

FRASE TÍPICA

"Que nadie quede atrás".

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Combate con armas 4D, Discreción 3D, Esquivar 4D, Pelear 4D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 5D, Conducir (Coche 5D, Moto 5D, Maquinaria 5D), Reparar 4D
FUERZA 4D: Correr 4D
CONOCIMIENTOS 2D
PERCEPCIÓN 3D: Camuflaje 3D, Supervivencia 3D
PRESENCIA 2D: Voluntad 3D, Liderar 3D

VENTAJAS: Duro // **DESVENTAJAS: -**

Puntos de Personaje: 5
Puntos de Cojones: 1
Movimiento: 7
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 8
Defensa: 10
Nivel de vida: 3

TERCERA PARTE

ÁREA RESTRINGIDA

CNN
AIR COMBAT OVER SAN FRANCISC

NOTICIAS

"COMBATE SOBRE SAN FRANCISCO"

EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO

"He visto... sus pensamientos. He visto lo que planean hacer. Son como langostas. Se mueven de planeta en planeta... toda su civilización. Consumen todos los recursos y después se marchan... y nos ha tocado. Tenemos que matarlos. Tenemos que matar a esas bestias."

Presidente Thomas Whitmore, Independence Day.

Si me preguntaran cómo empezó todo, diría que fue aquella noche, en el bar. Estaba con Erika y Kirk tan tranquilo, tomando una cerveza tras el turno de tarde. Siempre vamos al Robert's, ese bar de estilo irlandés que hay cerca del hospital. Habíamos tenido un turno de tarde horrible, con un calor de mil demonios y un montón de pequeños accidentes. No sé qué pasa con estas tardes de verano que a todo el mundo le da por salir a hacer deporte. Niños que se habían caído con las bicis, alguna rodilla herida tras una caída patinando, incluso una lesión de muñeca jugando al ping-pong ¿Te lo puedes creer? Al maldito ping-pong.

Lo que te decía, yo estaba tonteando con Erika, hace ya un par de meses que lo dejó con Lawrence, el supervisor de la planta sexta, y está disponible. Ella siempre me ha gustado y además estaba receptiva. Vamos, que nos estábamos riendo y yo tenía mi mano colocada estratégicamente en su rodilla. Kirk, perro viejo, me guiñó el ojo y dijo que se iba pronto a casa para dejarnos solos. Cuando se estaba levantando y fingiendo malísimamente un bostezo, se escuchó la primera explosión. Joder. Menudo susto.

Todo el mundo comenzó a gritar y a ponerse nervioso. En la calle la gente

pasaba a la carrera y se escucharon frenazos de los coches y algunos golpes. Pensamos que había sido un atentado. Ya sabes, desde lo del 11-S estamos un poco paranoicos con esas cosas. Llámame egoísta, pero lo primero que pensé es que me acababan de joder el rollo con Erika. Y luego fue peor. Nos miramos y ella lo dijo: "Si es un atentado deberíamos ir al hospital por si necesitan ayuda". Yo estaba muy cansado, pero claro, quería impresionarla, no iba a decir que no. Asentí y también me levanté. Se escucharon algo así como disparos en plena calle. Aquello ya era bastante extraño. Salimos del bar en grupo y nos quedamos alucinados. Era como una película de guerra, pero no lo era, estaba pasando de verdad. Erika me dio la mano y todo.

Dos aviones de combate perseguían "algo" por encima de la bahía, al otro lado de la ciudad. No sé cómo describir ese algo. Era metálico, oscuro, afilado. Algunos lo han llamado boomerang o empanadilla voladora. No sé, solo sé que era grande. Los disparos pasaban zumbando y dejaban una estela, como en aquellas imágenes de Bagdad que se veían en la CNN. Alucinante. Entonces vimos el fogonazo cuando uno de los cazas disparó un misil. Todos aullamos cuando le dio a aquella cosa, como si nuestro equipo acabase de anotar un home run o algo así. Pero joder, aquello no fue nada bueno. El boomerang se incendió y empezó a caer con un silbido atronador.

Claro, con todo lo grande que es la puta ciudad y tenía que caer justo aquí. Pues sí, así fue, la jodida cosa fue a caer a media manzana de distancia, se llevó por delante el edificio al otro lado de la calle, nos llovieron piedras y escombros y una nube de polvo nos dejó a oscuras. Erika se soltó de mi mano.

Durante unos momentos pensé que era el fin. Luego tosí hasta casi hacerme sangre en la garganta y empecé a escuchar gritos de auxilio. Joder, apenas se veía nada. Y eso que había fuego por todas partes. Alguien me tiró de la manga y vi que era Erika, estaba cubierta de pies a cabeza de polvo y tenía una herida en la frente, un arañazo muy feo. Me arrastró hasta el bar y me dijo que debía haber muchos heridos, que había que estabilizarlos allí hasta que llegase ayuda. Yo estaba flipando, estaba herido, cansado y aterrorizado, pero ella... joder. Ella a pesar de todo estaba allí dando la cara. Me sentí un mierdecilla y salí a la calle con unos trapos de cocina como vendajes y una botella de Vodka. Sí, tal cual. La gente venía arrastrándose entre gritos del otro lado de la calle. Empezamos a separar a los heridos, los más graves no queríamos ni tocarlos. Había quemaduras, contusiones, cortes...

En ese momento me di cuenta de que no había visto a Kirk. Me asusté. Kirk era mi mejor amigo, casi de la familia. Llevábamos juntos desde la escuela de enfermería. Así que me puse a buscarlo. Corrí calle abajo gritando su nombre. Entonces es cuando lo vi. Y me cagué de miedo. Había una cosa allí, de pie, saliendo de los escombros. Era alta y de piel grisácea y creo que tenía sangre por encima, no sé. La cabeza era como una calabaza alargada, no sé si me explico. No sé qué coño era, pero no era un ser humano, eso desde luego. Se giró hacia mí, tenía algo en la mano que relucía. Joder, como si lo hubiese sabido, era una pistola o algo así. El caso es que sonó un zumbido y la calle se levantó. Sí, saltó el asfalto delante de mí y hubo como una explosión.

No me acuerdo de mucho más. El resto es confuso. Un tipo de uniforme, no sé si era bombero o policía me sacó de debajo de los escombros. Da igual, para mí ese tipo es Dios. Alargó su mano y me salvó. Me llevaron al hospital, por suerte no tengo nada grave. Y además Erika ha bajado a verme. Me han dicho que hubo muchos heridos. Que había más cosas como aquella y que la policía tardó un buen rato en cargárselos. No sé, joder. Toda la vida soñando con que hubiese vida en otros planetas y tienen que venir a darnos por el culo. Tengo miedo. Porque les he visto, y creo que si vienen aquí en serio, no vamos a poder pararlos...

Extracto de la entrevista con Andy T. Redmond, enfermero de urgencias del hospital UCSF Lakeshore Family Medicine Center.

"Una vez más, el Universo ofrece la apariencia de estar biológicamente construido, y en esta ocasión a una verdadera gran escala. Una vez más, los que consideran que tales pensamientos son demasiado extravagantes para ser tomados en serio van a seguir sin dar su brazo a torcer. Mientras, nosotros seguiremos considerando que aquellos que creen que pueden replicar las complejidades del Universo por medio de experimentos sencillos en sus laboratorios van a seguir quedando decepcionados".

Chandra Wickramasinghe, extracto de su defensa de la Panspermia.

UN MUNDO EN GUERRA

ÁFRICA

El continente africano es sin duda alguna el que más ha sufrido con el descubrimiento del objeto Chandra y la posterior revelación de su naturaleza extraterrestre. En las primeras semanas se cancelaron decenas de proyectos de cooperación y muchas empresas paralizaron sus inversiones. Por otra parte, el precio del petróleo y del gas natural de los países del norte se disparó, haciendo más ricos a los países exportadores y empobreciendo aún más a sus vecinos más pobres, que comenzaron a sufrir cortes en el suministro. Muchos países trataron de abastecerse de cara a los meses venideros incrementando sus reservas estratégicas. Argelia y Libia vieron su economía reactivada por la situación. Egipto, tras el fracaso de la Primavera Verde, se encontró hundido en

una guerra civil fratricida que evitó que se beneficiara de esta situación.

Con la retirada de las fuerzas internacionales, los conflictos étnicos y religiosos afloraron una vez más. Las matanzas se sucedieron. Con el ojo de la prensa internacional puesto en los graves problemas internos de cada país, no hubo apenas testigos de las masacres de Malí, Ruanda, Etiopía, Angola, Sierra Leona o Somalia. Casi 300.000 personas fueron asesinadas, y el número de refugiados se calcula en más de 1.000.000. Sin fondos ni ayuda internacional, las ONGs se ven desbordadas y la catástrofe humanitaria es de proporciones nunca vistas. Los países del norte de África, como Marruecos, Libia o Egipto, cierran sus fronteras para evitar la avalancha de refugiados, en cambio en el sur, Sudáfrica, Mozambique o Namibia reciben oleadas de ellos. Los gigantescos campos de refugiados fueron el caldo de cultivo perfecto para todo tipo de enfermedades. El hambre, el cólera y la malaria, mataron a casi 50.000 personas en pocos días. Tras el incidente de San Francisco, estos problemas han empeorado. Muchos países son totalmente incapaces de protegerse y las regiones centrales de África se encuentran casi totalmente indefensas. Aunque la prensa internacional se ha echado encima de la Comisión para la Amenaza Alienígena por esta situación, han sido incapaces de variar el rumbo de la situación.

Argelia, Túnez y Libia se encuentran bajo protección del paraguas de Global Defense, que mantiene desplegada una fuerte presencia de aeronaves de guerra y barcos de guerra en el Mediterráneo, preparados para escoltar el petróleo que circula por el Canal de Suez y el Estrecho del Bósforo y mantener el espacio aéreo del sur de Europa libre y despejado. Sudáfrica mantiene una pequeña base avanzada, protegida por los buques que antiguamente servían en la misión Atalanta, que mantenía las Seychelles libres de piratas.

África posee el mayor número de Zonas Oscuras detectadas, en el momento actual se conocen una docena repartidas por todo el territorio. El motivo de que los Chandra hayan puesto tanta atención en África es aún desconocido, aunque se especula que puede tener que ver con la búsqueda de recursos naturales.

OPERACIÓN PASEO NOCTURNO

Una de las Zonas Oscuras de África se encuentra sobre el archipiélago de Zanzíbar en el Índico, frente a la costa de Tanzania. Global Defense planea una operación para infiltrar un comando en Zanzíbar para realizar labores de reconocimiento.

AMÉRICA

La economía de Estados Unidos y Canadá se vio sorprendentemente reactivada con el descubrimiento del objeto Chandra. Las obras públicas ordenadas por la administración estadounidense, el restablecimiento de las bases militares, la compra de material de defensa, el abastecimiento de suministros y la reactivación de la industria militar parecieron traer miles de puestos de trabajo y fomentar el consumo. Con el gobierno controlando la inflación de los productos de primera necesidad y un férreo control de los medios, Estados Unidos ha parecido salir fortalecido de la crisis y se encuentra preparado para afrontar una guerra a largo plazo. La mayor parte de las fuerzas estadounidenses se encuentran replegadas en su territorio nacional, con aviones y buques de guerra en las bases y plazas estratégicas, y con la principal base de Global Defense dominando el centro de su territorio. La insistencia del consejero Cabbord en mantener en Estados Unidos la mayor parte de las contratas de defensa y armamento ha suscitado no pocas reacciones, mayormente negativas. Sin embargo, dado que los Estados Unidos son quienes más han aportado a Global Defense, tanto en personal como en material y fondos, estas críticas acabaron por caer en saco roto. Todas estas medidas de seguridad no han impedido que se establezcan al menos dos Zonas Oscuras en territorio norteamericano,

una de ellas en Alaska y la otra en Vermont. La Guardia Nacional tiene estas zonas acordonadas a la espera de un plan de acción viable para retomarlas. Las fuertes protestas de la ciudadanía y las peticiones para retomar estas áreas están presionando al gobierno en la movilización del ejército, algo que va en contra del criterio de Global Defense, que quiere conseguir información de primera mano antes de iniciar una ofensiva de esas características.

México no ha corrido tan buena suerte y, a pesar de los esfuerzos gubernamentales, el narco ha conseguido ganar poder con la crisis. Tras su negativa a participar en el proyecto Global Defense y posteriormente con el gobierno centrando sus esfuerzos en la seguridad y la defensa contra los alienígenas, son muchos los que han decidido unirse a las organizaciones paramilitares en busca de algo parecido a la seguridad. Los clanes de la droga centroamericanos han visto de pronto que se abría un nuevo mercado para ellos. Con armas suficientes como para formar pequeños ejércitos, venden su seguridad al mejor postor. Algunas regiones fronterizas han quedado completamente bajo control de estos nuevos paramilitares. Panamá se encuentra protegida por unidades militares estadounidenses para salvaguardar el acceso al canal. La presencia de los militares ha parecido reactivar la economía de la zona y proporcionar cierta estabilidad. Sus vecinos, como Honduras o Nicaragua, también se están beneficiando, al menos parcialmente, de esta protección. Costa Rica, que no posee ejército propio, ha solicitado formalmente participar en el proyecto Global Defense y actualmente cuenta con instalaciones del escudo antimisiles y una base de alerta temprana.

Cuba se ha aliado con Venezuela y Bolivia y se mantienen fuera de lo que ellos califican como "proyectos imperialistas". A pesar de toda la diplomacia, se mantienen aislados y la información que sale de estos países resulta poco tranquilizadora. Cientos de refugiados intentan abandonarlos y hablan de Ley Marcial, supresión de derechos civiles, problemas de abastecimiento y hambrunas. Las cartillas de racionamiento es la nueva moneda de una economía destruida, con una inflación disparada y medidas proteccionistas que han espantado a los inversores. Argentina nacionalizó todos los activos extranjeros al comienzo de la crisis, recapitalizándose. Sin embargo, las revueltas posteriores y los bloqueos comerciales extranjeros, derivados de la nacionalización dejaron el gobierno argentino muy tocado. Tras la revelación de la verdad sobre el objeto Chandra, el gobierno sufrió una gran crisis y una junta militar tomó el poder, manteniéndose independiente de las iniciativas internacionales de defensa. La situación en la zona se considera mala y miles de refugiados tratan de abandonar el país. Brasil ha sabido sacar partido de la situación y, tras una acertada gestión de la crisis del objeto Chandra, su gobierno se ha visto reforzado. Una acertada gestión de sus recursos y una posición estratégica le permitió ingresar con facilidad en la iniciativa SDI. Actualmente su costa y espacio aéreo se encuentra protegido por el escudo antimisiles y una escuadra de la GDASF.

ASIA

La situación en Oriente Próximo es delicada, países como Emiratos Árabes, Qatar o Arabia Saudita soportaron la crisis del descubrimiento del objeto Chandra mediante un férreo control de los medios de comunicación y la instauración de la Ley Marcial. La dependencia de petróleo de los países occidentales mejoró considerablemente la economía de la zona con compras masivas para abastecerse frente a la crisis que se avecinaba. Para garantizar los suministros de combustible, Global Defense mantiene una presencia considerable en estos países a través de varios tratados de cooperación. Sin embargo, los países productores se vuelven ambiciosos y el propio aumento de la demanda amenaza con cuantiosas subidas en los precios. La prensa y las organizaciones de defensa de los derechos humanos se han hecho eco de la fuerte presencia de Global Defense en esta zona y la critican con ferocidad, ya que creen que la organización se encuentra condicionada por su dependencia del petróleo y que presta más atención a estos países que a otros en la zona que se encuentran realmente más indefensos.

Rusia soportó también graves incidentes y numerosas manifestaciones tras el descubrimiento de Chandra. El gobierno ruso tomó medidas represivas propias de otras épocas y de nuevo se vieron tanques en la Plaza Roja. Con el ejército ruso replegándose, se vivieron numerosas situaciones de tensión en Chechenia, Bielorrusia y otras repúblicas satélites. Aunque al principio el gobierno del Kremlin se mostró muy reacio a la creación de una fuerza conjunta, tras el Incidente Tomks, la política rusa cambió radicalmente y el gobierno se ha convertido en uno de los mayores impulsores de Global Defense. Rusia ha detectado al menos dos Zonas Oscuras en su territorio nacional, y aunque ha movilizado varias unidades del ejército, la mayor parte del mismo se encuentra en posiciones defensivas, protegiendo los grandes núcleos de población e instalaciones vitales.

Siria ha sido abandonada a su suerte tras la cruel guerra civil en que se sumió tras la Primavera Árabe, con su presidente aferrado al poder. Con el foco de la prensa internacional puesto en el cielo, las matanzas de civiles y las violaciones sistemáticas de los derechos humanos se han convertido en algo habitual. Israel, mientras tanto, capeó el temporal con una política conservadora, y tras replegarse de los difícilmente defendibles territorios ocupados, reforzó sistemáticamente sus defensas para lo que se avecinaba; actualmente, protegido por el Escudo Antimisiles de Estados Unidos y reforzado con fuerzas de Global Defense, se considera uno de los territorios más seguros del planeta, lo que ha hecho que reciba a diario miles de solicitudes de asilo y que sus fronteras se encuentren atestadas de refugiados. Sin embargo, esta seguridad ha tenido un alto precio, pues se ha conseguido a costa de abandonar asentamientos y dejar muchos colonos que no se han querido replegar a su suerte. Esta retirada ha sido aprovechada sin dilación por los grupos más violentos palestinos, y las colonias fueron rápidamente tomadas por grupos que se han rearmado y controlan la franja de Gaza. Aunque se temió que estos grupos, que no obedecen a la Autoridad Nacional Palestina, iniciaran de nuevo el conflicto con Israel en un momento crítico, la situación se ha mantenido en una calma tensa. Una frágil paz que puede romperse en cualquier momento.

Turquía, tradicional aliado de la OTAN, sufrió mucho durante los disturbios por los planes de contención y estuvo a punto de una guerra civil. Sufrió además numerosos atentados atribuidos a los elementos kurdos, a los que siguieron duras represalias por parte del ejército. Como puerta de paso hacia el este, Global Defense proporciona apoyo logístico al gobierno turco para la defensa de su espacio aéreo y la protección del aeropuerto militar de Ankara se considera prioritaria.

El golpe de estado de Irán por parte de los militares más radicales ha provocado una alta inestabilidad en la zona. Tras la retirada de las fuerzas occidentales de Afganistán e Irak, Irán tomó posiciones en la frontera con este último, preparando una invasión al país vecino. Las amenazas de sanciones e intervención de occidente han frenado, de momento, los planes iraníes. No obstante, la zona se ha convertido en un nuevo avispero. Actualmente Afganistán ha caído de nuevo en manos de los talibanes y grupos islámicos radicales provenientes de Pakistán, el cual estuvo al borde del colapso, con cadenas de atentados masivos, inseguridad y manifestaciones anti-gubernamentales. Tras la dimisión del gobierno, se instauró una junta provisional que ha conseguido mantener el país a flote. Los grupos más radicales ven la presencia de miembros de Global Defense como una maniobra imperialista y los operativos de la organización son blanco frecuente de ataques terroristas.

La India sufrió gravísimos disturbios, reforzados por atentados terroristas de los que culparon a Pakistán. La situación estuvo a punto de desembocar en una guerra abierta que solamente la diplomacia consiguió evitar. Se dieron algunas escaramuzas en la franja de Cachemira, que afortunadamente quedaron en incidentes aislados. El presidente indio ha solicitado el apoyo de Global Defense, pues muchas áreas del país han quedado fuera del control del gobierno, ya sea en manos de grupos armados locales o directamente abandonadas a su suerte. Se cree que hay al menos tres Zonas Oscuras en el territorio de la India, pero las informaciones que llegan son muy confusas.

China, el gran gigante asiático, no se libró de sufrir fuertes disturbios, si bien fueron

aplastados con puño de hierro por un régimen que contaba con unos medios de comunicación fuertemente controlados y que no dudó en establecer la Ley Marcial. China se ha desmarcado de los esfuerzos internacionales contra la amenaza alienígena y ha formado su propia agencia especial, el Tiuandun (Escudo del Cielo). El hermetismo sobre la situación en este país es realmente preocupante. Corea del Norte ha reactivado sus acuerdos de defensa y cooperación con China, y se teme que también reanuden sus planes nucleares.

Corea del Sur, por su parte, realizó cambios en su industria y se ha convertido en una pieza clave para el desarrollo de armamento de Global Defense. Se han instalado baterías del escudo antimisiles y escuadras de la Fuerza de Defensa Temprana de la GDASF para proteger su territorio.

Japón ha sido, por el contrario, un ejemplo de orden y calma. Vivió una transición sin incidentes, el gobierno pidió sacrificios a los japoneses y el pueblo japonés, acostumbrado a realizar grandes esfuerzos, aceptó. El país, que tan solo contaba con sus escasas fuerzas de autodefensa, fue uno de los mayores impulsores del proyecto Global Defense, corriendo con una importante parte de la financiación y poniendo grandes recursos obreros a disposición de la organización. Como era de esperar, los japoneses han empezado a desarrollar una nueva industria y cultura popular alrededor del fenómeno Chandra, que rápidamente se está extendiendo a sus vecinos.

OPERACIÓN TIGRE BLANCO

La Comisión para la Amenaza Alienígena está especialmente molesta por el secretismo de China. Uno de los temores de los miembros de la Comisión es que China esté desarrollando armamento de nueva generación basado en la tecnología alienígena y que lo emplee con fines no defensivos. El delegado japonés Otomo Katsuichi ha solicitado a STRATCOM que agentes de inteligencia se infiltren en territorio chino para realizar labores de espionaje.

EUROPA

La vieja Europa ha estado a punto de resquebrajarse debido a las consecuencias de la aparición del objeto Chandra. Con una crisis económica que asfixiaba a los países del sur, muchos gobiernos salpicados por la corrupción, rescates bancarios y una población al límite de sus fuerzas, los disturbios estallaron con fuerza en varios países, rebelándose contra la represión policial y las medidas draconianas impuestas por los planes de emergencia. Los nacionalismos y la xenofobia avivaron viejas rencillas, y la situación se volvió casi insostenible. El incidente de San Francisco pareció cambiar las tornas de esa situación y tras la dimisión forzada por las circunstancias de algunos gobernantes Europa empieza a recuperar el pulso.

Gran Bretaña es uno de los países que más críticas ha recibido por su gestión de la crisis, al reprimir con brutalidad las manifestaciones y controlar férreamente sus fronteras. Finalmente, las islas británicas buscaron apoyos al otro lado del Atlántico y han reforzado sus relaciones con Estados Unidos. Uno de los comentarios que más se escucha entre la prensa es que el delegado inglés en la Comisión para la Amenaza Alienígena parece casi una extensión del estadounidense, algo que irrita al resto de delegados europeos.

Alemania, gran motor de la Unión Europea, vio como los países de la eurozona se iban amotinando y aplicando medidas contrarias a sus intereses. La propia Alemania tuvo que abandonar las políticas conservadoras de austeridad y aplicar estímulos a la economía. Sin embargo, sus tímidos avances no lograron aplacar a una población enfadada por la pérdida de derechos y la brutal represión. Finalmente, la canciller Alemana tuvo que dimitir a los pocos días

DESDE EL ESPACIO

"YA LLEGAN"

del incidente de San Francisco. Con la creación de la Comisión para la Amenaza Alienígena, este país consiguió recuperar la estabilidad al negociar la incorporación de la base de Rammstein a Global Defense. Con un gran número de fuerzas concentradas en su territorio, Alemania se considera una zona segura.

Francia, a la estela de Alemania, sufrió gravemente por las medidas aplicadas en los planes de contención y las consecuencias nefastas para su economía de las numerosas huelgas y disturbios. Sin embargo, tras el incidente de San Francisco y la revelación de la verdad, Francia se ha recuperado muy bien y se perfila como nuevo motor y líder en Europa. El ejército francés se ha integrado a la perfección en las fuerzas de Global Defense y contribuye con un gran número de efectivos.

Italia, sin embargo, no ha logrado recuperar la estabilidad tras los incidentes. Con una economía en recesión y pocas inversiones, intenta por todos los medios conseguir contratas de defensa para Global Defense que puedan impulsar una reindustrialización. Las mafias controlan algunas zonas de la península, que se han convertido en auténticas zona de guerra. Con los esfuerzos del ejército en recuperar el control, la defensa contra los alienígenas ha quedado en un segundo plano. Por lo que se sabe, Italia tiene al menos una Zona Oscura en su territorio.

España también estuvo al borde del levantamiento civil, con varias huelgas generales y protestas multitudinarias que no lograron suavizar las medidas, cada vez más duras, de un gobierno en entredicho salpicado por numerosos escándalos de corrupción. Con la economía en recesión y una tasa de paro altísima, parece que la amenaza Chandra fue un salvavidas. Tras la dimisión del gobierno, la nueva administración comenzó una política de inversiones en infraestructuras y seguridad. Esto, y varias contratas de defensa con Global Defense, lograron reavivar la maltrecha economía del país. Aunque un amplio sector de la sociedad critica duramente las inversiones en el proyecto SDI, España se ha garantizado un delegado y la toma de decisiones. Actualmente

hay una Zona Oscura en su territorio, y el ejército se ha movilizado para retomarla, asesorado por miembros de Global Defense.

La reactivación de la economía española pareció arrastrar la economía de Portugal, que también ha mejorado tímidamente. Con todos sus esfuerzos puestos en la defensa de sus activos frente a la amenaza alienígena, el gobierno luso ha conseguido estabilidad y una amplia cooperación de toda su sociedad.

Grecia y algunos países del este de Europa no han tenido tanta suerte, y se encuentran virtualmente en bancarrota. Con su economía hundida, en algunos de ellos, como Serbia, se han reactivado los fuegos de los conflictos étnicos y los combates son cada vez más frecuentes. A los problemas que ya tenían se ha unido la aparición de varias Zonas Oscuras en Hungría, Macedonia, Bosnia y Bielorrusia.

OPERACIÓN CETRO ROTO

Ante la necesidad de conseguir información de primera mano sobre las Zonas Oscuras, Global Defense inició la Operación Cetro Roto en la ciudad de Ostrava (República Checa). La operación tuvo como objetivo principal descubrir la tecnología utilizada por los Chandra para crear las Zonas Oscuras, buscar núcleos de resistencia civiles y junto con ellos, planear una operación de contraataque para neutralizar dicha tecnología, a fin de que la fuerza aérea pudiera realizar ataques de precisión sobre el enemigo y retomar la ciudad. Los Chandra no estaban dispuestos a ceder la cudad y detonaron un motor de antimateria. La ciudad fue consumida en una explosión que provocó decenas de miles de muertos y daños catastróficos.

OCEANÍA

Durante los preparativos para sobrevivir a un choque con Chandra, los gobiernos de Nueva Guinea, Nueva Zelanda y Australia cerraron las fronteras y se procedió a expulsiones masivas de extranjeros, mientras se hacía acopio de reservas y se controlaba con mano dura a los disidentes. Con una población muy dispersa, las manifestaciones y disturbios por las acciones gubernamentales y los recortes de derechos no llegaron a los niveles críticos que alcanzaron, por ejemplo, en Europa. Posteriormente, tras la revelación del incidente de San Francisco, Australia y Nueva Zelanda se han encontrado con el reto de reconvertir su industria sin apenas trabajadores cualificados. En un giro sorprendente, han tenido que abrir las fronteras y reclamar a aquellos a los que expulsaron. Con un territorio basto y una densidad de población muy baja, se sospecha que Australia contiene al menos una Zona Oscura en su territorio. A través del delegado electo en la Comisión para la Amenaza Alienígena han elevado múltiples peticiones para reforzar la presencia de Global Defense en el sur del Pacífico, algo que de momento no ha conseguido.

Las islas de la Polinesia fueron literalmente abandonadas a su suerte en el punto álgido de la crisis. Islas que acogieron en gran parte a los refugiados y expulsados de Australia y Nueva Zelanda. Muchas de estas islas se sumieron en el más absoluto caos y se habla de guerras civiles, golpes de estado y de Zonas Oscuras controladas por los Chandra.

OPERACIÓN ESPEJO NEGRO

la Comisión para la Amenaza Alienígena está especialmente preocupado por la actividad alienígena al sur del Pacífico, donde STRATCOM cree que se prepara un ataque contra el mar del Japón. Se planea enviar un equipo especial de reconocimiento con la doble misión de proporcionar respuesta a las quejas de Australia sobre la poca presencia de Global Defense en la zona y reconocer las islas del Pacífico y Melanesia en busca de actividad extraterrestre.

PRESS

ANTÁRTIDA

Las numerosas expediciones y centros de investigación de la Antártida vieron de pronto cómo recibían cientos de subvenciones y se militarizaban las operaciones en la zona. Con una carrera abierta y numerosos contenciosos abiertos para hacerse con sus recursos vitales, la Antártida recibió una especial atención durante el descubrimiento del objeto Chandra. Posteriormente, tras la revelación, la atención de muchos de los países ha ido desviada a la defensa militar y el territorio helado no se considera una prioridad. Sin embargo se ha movilizado un pequeño destacamento para evitar que el enemigo pueda desembarcar y utilizarlo como base de operaciones, al igual que sucedió en Tomks.

OPERACIÓN SUEÑO FUGAZ

Una de las bases permanente en la Antártida es la estación McMurdo (a la que sus residentes apodan cariñosamente Mac-Town). Situada en la isla de Ross y fundada en 1956 por un explorador británico y actualmente en manos de una compañía privada estadounidense, esta base sirve como centro logístico a la mitad del continente antártico. Posee una población variable de entre 200 y 1.000 personas y entre sus infraestructuras cuenta con un puerto marítimo y un aeropuerto. Las comunicaciones con la base McMurdo se han roto tras una tormenta de nieve y se teme que estén bajo ataque Chandra. Global Defense planea una arriesgada misión de rescate en medio del invierno antártico.

EL ESPACIO

El espacio es sin duda el feudo de los Chandra. Con una flotilla de naves con capacidad atmosférica, cualquier intento de atacarlos en el espacio ha sido totalmente infructuoso. Los Chandra, además, han inutilizado o destruido aquellos satélites terrestres que podían ayudar a esclarecer las Zonas Oscuras. La protección de los satélites y el desarrollo de tecnología de combate en el espacio se han convertido en una obsesión para Global Defense y el LARP.

STRATCOM tiene muy en cuenta que necesitará grandes avances antes de poder tener una nave operativa capaz de realizar un ataque sobre la nave nodriza Chandra oculta tras la Luna.

EL EJÉRCITO

Global Defense no tiene el monopolio sobre la lucha contra la amenaza alienígena. Aunque técnicamente cualquier ataque es competencia suya, en la mayoría de los casos son las propias fuerzas de los países las que responden a la amenaza, o al menos tratan de contenerla hasta la llegada de las tropas de Global Defense. En las actuales circunstancias, en la mayoría de los casos el ejército se encuentra protegiendo áreas e instalaciones vitales, por lo que se requiere de los servicios de Global Defense cada vez más a menudo. Es frecuente que Global Defense colabore o refuerce unidades militares autóctonas y viceversa. LOGCOM mantiene estrechos lazos por medio de asesores y coordinadores para tratar de garantizar la mayor eficacia con el mínimo de recursos.

No siempre se consigue esta eficacia, ya que a menudo hay luchas de poder con altos mandos del ejército local que se niegan a ceder competencias a Global Defense. Estos conflictos a menudo retrasan operaciones vitales, siendo la propia población la que sufre las consecuencias.

"DESCUBRIMIENTO DE LOS PRIMEROS"

EL TRABAJO DEL DIRECTOR

DIRIGIENDO EL JUEGO

La labor del Director de Juego es, sin duda, la más complicada, pero también la más gratificante. Como DJ debes presentar la historia a los personajes, responder a las acciones de los mismos y darle vida, haciendo evolucionar la trama y cambiando el mundo en consecuencia. Es un trabajo difícil, pero no te preocupes, desde aquí vamos a darte algunas indicaciones de cómo hacerlo.

PRESENTA LA HISTORIA

Una de las tareas del Director de Juego consiste en presentar la historia que jugarán los personajes, es decir, narrar el escenario y dar suficientes detalles a los jugadores para que puedan imaginar dónde, cuándo y cómo sucede la acción. Puedes ayudarte de dibujos, mapas o fotografías para lograrlo. Muchos DJs se apoyan en un portátil o una tablet para poder presentar todo tipo de datos a sus jugadores, no dudes en hacer lo mismo si eso te ayuda a describir mejor lo que está ocurriendo y no ralentiza el juego. Recuerda, es importante que los jugadores tengan la información necesaria para poder "visualizar" la acción. ¿Qué está pasando? ¿Dónde está pasando? ¿Cuándo está pasando? Ten en cuenta que los personajes de los jugadores cuentan con los mismos sentidos que nosotros y puedes llegar a ellos a través de lo que ven, oyen, huelen, saborean o sienten.

DEJA QUE LOS PERSONAJES ACTÚEN

Una vez presentes el escenario, los personajes deben interactuar con él. Muchas veces harán cosas inesperadas e inteligentes, otras veces cometerán errores catastróficos. A fin de cuentas, es su historia. Tienes que permitir que los PJs actúen y se muevan de acuerdo a sus posibilidades, controlar o impedir que hagan determinadas acciones solo porque no nos gusta a dónde conducen acaba entorpeciendo el juego y hace que los jugadores se sientan encorsetados. Deja que actúen según su criterio, pero al mismo tiempo deja que carguen con las consecuencias de sus actos. Como DJ te corresponde decidir sobre estas consecuencias, hacer que el mundo reaccione y cambie a las acciones de tus jugadores. Si abren una puerta, te corresponde a ti decir qué hay al otro lado.

INTERPRETA A LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Todos los personajes que aparezcan en la historia y que no estén interpretados por los jugadores están a cargo del Director de Juego. En tus manos queda darles vida para que interactúen con los personajes de los jugadores. Trata de hacerlos únicos y característicos, dales alguna peculiaridad o algún detalle curioso. Y recuerda que estos personajes pueden tener sus propias metas y motivaciones, no están ahí para que los personajes de los jugadores obtengan siempre lo que quieren. Recuerda de igual modo que no debes robar el protagonismo a los jugadores, los personajes principales de la historia deben ser los personajes de los jugadores, no los secundarios que interpretas como Director de Juego.

NO JUEGUES CONTRA LOS JUGADORES

Los juegos de rol no son para ganar o perder, y el Director de Juego no juega contra los jugadores, sino con ellos. Esto quiere decir que entre todos debéis narrar una historia y que debes ser justo con los jugadores, no abusando de tu poder ni favoreciendo a unos sobre otros. Recuerda que todos quedáis para divertiros.

RESUELVE LAS DISPUTAS FUERA DE JUEGO

Siempre que sea posible resuelve las disputas o conflictos fuera de juego. Si surge alguna duda, la palabra del Director de Juego siempre es la última. Pero no te conviertas en un tirano, escucha siempre los argumentos de tus jugadores, considera su postura y decide con justicia.

JUEGA PARA DIVERTIRTE

El objetivo principal de todo juego de rol es que los participantes se diviertan. Si se cumple esa premisa, todo lo demás es realmente secundario. Sí, en serio, la manera correcta de jugar es cuando todos en la mesa lo estáis pasando bien. Si cualquier detalle en este manual, ya sean reglas o detalles de la ambientación no te convencen... ignóralos o cámbialos, añade aquello que quieras. Es tu juego.

TIPOS DE JUEGO

First Contact admite varios tipos de campañas y de géneros diferentes. Nosotros mismos hemos estructurado el libro en dos de las corrientes principales, pero hay muchos matices y vertientes del juego. A continuación vamos a hacer un pequeño repaso de las principales que puede ayudarte a dar profundidad al juego y tipos de historias que quieras narrar.

CIVILES

En un principio, las partidas con personajes civiles pueden ser mucho más sencillas para one-shots o minicampañas de unas pocas sesiones enfocadas al survival horror. Aunque en los primeros días de la ambientación esto tiene mucha más fuerza (ya que los ataques alienígenas son más ligeros y "aleatorios"), conforme evoluciona el conflicto aparecen áreas totalmente controladas por los alienígenas, campos de prisioneros y grupos de resistencia que permiten campañas largas con la base del enfrentamiento alienígena de fondo. Estas campañas pueden muy bien continuar una línea de campaña de conspiración, o pueden mezclarse y desembocar en la campaña de Global Defense.

La línea temporal de First Contact tiene un periodo, que nosotros llamamos "pre-invasión", en el que se desarrolla una actividad muy intensa. Por motivos de seguridad, los estados intentan ocultar la existencia de una amenaza del espacio exterior. Existe una conspiración multinacional a todos los niveles para ocultar la existencia del objeto Chandra y su posible colisión con la Tierra, y más tarde existen planes secretos para "preservar" a la humanidad que en algunos países consisten en reclutamientos forzosos y detenciones ilegales. ¿Tiene la humanidad el derecho a conocer la verdad? ¿Está preparada la opinión pública? ¿Qué ocurriría si cundiese el pánico? ¿Tienen los estados el derecho a pasar por encima de las personas por "el bien de la raza humana"? ¿El fin justifica los medios? Son preguntas que pueden suscitar aventuras en tono de conspiración. Aquellos personajes empeñados en husmear y hacer pública la verdad se encontrarán de pronto con enemigos muy poderosos.

Una campaña de conspiración puede pasar con relativa facilidad a una campaña de tipo Global Defense, cuando los personajes, al tanto de la situación, con información valiosa o simplemente como testigos de una verdad incómoda, son "reclutados".

Pero enfocar el tema únicamente con la amenaza Chandra es olvidar la principal amenaza para el ser humano, él mismo. En una campaña con civiles, las peores situaciones pueden darse entre los propios humanos. En series como The Walking Dead podemos observar que en determinadas capítulos los muertos vivientes actúan como un mero decorado, un trasfondo para explicar una situación de extrema necesidad que ha provocado aislamiento y falta de recursos. El caldo de cultivo perfecto para hacer aflorar lo mejor y lo peor de los seres humanos. En una campaña con civiles, la amenaza alienígena puede ser latente y ocasionar otro tipo de problemas, como caos, anarquía, conflictos sociales o raciales acentuados por la falta de recursos, movimientos migratorios desde las Zonas Oscuras, etc. Este tipo de conflictos, mucho más humanos, pueden incluirse en todo tipo de historias para dar una dimensión diferente a una campaña.

GLOBAL DEFENSE

La campaña de Global Defense es el más obvio de los modos de juego. Global Defense ofrece una estructura amplia donde los personajes pueden ocupar diversos roles y que plantea un conflicto claro, una cadena de mando que provee de objetivos al grupo,

motivos para colaborar y actuar juntos, etc. La estructura y diversidad de los miembros de Global Defense permite campañas de tipo militar en acciones directas contra los Chandra, pero también partidas de corte diplomático, investigación, operaciones especiales, ases de la aviación, etc.

Personajes civiles pueden encontrar su nicho en la estructura de Global Defense como personal técnico, asesores, analistas, sanitarios e incluso comunicadores, periodistas o abogados. Global Defense es una organización militarizada que requiere de la cooperación de diversos países y que recibe financiación y equipo de los mismos. Aunque en teoría pretende ser independiente, siempre pueden darse casos de corrupción, intereses políticos, traiciones, espionaje, robos de tecnología y otro tipo de tramas de intriga paralelas que pueden tener como decorado la invasión alienígena, que pasaría a un segundo plano mientras los personajes actúan contra otro tipo de amenazas.

TRAMAS PARALELAS

La guerra contra los Chandra es un escenario que puede enriquecerse con numerosas subtramas e historias paralelas. Aquí te presentamos unas cuantas que puedes incluir en tu campaña.

LA GUERRA SECRETA

Algunos analistas internacionales apuntan que el Consejero Cabbord, representante de los Estados Unidos en la Comisión para la Amenaza Alienígena, libra dos guerras, una contra los Chandra y otra contra el resto del mundo. Hacen esta afirmación porque creen que Cabbord desea de alguna manera que cuando acabe la amenaza Chandra, Estados Unidos salga fortalecida y disponga de una tecnología abrumadora con la que su posición de primera potencia mundial resulte indiscutible. Entre bambalinas, se negocian tratados y acuerdos para desviar investigaciones, para retrasar pruebas y que determinados desarrollos queden en terreno estadounidense. Y es que su nación tiene, con la ayuda de Dios, que quedar la primera en la línea de salida cuando acabe la guerra.

EFICIENCIA

Una de las críticas más feroces que ha recibido Global Defense es sobre la distribución de sus fuerzas, que parecen concentrarse no en los países que más lo necesitan, sino en aquellos que más aportan a la operación. Esta falta de criterio estratégico en función de criterios políticos y económicos es un auténtico lastre para las operaciones de STRATCOM, y puede decantar la guerra a favor del enemigo. Pero de momento parece que ninguno de estos países está dispuesto a escuchar, al menos mientras sus fronteras sean seguras. Global Defense depende de las aportaciones de numerosos países, tanto en personal como en medios, y aunque en teoría es independiente, dista mucho de ser autosuficiente. La necesidad de plegarse a las decisiones de los políticos podría costarles perder la guerra.

MERCADO NEGRO

Con un mundo en guerra, es normal que se cree un amplio mercado negro donde se redistribuyan todo tipo de bienes. En algunos países, donde el gobierno no puede garantizar siquiera los productos de primera necesidad, mafias y grupos criminales organizados se hacen ricos a costa de las vidas de otros. Pero lo más peligroso es el mercado negro existente respecto a artefactos Chandra, un tráfico de objetos peligrosos (aunque muchas veces se trate de burdas falsificaciones) que tiene en jaque a los gobiernos de muchas naciones, que tratan de que la tecnología Chandra no caiga en manos equivocadas.

EL VALOR DEL DINERO

La amenaza de la guerra ha creado un boom económico. Con decenas de empresas reconvirtiéndose para abastecer a los ejércitos y las fuerzas de defensa, se han creado millones de puestos de trabajo. Tal cantidad de dinero es el caldo de cultivo perfecto para la corrupción. Políticos

deshonestos, empresarios sin escrúpulos y militares sin moral han creado un entramado para sacar tajada y garantizarse una más que abultada pensión. Concesiones a dedo con presupuestos hinchados, facturas por servicios que nunca se llegan a prestar, desvío de fondos de operaciones a paraísos fiscales. Ni siquiera Global Defense se ha librado de tener manzanas podridas en su cesto.

"Solo los muertos ven el final de la guerra".

Platón.

LA VERDAD SOBRE EL ENEMIGO

Los Chandra (que se llaman a ellos mismos Y'Tan, "El Pueblo") proceden de un planeta de clase M en el sistema binario Alfa Centauri. En nuestra nomenclatura dicho planeta sería Alfa Centauri Bc (que correspondería al tercer planeta en órbita de la segunda estrella de Alfa Centauri). Su historia, al igual que la nuestra, posee una serie de periodos bien definidos.

PREHISTORIA (APROX. 20.000 A.C.)

La prehistoria de los Y'Tan se asemeja de alguna manera a la nuestra. Tribus de cazadores-recolectores nómadas recorrían las planicies fértiles de un planeta lleno de vida. De la poca información relativa a este periodo se puede extraer que los Y'Tan tenían un pariente menos evolucionado Ury'Tan ("Pueblo Antiguo"), con menor capacidad craneal y de manipular objetos. Los Y'Tan, con tácticas y herramientas superiores, se impusieron a los Ury'Tan y los expulsaron de las tierras fértiles o los usaron como esclavos. Tras eso, hubo una época de paz que llevó a la creación de los primeros asentamientos, los que florecieron con rapidez gracias a una agricultura y ganadería primitiva.

EDAD DE LOS METALES (APROX. 12.000 A.C.)

Las erupciones y movimientos tectónicos obligaron a muchos pueblos a desplazarse, entrando en conflicto con otros asentamientos. Se produjo una feroz competencia por los recursos y estallaron todo tipo de guerras. La guerra trajo consigo un rápido avance en metalurgia e ingeniería, con el fin de construir armas y defensas avanzadas.

AÑO 0 (APROX. 10.000 A.C.) LA VICTORIA DEL GRAN LIBERTADOR.

En medio del caos, un caudillo llamado By'Jell comenzó a reunir un gran ejército. Líder carismático y populista, además de gran estratega, trajo consigo algunos conceptos y avances, como la formación de unidades especializadas de caballería pesada, tácticas de falange, etc. Tras un periodo de sangrientas guerras y conquistas, se hizo la paz, con la creación del Gran Imperio, que unificaba casi la totalidad del continente.

AÑO 10 (APROX. 10.000 A.C.), INSTAURACIÓN DEL DOGMA.

La gran arma de By'Jell fue la creación de una doctrina sólida de corte fascista que ensalzaba las virtudes del pueblo, la tierra y el líder. Sus premisas se basarían en la armonía natural, el progreso y el trabajo, el respeto entre iguales, la concepción de la especie como una parte del conjunto y la supresión de las libertades individuales en pro del bien de la colectividad. Se estableció una disciplina espartana y elementos como la eugenesia y la eutanasia estaban vigentes. El estado y su maquinaria controlaba totalmente la vida de los Y'Tan.

AÑO 800 (APROX. 9.200 A.C.), REVOLUCIÓN INDUSTRIAL.

Los preceptos del Dogma llevarían a una evolución muy rápida, adelantando este punto 1.000 años con respecto a nuestro mundo. La edad del vapor trajo consigo una mejora en los transportes y comunicaciones, lo que llevó a un mayor y más férreo control de las provincias limítrofes donde la disciplina era más laxa.

AÑO 900 (APROX. 9.100 A.C.), ENERGÍA NUCLEAR.

Uno de los preceptos del Dogma consistía en que todo creyente debería empaparse de la ciencia que envolvía su cultura, todo ser debería conocer y comprender, antes de que el conjunto pudiera seguir avanzando. Sin trabas religiosas ni grandes guerras, su ciencia evolucionó a una velocidad muy rápida, espoleada por un dogma donde la competencia y la mejora colectiva debían ser constantes. El poder del átomo trajo consigo energía suficiente para una aún mayor industrialización. Los primeros ordenadores comienzan a funcionar en este periodo.

AÑO 920 (APROX. 9.080A.C.), PUNTO DE INFLEXIÓN.

En este momento su conocimiento, como especie, equivaldría al nuestro en los primeros años del siglo XXI. Con comunicaciones globales, potentes ordenadores miniaturizados, inicio de la computación cuántica, descubrimiento del genoma, erradicación de la mayoría de enfermedades endémicas, etc. Sin embargo, su planeta no tuvo problemas de sostenibilidad, con un crecimiento lineal y sin peligros a la vista tras nueve siglos de paz.

AÑO 1.100 (APROX. 8.900 A.C.), PRIMER VIAJE ESPACIAL.

La búsqueda de nuevos recursos y el desarrollo de programas de planificación a largo plazo les impulsan en el desarrollo de un programa espacial. Este podemos considerarlo (en relación con el nuestro) más tardío, ya que no hubo una "carrera espacial" entre potencias. El pragmatismo instaurado en su especie también jugó en su contra, ya que la curiosidad no era motivo de investigación, sino la búsqueda de recursos y la prospección.

AÑO 1.300 (APROX. 8.700 A.C.), COLONIZACIÓN DE SU SISTEMA.

Los Y'Tan deciden iniciar la colonización de las dos lunas de su planeta. Se iniciaron procesos de terraformación que duraron varias décadas. Tras el éxito en esta empresa, los Y'Tan enfocan sus esfuerzos en su planeta vecino: Alfa Centauri Bb.

AÑO 1.375 (APROX. 8.625 A.C.), DESCUBRIMIENTO DEL PRIMER PUEBLO.

Durante la colonización del planeta, al realizar prospecciones, descubrieron los restos de una avanzada sonda de procedencia desconocida. A pesar de los intentos del estado por ocultar la noticia, pronto se difundió a nivel global. Los datos recuperados de la sonda les indicaron que procedía de una raza de viajeros espaciales mucho más antigua y con una tecnología superior, a los que llamaron Eru'Tan ("El Primer Pueblo"). Los Eru'Tan, en la cima de su poder, temían por la supervivencia de su especie. Confinados en un único planeta habitable en su sistema, temían que una guerra o una catástrofe acabaran con su raza. Así pues, decidieron diseminar su material genético por la galaxia, para que se desarrollara por sí mismo. Lanzaron miles de cápsulas hacia aquellas estrellas que podían contener planetas adecuados. En medio del impacto de este descubrimiento y el debate social generado, una figura carismática y ególatra empleó por primera vez el término Dioses para referirse a los Eru'Tan. Era el senador J'ydarr, que postulaba una alternativa religiosa, una alternativa creacionista. Unos seres superiores, los Eru'Tan, habrían dado vida al planeta a su imagen y semejanza. Eso situaba a los Eru'Tan como una especie perfecta y divina. Su discurso populista pronto captó muchos adeptos. Los Eru'Tan eran los dioses primigenios, señores de la creación, y los Y'Tan deberían tratar de acercarse a su origen, de imitar su perfección, de encontrar a sus perdidos padres y reunirse con ellos. J'ydarr comenzó a ganar adeptos y poder. Sus seguidores lo proclamaron Amo'Dar ("Profeta") y él eligió entre ellos a sus apóstoles. Su culto se extendió a una sorprendente velocidad, usando el repentino miedo de los Y'Tan ante la inmensidad de la galaxia y lo minúsculo de su propia civilización. El Profeta consiguió con su agresivo discurso polarizar la sociedad de los Y'Tan. Las teorías radicales de J'ydarr sobre abandonar el planeta en la búsqueda de los Eru'Tan ganaban cada vez más adeptos. El conflicto generó odios. Y el odio condujo a la violencia. Los

fanáticos creacionistas intentaron derrocar al gobierno global para instaurar su fe. Los actos terroristas se sucedieron, hasta que finalmente la sublevación llegó a su apogeo con la Guerra de los Apóstoles.

AÑO 1.390 (APROX. 8.605 A.C.), GUERRA DE LOS APÓSTOLES.

Tras más de dos décadas de guerra, el gobierno logra aplastar el levantamiento creacionista. Pequeños grupos de resistencia continúan con actividad terrorista, pero el control vuelve al gobierno. J'ydarr logra escapar. Con su culto casi extinto y derrotado, el Profeta se oculta en los restos de la colonia en Alfa Centauri Bb mientras planea un golpe final que dé un giro a la situación. Deciden crear una gigantesca nave generacional y lanzarse al espacio en la búsqueda de los Eru'Tan. Su objetivo, rescatar todas las cepas de material genético para poder devolver a la vida a sus dioses. La nave generacional de J'ydarr, una gigantesca colmena con más de 50.000 habitantes, comienza su construcción. El gobierno, centrado en la reconstrucción del planeta madre, ignora a estos exiliados.

AÑO 1.410 (APROX. 8.595 A.C.), COMIENZO DEL VIAJE Y DESTRUCCIÓN DE ALFA CENTAURI BC.

Tras veinte años de desarrollo, la nave de J'ydarr está lista para partir. En un último golpe por sorpresa, J'ydarr desata un infierno nuclear sobre el planeta madre. Alfa Centauri Bc es bombardeado desde la órbita con decenas de cabezas nucleares. El bombardeo acaba con el 90% de la población. La radiación e invierno nuclear dejarían el planeta muerto y totalmente inhabitable en los próximos meses. La nave, bautizada como Ka'mall ("El Arca") comienza su viaje.

A partir de ese momento, la historia de los Chandra se mide desde el año de inicio del viaje de Ka'mall.

AÑO 1.670 DE EL ARCA (APROX. 6.925 A.C.), ASIMILACIÓN DE WOLF 359-C

Los Chandra viajan primero hasta la estrella que conocemos como Wolf 359, en la

constelación de Leo. En un pequeño planeta de esta enana roja, los Chandra encontraron vida de origen animal y poco evolucionada. Los líderes Chandra consideraron las especies de Wolf 359 atávicas y menos desarrolladas que ellos mismos, por lo que decidieron purgar la creación de semejantes especímenes inferiores. Tardaron menos de tres semanas en tomar muestras, eliminar toda resistencia y aniquilar cualquier resto de vida en el planeta.

AÑO 3.493 DE EL ARCA (APROX. 5.102 A.C.), ASIMILACIÓN DE SIRIO BC

La siguiente parada de El Arca es Sirio Bc, un sistema binario en la constelación del Can Mayor. Durante años se pensó que la distancia orbital entre las estrellas haría inviable la vida en los planetas de este sistema, debido a las constantes lluvias de asteroides. Sin embargo, el tercer planeta de Sirio B desarrolló una especie inteligente, de aspecto humanoide, que consiguió sobrevivir en la estructura cavernosa del planeta. Esta especie que se encontraba aún en la edad de piedra, fue exterminada en tres semanas tras la llegada Chandra.

AÑO 5623 DE EL ARCA (APROX. 2.972 A.C.), ASIMILACIÓN DE BARNARD D

El siguiente paso en el viaje de Ka'mall les lleva al sistema Barnard en la constelación de Ofiuco. Allí exploran un planeta del tamaño de Urano donde se había desarrollado una civilización inteligente en un estadio tecnológico similar a la Edad Media. La gran superioridad de los Chandra les permitió acabar con la vida del planeta en menos de seis semanas, aniquilando todo a su paso y dejando un planeta inhabitable. La voluntad del profeta se había cumplido.

ESTRUCTURA SOCIAL EN KA'MALL

La sociedad Chandra que se formó en la gigantesca nave generacional guarda pocas similitudes con la sociedad de su planeta de origen. Los actuales Chandra responden a una sociedad teocrática fuertemente jerarquizada y dividida en una serie de castas especializadas. Mientras el líder supremo permanece en hibernación, bajo él existen cinco apóstoles o generales que son los que toman las decisiones, aunque realmente quien maneja más poder y toma la mayor parte de las decisiones es el Gran Inquisidor, líder de la casta clerical (la menos extensa), que está dedicado únicamente a la interpretación de la doctrina y la voluntad del líder.

Dentro de El Arca, J'ydarr y sus cinco apóstoles permanecen en animación suspendida, protegidos cerca del núcleo de la nave por una poderosa guardia pretoriana. Mientras sus cuerpos permanecen inalterados, sus mentes sueñan y planifican sus próximos movimientos. El ordenador de a bordo, una avanzada IA que replica la mente de J'ydarr es quien prosigue los planes, despertando a los apóstoles solamente en caso de una emergencia.

En los últimos 8.000 años, J'ydarr no ha sido nunca despertado, mientras que los apóstoles solo se han despertado tres veces, al encontrar tres planetas habitados en su camino. En ninguno de esos casos permanecieron despiertos más de seis semanas, el tiempo suficiente en conquistar dichos planetas y recuperar muestras de aquello que consideraron digno de conservar.

La nave generacional posee espacio, recursos y energía limitados, por lo que una parte importante de los Chandra se encuentran en animación suspendida en tanques de éxtasis, donde son sometidos constantemente a mensajes subliminales con la voluntad del líder, convirtiéndolos en poco más que marionetas sin voluntad. Solo determinados miembros de las varias castas retienen algo de iniciativa propia e inventiva, necesarias para desarrollar sus labores (científicos, oficiales, navegantes e inquisidores). Los Chandra poseen biotecnología muy avanzada, lo que les permite, a partir de material genético y reservas orgánicas, crear por medio de clonación y nanotecnología nuevos miembros de su especie para sustituir a los caídos. El proceso de maduración de estos especímenes se da en semanas. Del mismo modo, han incorporado a su ADN diversas mejoras y modificado sus cuerpos a lo largo de muchas generaciones con elementos provenientes de otras especies que han encontrado en su camino en su búsqueda de un ADN perfecto que los haga dignos de reencontrarse con Los Primeros.

LAS CASTAS

Los Chandra se encuentran estructurados en un sistema de castas inamovible. Un Chandra es creado para una determinada tarea y sus marcadores genéticos son alterados para proporcionarle mayor destreza y aptitudes en la misma. Las castas son las siguientes:

MILITAR

La casta militar se compone aproximadamente del 50% de la población de El Arca. Son la casta más diversa y la que ha sufrido más modificaciones y alteraciones a lo largo del gran viaje. Los soldados Chandra son combatientes feroces, con una gran fuerza y una disciplina férrea. Creados in vitro y condicionados para obedecer ciegamente a sus oficiales, no sienten miedo ni remordimiento. Hasta el momento, los Chandra se habían enfrentado a civilizaciones con una tecnología muy inferior y los cambios en sus soldados han reflejado modificaciones para soportar ambientes hostiles, mejoras en su sistema inmunitario y biología general. Mientras, la tecnología armamentística Chandra se ha mantenido casi estancada, pues no ha existido una necesidad real de mejora. Hasta el momento, los Chandra se han enfrentado únicamente a enemigos con un nivel de desarrollo tecnológico muy bajo. Este es sin duda uno de sus puntos débiles, pues no tienen experiencia práctica a la hora de luchar contra enemigos con un nivel tecnológico avanzado, y por lo tanto no han desarrollado tácticas ni contramedidas especiales.

Son la casta que recibe una mayor programación subliminal, que garantiza que seguirán ciegamente las órdenes de sus oficiales, los cuales son tan solo un 3% de la casta militar. Se espera de estos mandos que posean creatividad y libre albedrío, algo incompatible en gran medida con la programación que recibe el resto de la casta. Sin embargo, reciben condicionamiento de combate y una extrema lealtad al grupo. Los oficiales Chandra consideran al resto de soldados como "elementos", objetos prescindibles, reemplazables y sacrificables para lograr un objetivo, y a menudo diseñan las misiones en términos específicos de beneficios/costes sobre las bajas posibles entre sus unidades.

Otros elementos de la casta militar son los "Perros de Presa", los únicos animales alienígenas a bordo de El Arca. Estos descomunales cánidos han recibido modificaciones genéticas para responder a determinados estímulos. Son utilizados en labores de captura, persecución y vigilancia de instalaciones.

Finalmente encontramos al último subgrupo, los Goliath. Estas descomunales moles de músculos se emplean como tanques vivientes en la guerra. Capaces de portar armamento pesado y de resistir un gran castigo, son sin duda los guerreros Chandra más letales. Su nivel de inteligencia está reducido al mínimo y su condicionamiento para obedecer ciegamente las órdenes los convierte en poco más que máquinas que obedecen todas las órdenes de sus superiores.

CIENTÍFICOS

Su labor consiste en estudiar todas las muestras de ADN posibles, almacenarlas en un banco de datos y decidir qué características son atávicas y cuales son evolutivas. Se encargan de la supervisión de los cultivos de patrones embrionales y del desarrollo de nueva tecnología.

Los científicos Chandra componen un 10% de la población de El Arca. Junto con los clérigos, son los que poseen más libre albedrío y mayor autonomía de decisión. Su condicionamiento está dirigido a hacerlos totalmente carentes de emoción alguna, dedicados únicamente a la ciencia y a los datos objetivos. Su lógica, sin embargo, no deja de estar supeditada a unas bases religiosas que les obliga a acomodar o descartar resultados que son incómodos o incongruentes con su doctrina religiosa. Esto ha provocado que haya ciertos elementos discordantes entre los científicos.

OBREROS

Las reparaciones, nuevas construcciones y tareas de mantenimiento son realizadas por

obreros que operan plantas automatizadas. La casta de los obreros supone el 25% de la población de El Arca, proveyendo un sinfín de obreros dedicados únicamente a estas labores. Con un condicionamiento extremo, que los convierte en poco menos que hormigas, esta casta está diseñada para un funcionamiento polivalente, y aunque suelen recibir un entrenamiento específico en una área particular, se podría decir que saben muy bien cómo reparar o construir las partes que se les encargan sin tener realmente idea del funcionamiento final de lo que están reparando o construyendo. Sus habilidades marciales son limitadas, pero a menudo se emplean como "carne de cañón" debido a que sus patrones son menos específicos y requieren de menos recursos para ser fabricados que los soldados.

NAVEGANTES

Para una civilización que realiza un viaje espacial en busca de sus perdidos ancestros, una casta de navegantes y pilotos es fundamental. En El Arca, un 10% de sus habitantes pertenecen a esta casta. Dentro de ella se pueden distinguir dos tipos de individuos, pilotos y navegantes. Los pilotos Chandra son muy similares a los obreros en cuanto a sus funciones y condicionamiento. No poseen iniciativa propia, son absolutamente leales a sus superiores y tienen los conocimientos y habilidades específicos de sus funciones, en este caso operación de vehículos y armamento. Los navegantes, al igual que los científicos, retienen gran parte de su libre albedrío. El Arca es pilotada por 3 navegantes llamados Aurigas, criaturas de una altísima inteligencia dedicadas únicamente al cálculo y estudio de viajes espaciales. Pasan el 99% de su tiempo en animación suspendida en tanques de crioestasis.

CLÉRIGOS

La última casta es la de los clérigos. Un 5% aproximadamente de los habitantes de El Arca son Inquisidores, dedicados a vigilar la doctrina y el cumplimiento de la voluntad de El Profeta y sus apóstoles. Son fanáticos de su causa que reciben un adoctrinamiento extremo. Son los responsables de la vigilancia de aquellos que poseen libre albedrío, para evitar que puedan tomar decisiones que no cumplan con las leyes del Profeta. También son la guardia pretoriana de los apóstoles, tropas y oficiales de élite con unas capacidades muy por encima de las humanas.

TÁCTICAS CHANDRA

¿QUÉ ESTÁ PASANDO?

Los Chandra se encuentran en una primera fase de su asalto a la Tierra. Sus primeras operaciones están dedicadas a la búsqueda de especímenes y genética que puedan considerar evolucionada. Al mismo tiempo, necesitan reabastecerse de diversos recursos, incluyendo material orgánico para sus tanques de replicación. Hay algo que ha llamado fuertemente la atención de los líderes Chandra, y es la capacidad humana para devolver los golpes. Tras el incidente de San Francisco, una gran parte de los Chandra se muestran preocupados por la potencia militar y tecnológica humana y desean obtener más datos. Algunos científicos creen que la mejor forma de probar la capacidad de los humanos es someterles a una serie de pruebas de estrés, en forma de depredaciones, ataques y bombardeos, destinados a evaluar su capacidad de respuesta como especie.

De momento, los Inquisidores han aceptado estas pruebas con reticencias, pues creen que el ADN humano es claramente inferior al suyo, lo que invalidaría la especie como más evolucionada. Algunos opinan que deberían terminar de abastecerse y arrasar el planeta para eliminar especies atávicas que degraden el ADN de Los Primeros.

LAS ZONAS OSCURAS

Los Chandra han establecido una serie de bases en la superficie con varios fines. Algunas se están utilizando para abastecer la nave madre de recursos básicos, incluyendo material orgánico y especímenes para investigaciones. Se trata de lo que los humanos conocen como Zonas Oscuras. El procedimiento Chandra consiste en desplegar varias naves de desembarco protegidas con cazas y tomar control del área eliminando a la oposición armada. Lo ocurrido en Tomks les ha servido de lección y, tras la destrucción de una de sus bases, han comenzado a tomar medidas de defensa. La primera es establecer las bases en núcleos urbanos, usando la población local como escudos humanos para evitar un ataque aéreo masivo como respuesta. La segunda medida consiste en anular las comunicaciones con el exterior, destruyendo los satélites que controlen la zona en el espacio y desplegando un generador de micropulsos y una planta motriz de energía para abastecerla. La tercera medida consiste en la instalación de defensas antiaéreas en forma de cañones de iones en la superficie. Aunque su plan ha sido efectivo, han encontrado una fuerte resistencia en la toma de muchas ciudades.

ACTIVIDAD

Los Chandra realizan muchas actividades en nuestro planeta, aquí tienes unos cuantos ejemplos:

ABDUCCIÓN

Realizan abducciones por varios motivos:

•**EXPERIMENTACIÓN:** Los científicos experimentan con seres humanos y su ADN, así como con todo tipo de animales terrestres, buscando aquellas áreas donde su genoma pueda mejorar el de los Chandra o creando terribles híbridos con fines militares.

•**MATERIA PRIMA:** Necesitan todo tipo de recursos: minerales, gases y orgánicos que reciclan en los tanques de replicación para crear nuevos miembros de su especie.

•**TERRORISMO:** Estas misiones también sirven para generar el pánico entre la población civil, lo que sirve para destruir la moral del enemigo. Los Chandra saben muy bien utilizar la guerra psicológica,

y el miedo es una de sus principales armas.

•**OBJETIVO PRIORITARIO:** Algunas personas son objetivos debido a su importancia estratégica o conocimientos (jefes de gobierno, militares de alta graduación, científicos), mientras que otros los son por alguna particularidad física (superdotados, portadores de enfermedades extrañas, etc.) que los Chandra encuentran valiosa o digna de estudio.

DESTRUCCIÓN

Los Chandra pueden llevar a cabo misiones de destrucción pura y dura.

•**TERRORISMO:** La destrucción injustificada es otra manera de provocar el pánico entre la población local y disminuir la moral del enemigo.

•**OBJETIVO MILITAR SECUNDARIO:** El objetivo de estas misiones es destruir instalaciones no vitales e infraestructuras para provocar retrasos en la producción de armamento, así como pérdidas de recursos. Los Chandra atacan estos objetivos con frecuencia dado que apenas corren riesgos.

•**OBJETIVO MILITAR PRINCIPAL:** Misiones de guerra abierta en las que se pretende destruir personal, armamento, vehículos o instalaciones tanto ofensivas como defensivas para mermar la capacidad bélica humana. Los Chandra, debido a su inferioridad numérica, no se exponen a una guerra abierta en la que podrían perder demasiados efectivos, por lo que realizan ataques relámpago a zonas vitales como haría una guerrilla.

•**REPRESALIA:** Una represalia es acción militar agresiva que busca causar el mayor daño posible como respuesta a una acción previa del enemigo. Los Chandra saben bien que las represalias pueden dañar la moral del enemigo al transformar una victoria en una nueva derrota. Aún no han llevado a cabo ninguna de estas acciones, pero no la descartan si los humanos vuelven a sorprenderles como en Tomsk.

OBERVACIÓN

Aunque no son comunes, pueden realizar misiones de observación para recopilar datos e información sobre los humanos.

•**OBSERVACIÓN BÁSICA:** Intentando evitar ser descubiertos y entrar en combate, los invasores han utilizado la capacidad antirradar de sus naves y su superior tecnología para recopilar datos humanos.

•**INFILTRACIÓN:** Hasta el momento los Chandra no han realizado este tipo de misiones destinadas a conseguir información vital sin conflicto, entrando con subterfugio y robándola sin alertar a los guardianes.

TECNOLOGÍA CHANDRA

Los Chandra compensan su inferioridad numérica con una tecnología mucho más avanzada que la terrestre. Veremos a continuación algunos ejemplos.

MATERIALES

Sus materiales de construcción, compuestos y aleaciones superligeros (creados mediante biopolímeros y nanofibras) poseen altas propiedades de enfriamiento, elasticidad, dureza y baja conductividad térmica. Estos materiales se producen mediante bioingeniería, en un proceso en el que millones de nanobots combinan el tejido biológico y dan forma a un metal que se ha bautizado como bioacero. El bioacero es al menos el doble de resistente que los nanotubos de grafito y tiene, además, ciertas propiedades

de "cicatrización" que le permiten, gracias a la programación de memoria, reparar daños menores y recomponer su estructura después de los impactos. Algunos Chandra están equipados con protecciones de bioacero lo que les convierte en enemigos temibles. En el momento actual, la humanidad no dispone de manera alguna de replicar las técnicas de construcción alienígenas, aunque su estudio se ha convertido en una prioridad.

PROTECCIONES

Las protecciones fabricadas con bioacero proporcionan 3D de bonificación a la Resistencia al daño del objetivo. Los Chandra fabrican corazas de bioacero para algunas de sus unidades de élite.

ARMAMENTO

Los Chandra han creado para algunas de sus unidades un arma temible, las garras de bioacero. Se trata de un brazal inteligente que, tras recibir la orden por red neural, aplica energía al bioacero que compone el brazal y activa el efecto memoria, creando dos cuchillas de 40 centímetros de largo. Las cuchillas pueden extenderse o retraerse sin consumir una acción por parte del personaje y están afiladas como un bisturí, siendo además muy resistentes.

ARMA	DAÑO
Garra de bioacero	+4D

ENERGÍA

Su dominio sobre la antimateria y la tecnología de estabilización de campo les ha proporcionado una fuente de energía mucho más poderosa y segura que la energía atómica. La producción artificial de antimateria es un proceso muy costoso. Sin embargo, se genera de manera natural en el espacio debido a la incidencia de los rayos cósmicos en cuerpos con campos magnéticos. Mediante la estabilización de campo electromagnética, los Chandra son capaces de almacenar y utilizar la antimateria como fuente de energía y realizar además viajes por el espacio a altísimas velocidades, protegidos por campos de antigravedad que compensan la aceleración. La tecnología de campo electromagnético desarrollada en la Tierra es aún cara y experimental, con poca fiabilidad y escasa capacidad de contención.

BIOINGENIERÍA

Los Chandra son expertos en bioingeniería. Su búsqueda por la mejora y la aproximación a Los Primeros les ha hecho avanzar muy deprisa en ese campo. En su planeta natal la habían utilizado para eliminar las enfermedades degenerativas, el cáncer y decenas de enfermedades con componentes genéticos. Sin trabas bioéticas ni religiosas, tuvieron vía libre para la experimentación en clonación y células madre. Posteriormente, con el descubrimiento de la cápsula de Los Primeros, la experimentación fue prohibida para evitar alentar a los partidarios del Profeta. Esta prohibición consiguió precisamente el efecto contrario. Desde la creación de El Arca, los Chandra han modificado su ADN en un sistema de castas especializadas. Además, han perfeccionado la interfaz de pulso neuronal por medio de receptores moleculares, que les permiten conectarse a una red neural general, recibir comunicaciones y transmisiones directamente en su córtex.

TANQUES DE REPLICACIÓN

Una de las tecnologías más sorprendentes de los Chandra son los tanques de replicación. En estos la materia orgánica se descompone mediante nanobots hasta nivel molecular y se recombina, mediante plásmidos, en nuevas moléculas orgánicas. Estas moléculas son utilizadas como materia prima para generar casi cualquier compuesto o incluso un ser vivo, programando el ADN desde cero. Los Chandra utilizan patrones embrionales carentes de ADN definitorio, que tras recibir la codificación específica se reconfiguran. Por medio de estos patrones, los Chandra pueden crear un soldado adulto en menos de una semana gracias a los procesos de envejecimiento y maduración acelerada que pueden implantar en las células. Debido la limitación de espacio en El Arca, los Chandra aprovechan el material orgánico disponible en los planetas que visitan para generar la base de sus propios soldados. Es decir, gran parte de las abducciones Chandra se destinan a

la obtención de material orgánico: los prisioneros se licuan, casi literalmente, en los tanques de replicación para utilizar su materia en la creación de nuevos Chandra.

TANQUES DE CRIOESTASIS

Los tanques de crioestasis permiten a los Chandra conservar un ser vivo mediante un proceso de frío. El cuerpo se introduce en una solución crioprotectora que evita la formación de cristales de hielo en los tejidos, y nanobots encargados de la reparación celular. A continuación se somete al individuo a una temperatura de -163ºC. Los tanques de crioestasis pueden también reanimar el cuerpo y reiniciar su actividad. El Profeta, los Apóstoles y los Aurigas Chandra viajan normalmente en crioestasis, sin envejecer ni un día, mientras recorren millones de kilómetros en el espacio.

COMUNICACIONES

Los Chandra transmiten por medio de pulsos de fotones en una onda estacionaria a través de túneles cuánticos que permiten una comunicación teórica más rápida que la velocidad de la luz. Están conectados en todo momento a través de una red neural molecular, actuando su propio cuerpo como antenas y receptores biológicos. De este modo, puede parecer que se comunican por telepatía, dada la comunicación instantánea que pueden realizar. Los Chandra implantan un microtransmisor en la columna mediante nanotecnología que les permite emitir a la red en corto alcance (unos 8 km), que se incremente si se utiliza como repetidor una de las naves.

Para interferir las comunicaciones humanas emplean un emisor electromagnético de micropulsos que emplea una gran cantidad de energía para dejar una zona completamente "a oscuras". Los micropulsos electromagnéticos queman cualquier circuito electrónico, incluso aquellos protegidos quedan gravemente interferidos, por lo que cuando las comunicaciones son posibles resultan poco fiables.

AERONAVES

CAZA POLIVALENTE "MANTARRAYA"

El caza polivalente Mantarraya es un vehículo de superioridad aérea-espacial. Está basado en una criatura voladora similar a la mantarraya terrestre encontrada en Wolf 359-C. Tiene 22 metros de longitud, una altura aproximada de 5 metros y una superficie alar de unos 60m2, siendo de color azul-verdoso, con placas aerodinámicas que refractan la luz y hacen difícil ver su contorno. Se distingue una cabina en la parte frontal, bajo la cual aparecen de forma amenazadora los cañones del armamento de la nave. Las alas son alargadas y recuerdan a cuchillas, sobre las que hay unas tomas aerodinámicas que facilitan la maniobrabilidad de la nave. La cola del vehículo es alargada y levemente puntiaguda y ayuda en la maniobrabilidad aérea. Sobre ella se encuentran unos flaps en forma de abanico (que recuerdan levemente a la cola de un pavo real) flanqueados por dos timones con forma de cuchilla. Bajo la superficie de las alas se encuentran unas toberas que emiten un destello azulado y que se encargan de la sustentación y maniobrabilidad de la nave. Debido a que no está especialmente diseñada para la atmósfera terrestre, su aerodinámica no es óptima, por lo que tiene pequeños problemas de sustentación y maniobrabilidad en nuestro planeta. Aun así, siguen gozando de una autonomía muchísimo mayor que la de cualquier nave humana construida hasta la fecha. Están fabricadas con bioacero orgánico, lo que confunde a los sistemas de fijación del blanco guiados por radar, permitiendo además una lenta regeneración del fuselaje mientras tenga suministro de energía. Su planta motriz es un generador de antigravedad alimentado por antimateria estabilizada por un campo de contención electromagnético. La explosión de una planta motriz de una estas naves causaría una destrucción equivalente a la de una bomba atómica de 2 megatones. Como armamento, las Mantarraya poseen dos cañones de disrupción pesados acoplados.

NAVE DE CARGA Y DESEMBARCO "LUNASPIS"

La nave polivalente de carga y desembarco Lunaspis es un vehículo de transporte espacial, atmosférico y submarino, con capacidad para alcanzar 18.000 metros de profundidad. La denominación Lunaspis surge del parecido con este pez que vivió en el periodo devónico hace 365 millones de años, y de hecho su diseño se basa en una criatura muy similar que los Chandra encontraron en los mares de Wolf 359-C. Su aspecto es alargado, con una cabina frontal de aspecto redondeado reforzada con una superestructura que recuerda a una armadura, poseyendo apariencia orgánica, dos alas con forma de medias lunas afiladas y brillantes como cuchillas, y una cola alargada con un aspecto parecido a un látigo armado que le sirve para maniobrar en entornos submarinos. Bajo ella se encuentra el motor principal responsable de la impulsión de la nave. Bajo la cabina se puede ver un cañón montado en una torreta móvil con un ángulo de tiro de hasta 180º. Su maniobrabilidad en atmósfera es bastante tosca, aunque no deja de ser un excelente vehículo con múltiples aplicaciones. Mide cerca de 30 metros de largo, con una envergadura de alas cercana a los 25 metros (que la dota de una superficie alar cercana a los 225 m2) y una capacidad de carga estimada de unos 20.000 kg. Está fabricada en bioacero y suele contar con fuertes defensas, incluyendo un emisor electromagnético de micropulsos de corto alcance, capaz de interferir con las armas y comunicaciones de aeronaves cercanas (hasta 1 km). Posee un cañón de disrupción pesado frontal operado por el piloto. Su planta motriz es un doble generador de antigravedad alimentado por un núcleo de antimateria en un campo de contención electromagnético. La explosión de este núcleo causaría una destrucción equivalente a la de una bomba atómica de 10 megatones.

REGLAS ESPECIALES PARA LAS AERONAVES CHANDRA

Las aeronaves Chandra no se muestran en el radar convencional. Un operador de radar puede tratar de ajustar la señal para captar el eco de estas naves; la dificultad para ello es 28. Por esta misma razón, los misiles guiados por radar no otorgan su bonificación habitual de 2D. Las naves Chandra, además, se "curan" como si fuesen una criatura viva, recuperando poco a poco su estructura. También pueden permanecer suspendidas en Velocidad 0 sin moverse (tienen capacidad de despegue y aterrizaje vertical).

TIPO DE VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN
Caza Mantarraya	6/12/24/32	10D	3	1D
Nave Lunaspis	4/8/12/16	12D	16	-

CAÑONES DE DISRUPCIÓN PESADOS

Estos poderosos cañones alimentados por una planta de antimateria y refrigerados por nitrógeno líquido son capaces de desatar un gran poder de destrucción. Siempre se montan en un par que realiza fuego combinado. A nivel de reglas es como si este cañón realizase siempre disparos de ráfaga corta, lo que se cuenta en su nivel de daño. Si solo disparase uno de ellos, reduciría el daño en 3D.

ARMA	CORTO	MEDIO	LARGO	CAP.	DAÑO
Cañón disruptor pesado (Gemelos)	500	1500	3000	100	12D

EMISOR DE MICROIMPULSOS
El emisor de micropulsos lanza una onda de pulso electromagnética que afecta a la electrónica dentro de su área de efecto. El uso de cualquier aparato que dependa de la electrónica (como por ejemplo pilotar un avión) recibe una penalización de 2D. Las comunicaciones se entrecortan y reciben interferencias, los aparatos con componentes electrónicos fallan, chisporrotean y dan resultados erróneos. Una vez activado, el efecto dura 3 asaltos.

ARMA		CAP.	DAÑO
Emisor de micropulsos		5	-

SEGURIDAD

Los campos de prisioneros Chandra y las entradas a zonas vitales poseen un avanzado sistema de seguridad. Normalmente se establece un perímetro delimitado por torres centinela, que son dispositivos detectores en forma de torre hexagonal de unos 3 metros de alto y medio de radio. Las torres centinela se interconectan unas a otras formando un vallado virtual. Este vallado no solo detecta cuando alguien trata de cruzarlo, sino que identifica biométricamente al sujeto y disparan un ionizador o un disruptor ligero en función de la programación (no letal o letal). El sistema también permite que los carceleros entren y salgan sin ser afectados y que desconecten cualquiera de las conexiones del perímetro para introducir o extraer prisioneros. El sistema, además, avisa por red neural a los encargados de la vigilancia. Las torres centinela se pueden colocar también en "modo silencioso" que detecta y notifica la intrusión, pero sin disparar el disruptor.

INSTALACIONES

Las instalaciones Chandra consisten en edificaciones prefabricadas, construidas en bioacero. Estas estructuras con memoria se transportan plegadas y recuperan su forma definitiva al recibir energía. El efecto visual es similar a ver inflarse gran burbuja. Su aspecto es parecido a cúpulas lisas y en su interior poseen una estructura que se asemeja a los panales de abejas, con muros de bioacero translúcido que le proporcionan una resistencia muy alta. Normalmente se trata de varias cúpulas periféricas rodeando como un anillo una plaza central, donde se suele encontrar el generador de antimateria que provee de energía a toda la instalación. Muchas veces se utilizan las naves Lunaspis con este propósito, usándolas como cuartel general y fuente de energía. La cantidad de bioacero necesario para la fabricación de estas bases es muy elevado, por lo que los Chandra han empezado a emplear materiales e instalaciones terrestres para sus fines, adaptándolas a sus necesidades. A efectos de daño a estructuras, un muro de bioacero tiene una Resistencia de 10D.

ARMAMENTO

DISRUPTORES
La tecnología armamentística de los Chandra se basa en las armas de disrupción. Estos disparan una onda de choque de baja velocidad capaz de provocar la excitación y ruptura a nivel molecular del objetivo, provocando un impacto cinético y un súbito shock termal. Su fuente de energía es un cargador de antimateria. El cargador en sí mismo es un cartucho con un estabilizador de campo magnético que contiene 1 picogramo* de antimateria en forma de antihidrógeno, que genera altas cantidades de energía al desintegrarse en su choque con la materia. Estos cartuchos pueden también utilizarse como explosivos de alta potencia, anulando el campo magnético estabilizador. Dependiendo de sus necesidades, los Chandra emplean varios disruptores:

- **LIGERO:** Del tamaño de una pistola (se emplea como un Arma corta), con aspecto metálico y plano. La empuñadura está levemente curvada hacia dentro y el cañón es bastante grande con agujeros de ventilación, bajo el que se distingue

el acople para un cartucho de antimateria.

•**PESADO:** Del tamaño de un fusil de asalto (se emplea como tal), bajo el cañón (que también parece sobredimensionado y con agujeros de ventilación) hay un anclaje para una segunda empuñadura que permite sostenerlo con ambas manos. Su aspecto general parece una versión más grande de una pistola. No tiene elementos visibles de puntería sobre él.

•**CAÑÓN DE DISRUPCIÓN:** Enorme cañón parecido a un cañón giratorio gatling que se lleva bajo el brazo, acoplado con unas abrazaderas al bíceps y al antebrazo y operado con un joystick. Tiene varios tubos de refrigeración que van al cañón central, de aspecto grande y amenazador. Se emplea como un arma pesada.

**** El picogramo (pg) es una unidad de masa que equivalente a la billonésima parte de un gramo, y se representa con el símbolo pg: 1 pg = 0,000000000001 g.***

IONIZADOR
Como arma no letal emplean un ionizador. Esta arma emplea un canalizador de plasma inducido por láser que ioniza el aire hasta el objetivo y se forma un canal de plasma que hace de conductor eléctrico para una potente descarga en forma de rayo que aturde al objetivo de modo similar a un TASER. Esta arma requiere de mucha energía, de modo que también se alimenta por medio de cargadores de antimateria. Es del tamaño de una pistola, pero alargado y con el acople del cartucho de energía en la parte superior. Tiene dos cañones, el superior como si fuese una antena y el inferior como un proyector de un puntero láser.

ARMA	CORTO	MEDIO	LARGO	CAP.	DAÑO
Disruptor ligero	20	50	150	150	6D
Disruptor pesado	30	70	210	130	9D
Cañón de disrupción	50	150	450	120	12D
Ionizador	5	10	15	100	4D*

****DAÑO ELÉCTRICO: Si el personaje recibe al menos una herida de "Aturdido", queda incapacitado y paralizado debido a las descargas mientras se mantenga apretado el gatillo.***

GRANADA DISRUPTORA
Como ya hemos mencionado, los cargadores de las armas Chandra pueden funcionar también como granadas de mano y generar un fuerte efecto explosivo. A todos los efectos funcionan como una granada incendiaria, pero su daño es de 12D.

UTILIZANDO EL ARMAMENTO ALIENÍGENA

Una de las primeras acciones que tratarán de realizar los personajes será apropiarse de las armas Chandra para utilizarlas. Sin embargo, descubrirán que, de momento, es imposible. Las armas Chandra sólo funcionan mientras estén recibiendo la orden de disparar a través de la red neural a la vez se oprime el disparador de la misma. Un oficial Chandra puede de hecho desactivar o activar las armas de las unidades bajo su control a voluntad.

SOLDADO CHANDRA

DESCRIPCIÓN

El soldado Chandra pertenece a la casta militar de El Arca. Creado mediante bioingeniería para obedecer a sus oficiales, es un enemigo letal y terrible. Mide algo más de 2 metros de altura y pesa cerca de 90 kg.

PSICOLOGÍA

Este soldado es un depredador creado mediante bioingeniería para cumplir órdenes y terminar la misión a cualquier precio. Sin iniciativa propia, condicionado para servir a la causa, son guiados normalmente por un oficial, que es el que se encarga de dar las órdenes. Gracias a su conexión neural, el oficial muchas veces ni siquiera los acompaña, sino que monitoriza la operación desde El Arca.

HABILIDADES ESPECIALES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El soldado Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

HABILIDADES

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Pelea 5D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 5D (Disruptores Chandra, 5D+1)
FUERZA 5D: Resistencia 5D, Levantar 5D
CONOCIMIENTOS 2D
PERCEPCIÓN 5D
PRESENCIA 2D: Voluntad 4D, Intimidación 4D

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 3D (garras)
Resistencia al daño: 2D+9
Defensa: 11

EQUIPO: Disruptor pesado (Daño 9D).

GOLIATH CHANDRA

DESCRIPCIÓN

El Goliath Chandra es una mole de 3'5 metros de altura y más de 600 kg de peso. Su cabeza parece irrisoriamente pequeña en comparación con el cuerpo y posee una gola ósea en la nuca similar la de algunos ceratópsidos primitivos (como el triceratops). Su piel no está formada por dendrículos, sino que posee una dermis de más de 5 cm de placas de colágeno en patrones de red de estructura cristalina similar a la de los rinocerontes. El Goliath Chandra es una poderosa máquina de matar, un tanque orgánico con una resistencia increíble.

PSICOLOGÍA

El Goliath Chandra está diseñado con un único objetivo: destruir. Torpes en otro tipo de tareas y no demasiado inteligentes, destacan como soberbios soldados.

HABILIDADES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El Goliath Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

HABILIDADES

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Pelea 6D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 4D (Disruptores Chandra, 4D+1)
FUERZA 8D: Resistencia 9D, Levantar 10D
CONOCIMIENTOS 1D
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 3D
PRESENCIA 2D: Voluntad 3D, Intimidación 5D

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 4D
Resistencia al daño: 3D6+12
Defensa: 11
EQUIPO: Cañón de disrupción (Daño 12D).
Cargador para cañón de disrupción.
Garra de bioacero (Daño +3D).
Armadura de bioacero (Resistencia al daño con ella 7D+12).

PERRO DE PRESA CHANDRA

DESCRIPCIÓN

El perro de presa Chandra, del tamaño de un rottweiler, es utilizado como rastreador y guardián. Tiene un morro achatado, grandes ojos almendrados y en vez de orejas posee unas membranas similares a la gola de algunos lagartos. Su boca posee una mandíbula poderosa capaz de ejercer una presión de más de 200 kg/cm2. Además, posee unas glándulas que producen una neurotoxina capaz de paralizar a un hombre adulto con tan solo una pequeña dosis que puede escupir a una distancia de hasta 3 metros. Tiene un olfato muy agudo y detecta las feromonas que emiten los Chandra, volviéndolos dóciles y obedientes a las órdenes de sus amos. Su cuerpo es alargado, sin pelo, y de aspecto gomoso. Las patas acaban en 4 dedos con garras retráctiles y membrana interdigital para nadar.

PSICOLOGÍA

Los perros de presa son animales terriblemente agresivos, fruto de la manipulación e ingeniería genética. Solo obedecen a sus amos Chandra gracias al control de feromonas. No son mucho más inteligentes que un perro terrestre, aunque están muy bien entrenados.

HABILIDADES ESPECIALES

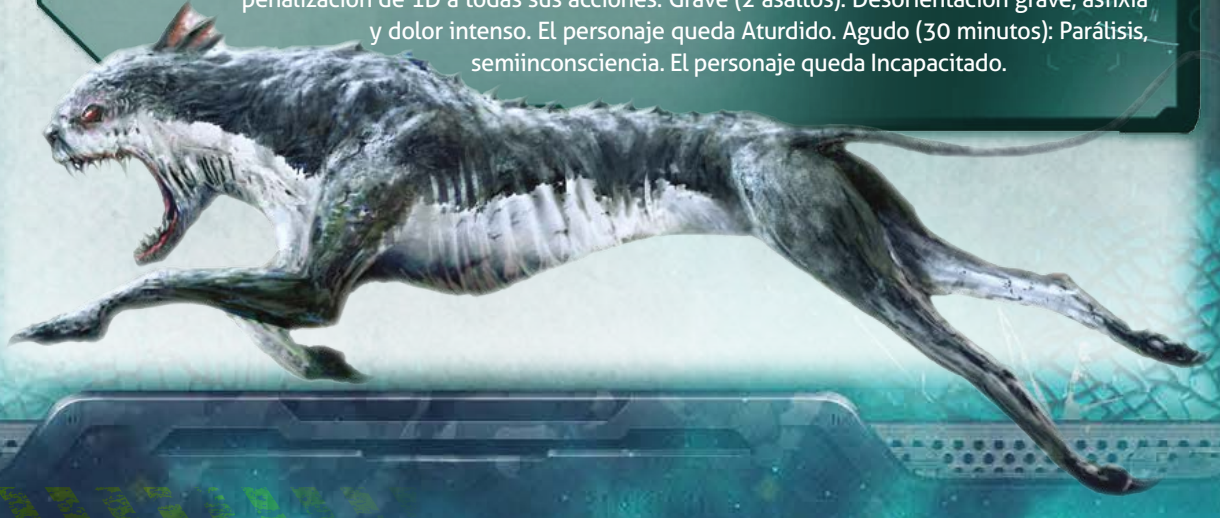
- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** Elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **CONTROL DE FEROMONAS:** Identifica a sus amos Chandra por las feromonas que emiten, volviéndose dóciles y obedientes a las órdenes.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

HABILIDADES

AGILIDAD 5D: Discreción 5D, Esquivar 6D, Pelea 6D, Saltar 5D
DESTREZA 4D: Lanzar 4D (Escupir veneno 5D)
FUERZA 5D: Resistencia 5D, Correr 7D
CONOCIMIENTOS 0D
PERCEPCIÓN 6D: Buscar 6D, Rastrear 8D, Supervivencia 6D
PRESENCIA 2D: Voluntad 4D, Intimidación 4D

Movimiento: 10
Bonificación al daño: 3D
Resistencia al daño: 2D6+9
Defensa: 12

·VENENO NEUROTÓXICO DEL PERRO DE PRESA:
Vector: Sanguíneo (mordedura), Contacto (escupido a un área desprotegida).
Virulencia: 5D / **Incubación:** 1 asaltos
Efectos: Leve (1 asalto): Picor, molestias y sensación de asfixia. El personaje tiene una penalización de 1D a todas sus acciones. Grave (2 asaltos): Desorientación grave, asfixia y dolor intenso. El personaje queda Aturdido. Agudo (30 minutos): Parálisis, semiinconsciencia. El personaje queda Incapacitado.



OBRERO CHANDRA

DESCRIPCIÓN

El obrero Chandra parece una versión más pequeña del soldado Chandra, ligeramente achaparrado, con grandes manos de 6 dedos y un aspecto mucho menos intimidante. Mide 1'5 metros y pesa en torno a los 50 kg, con una piel de aspecto gomoso. Sus ojos son grandes y almendrados y la cabeza abombada, sin rasgos faciales marcados. Debido a la simplicidad de su patrón genético, muchas veces se utilizan como carne de cañón en misiones militares, ya que son fácilmente reemplazables.

PSICOLOGÍA

Estos alienígenas son como hormigas, trabajando en todo tipo de tareas siguiendo las órdenes de sus superiores sin cuestionarlas.

HABILIDADES ESPECIALES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El obrero Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

HABILIDADES

AGILIDAD 3D: Esquivar 3D, Pelea 3D
DESTREZA 5D: Reparar 6D
FUERZA 2D: Resistencia 2D
CONOCIMIENTOS 3D: Electrónica 4D, Informática 4D
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 4D
PRESENCIA 2D

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 3D (garras)
Resistencia al daño: 2D6+9
Defensa: 11

EQUIPO: Disruptor ligero (Daño 6D).

OFICIAL CHANDRA

DESCRIPCIÓN

El oficial Chandra es una modificación del soldado Chandra, algo más alto (en torno a 2'20 metros) y con un peso cercano a los 100 kg. Posee una apariencia muy similar a la del soldado, pero su cabeza muestra una gola craneal flexible, similar a la de un clamidosaurio. No hay ninguna diferencia física más a parte de las mencionadas.

PSICOLOGÍA

Al contrario que los soldados Chandra, los oficiales son entes muy inteligentes y con gran iniciativa, si bien fanáticamente leales a su causa. Están diseñados para dirigir y comandar a las castas menores, tomar la iniciativa y resolver situaciones.

HABILIDADES

- **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El oficial Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
- **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D, Armas Cuerpo a Cuerpo 5D, Pelea 5D
DESTREZA 4D: Armas de Fuego 6D (Disruptores Chandra, 6D+1)
FUERZA 5D: Resistencia 5D, Levantar 5D
CONOCIMIENTOS 5D: Demolición 5D, Erudición 5D, Informática 5D, Seguridad 5D
PERCEPCIÓN 5D: Buscar 5D, Supervivencia 5D
PRESENCIA 4D: Empatía 4D, Intimidar 5D, Liderar 6D,Voluntad 6D

Movimiento: 9
Bonificación al daño: 3D
Resistencia al daño: 2D6+9
Defensa: 11
EQUIPO: Disruptor pesado (Daño 9D)
Armadura de bioacero (Resistencia al Daño con ella 5D+9)

PILOTO CHANDRA

DESCRIPCIÓN

El piloto Chandra es una modificación mediante bioingeniería del obrero Chandra, con una cabeza algo más grande y ojos multifacetados mucho más ladeados. Sus piernas son algo más cortas que las del obrero. Por lo demás, su aspecto es similar.

PSICOLOGÍA

El piloto Chandra, al igual que el obrero, es como una hormiga en una colmena, diseñado para realizar tareas mecánicas de vuelo y combate aéreo. Dada su especialización, su estatus se considera superior al de los obreros.

HABILIDADES

· **VISIÓN EN LA OSCURIDAD:** El piloto Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
· **SISTEMA INMUNE MEJORADO:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

HABILIDADES

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D
DESTREZA 5D: Armas de Fuego 5D, Pilotar 5D (Naves Chandra 7D)
FUERZA 2D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 2D: Electrónica 4D, Informática 4D
PERCEPCIÓN 5D: Buscar 5D, Orientación 6D
PRESENCIA 2D: Voluntad 4D

Movimiento: 6
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 2D6+6
Defensa: 11

EQUIPO: Disruptor ligero (Daño 6D).

OVNÍ

"INCIDENTE DE SAN FRANCISCO"

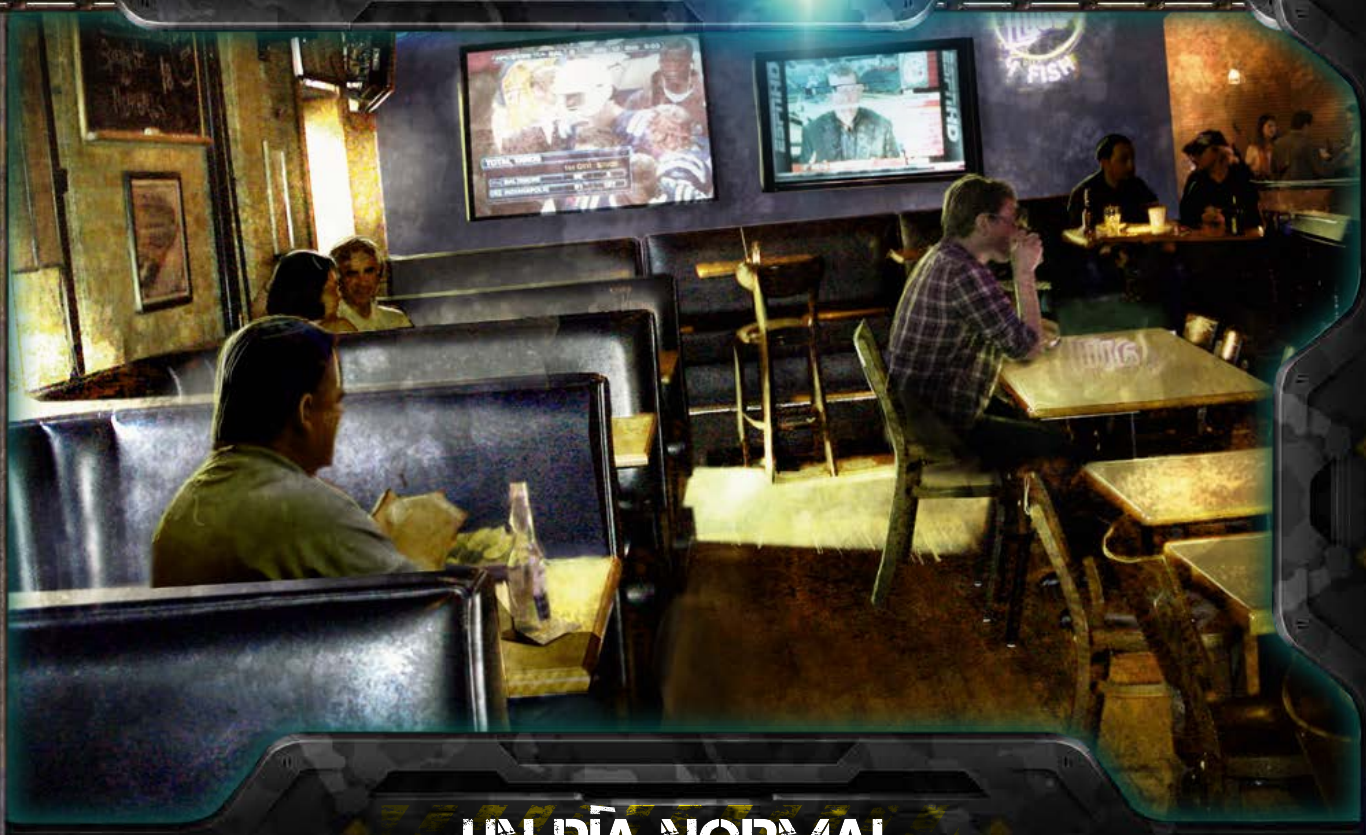
MISSION FILES

A continuación incluimos dos aventuras para que puedas ponerte a jugar de inmediato. Se trata de aventuras pregeneradas que puedes modificar para adaptar mejor a tu estilo de juego y el de tu grupo.

La primera de ellas EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO, tiene lugar durante el 26 de julio de 2014, la terrible noche en la que una nave Chandra es derribada sobre la ciudad de San Francisco y la verdad sobre los Chandra es dramáticamente revelada a la humanidad. Cae en el género del survival horror y está pensada para personajes civiles. Esta aventura trata de mostrar el caos provocado por los alienígenas y presentarlos como una terrible amenaza de la que los personajes solo saldrán indemnes si tienen cuidado y son astutos.

La segunda, OPERACIÓN TRUENO LEJANO, está pensada para personajes miembros de Global Defense. Es una aventura de acción y estrategia, que permitirá a los personajes enfrentarse en relativa igualdad con una unidad Chandra y desbaratar sus planes.

Aunque se trata de dos aventuras independientes, pueden jugarse dentro de la misma campaña. En el epílogo de la primera aventura se sugiere cómo hacer que los personajes pasen a formar parte de Global Defense y de este modo podrían jugar la segunda de las aventuras, que tiene lugar semanas después de la primera, y que está pensada como un bautizo de fuego para los personajes de Global Defense.



UN DÍA NORMAL

"EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO"

EL INCIDENTE DE SAN FRANCISCO

TIPO DE AVENTURA: Survival horror.
INDICADA PARA: Civiles.

El incidente de San Francisco es un escenario introductorio que narra los acontecimientos sucedidos el 26 de julio de 2014, la noche en que la presencia de los Chandra dejó de ser un secreto para la mayoría de la humanidad. Se trata de un escenario abierto, en el que se propone una complicada misión de rescate de un PNJ afín a los personajes, pero que puede resolverse de decenas de maneras diferentes. Por ello, es importante que el Director de Juego se familiarice con el escenario y esté preparado para cambiar o modificar los eventos, de tal modo que cuadren con su grupo de personajes.

Al ser un escenario abierto, se proponen una serie de situaciones que pueden encadenarse o combinarse de diferentes maneras. La idea general es que los personajes experimenten el caos del ataque a la ciudad, el pánico y, finalmente, que sean testigos de la amenaza alienígena al tener que enfrentarse a un Chandra por sus propios medios. Realmente, este escenario plantea una ilusión de control a los personajes. Sea cual sea el itinerario que elijan, la última escena será un encontronazo con los Chandra, tras haber vivido una serie de situaciones caóticas que les tendrán sobre alerta.

SINOPSIS

Los personajes son civiles que se encuentran en San Francisco la noche en que una nave Chandra es derribada sobre la ciudad. Varios alienígenas sobreviven al impacto y siembran el caos en la ciudad. Si los personajes sobreviven pueden ser conducidos a la base Rainbow, donde serán informados del proyecto Global Defense y serán "invitados" a unirse, ya que han tenido contacto con los alienígenas y tienen información de primera mano sobre ellos.

GANCHOS PARA LOS JUGADORES

Lugar y momento equivocado: los personajes se encuentran muy cerca de la zona de impacto, por lo que se verán pronto involucrados en el caos que se desata tras el accidente.

Un ser querido para ellos (familia, amigo, compañero de trabajo o con varias relaciones para unirlo a varios de los personajes) queda atrapado en un edificio derribado y consigue mandarles un mensaje pidiendo auxilio. Los personajes pueden tratar de abandonar la zona del impacto o tratar de permanecer y rescatar a su amigo.

CONEXIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

Esta aventura funciona mejor cuando los personajes tienen conexiones entre ellos. Aunque puede jugarse sin esta premisa, se sugiere que los personajes sean viejos conocidos cuando comienza la acción, ya sean compañeros del colegio, instituto o trabajo, amigos del barrio o miembros del mismo grupo de hinchas del equipo local de fútbol americano, los Forty Niners (49rs).

SAM

Una de las complicaciones que tiene este escenario es la inclusión de un PNJ con el que los personajes se encuentren implicados sentimentalmente. Esto tiene un doble objetivo:

- Proporciona a los personajes un nexo (ya que varios de ellos conocen a este personaje) y motivación para permanecer juntos y colaborar.
- Proporciona al Director de Juego un gancho para que los personajes se queden en la zona de peligro y tengan una aventura.

A este PNJ le hemos dado el nombre genérico de Sam, y puede referirse a Samuel o Samantha en función de tu grupo. Lo más sencillo es que sea hermano/a menor de uno de los PJs, pero puede tratarse de un compañero de trabajo, un amigo de la infancia o incluso, con la aprobación de uno de los jugadores, de la pareja sentimental de su PJ.

Para que la historia de Sam funcione en el juego y no sea simplemente un nombre, durante el prólogo tendrás que describir bien a los jugadores la relación que tienen con Sam y, tal vez, hacer algunos cambios para que les resulte lo más familiar y/o atractivo posible. Lo más fácil para ganar cierta empatía es narrar un acontecimiento pasado donde Sam hizo algo bueno por algunos de ellos y le inspire cierta sensación de lealtad. Algunos ejemplos:

- ***Presentó a uno de los PJ a su pareja.***
- ***Encubrió a uno de los PJ en un posible delito.***
- ***Cargó con las culpas de algo que hizo uno de los PJ.***
- ***Ayudó a uno de los PJ a encontrar trabajo.***
- ***Trabajó para pagar los estudios a uno de los PJ.***
- ***Cuidó de uno de los PJ cuando sus padres fallecieron.***

¿Coges la idea?

Lo más adecuado para nuestra historia es que Sam se encuentre desempleado debido a los recortes (aunque puedes inventarte otra historia más acorde).

CRONOLOGÍA

18:30 - *Los personajes se reúnen en el pub Kells para ver un partido de fútbol americano (u otra explicación).*

18:45 - *Comienza el partido.*

***20:09** - El Mando Norteamericano de Defensa Aeroespacial (NORAD por sus siglas en inglés) detecta un OVNI en dirección a la costa de San Francisco.*

***20:17** - Dos cazas F-22 la USAF (Fuerzas Aéreas de los EEUU) despegan de la Base Vandenberg de la Fuerza Aérea (Santa Bárbara, California, a 452 km al sur de San Francisco).*

***20:37** - Los cazas de la USAF interceptan al OVNI y tratan de alejarlo de la bahía.*

***20:39** - Uno de los PJ recibe un mensaje de Sam diciendo que tiene una entrevista de trabajo y que llegará tarde al pub.*

***20:43** - Los cazas de la USAF entablan combate con el OVNI. El OVNI activa un emisor de pulsos que comienza a afectar a la electricidad y electrónica de la ciudad.*

20:46 - *El OVNI derriba uno de los cazas. El otro consigue zafarse y dispara con éxito un misil Sidewinder contra el OVNI, derribándolo.*

***20:47** - El OVNI cae sobre la ciudad, llevándose por delante el pico del Transamerica Pyramid Center y estrellándose contra un enorme edificio en el 50 de Freemont Street. Todos los aparatos electrónicos en 2 km a la redonda se apagan o tienen un funcionamiento erróneo. Las luces de la calle fallan y se apagan.*

***20:48** El PJ recibe un mensaje de voz de Sam. Ha quedado atrapado/a en el edificio, herido/a, y no puede moverse. El teléfono de Sam ya no funciona.*

PRÓLOGO

26 de julio de 2014

Los personajes se encuentran en San Francisco. Han pasado algo más de dos semanas desde que el objeto Chandra desapareciese repentinamente tras la Luna. La sociedad estadounidense recupera la calma tras una oleada de disturbios civiles provocada por el temor a que se tratase de un asteroide que fuese a colisionar contra la Tierra. Los medios más sensacionalistas hablan de una conspiración gubernamental, de pruebas secretas militares y de un complot de algunos medios de comunicación, pero la gente de la calle, que poco a poco trata de recuperar la normalidad y el orden en sus vidas, ya no se cree nada y se muestra escéptica a todas las noticias.

Los personajes se encuentran en el pub Kells en el 530 de Jackson Street, en San Francisco, a tan solo un par de manzanas del Transamerica Pyramid Center, uno de los edificios más emblemáticos del skyline de la ciudad. Hay partido del equipo local, los 49ers y el pub está lleno de gente vestida para la ocasión.

La idea es que el grupo de personajes ha quedado en el pub, la excusa puede ser tan simple como que van a ver el partido o, si se prefiere dar un mayor trasfondo, puede que quieran celebrar algún evento relacionado con sus vidas (uno de ellos ha conseguido un ascenso, ha salido de la cárcel, va a ser padre, etc.). Se encuentran todos allí, con el pub abarrotado hasta la bandera por el partido, menos Sam, que parece que llega tarde.

INTRODUCCIÓN

A las 18:45 comienza el partido y el pub está muy animado. La gente bebe alegremente y corean el espectáculo de las animadoras (las animadoras de los 49ers están consideradas entre las mejores del mundo).

A las 18:59 horas uno de los personajes recibe una llamada de teléfono de Sam donde le explica que le han llamado para una entrevista urgente para un puesto en el 50 de Freemont Street. Parece que una empleada ha sufrido un accidente y necesitan a alguien para que se incorpore y ocupe su puesto al día siguiente. Así que llegará tarde, posiblemente cuando esté acabando el partido.

EL RECADO DE SAM

Lo verdaderamente importante para nuestra historia es que Sam se encuentre en alguna oficina del 50 de Freemont Street, un enorme edificio de 25 plantas cerca del distrito financiero. En este lugar hay varios restaurantes, tiendas, una empresa de software, una consultoría de marketing y social media, las oficinas de una distribuidora de merchandising y el Consulado General de Japón, entre otros negocios.

A las 20:43 la luz del interior del bar comenzará a parpadear (pequeños cortes), se apagará el televisor y se perderá la señal del partido en mitad de una jugada decisiva, con el consiguiente enfado de los parroquianos. Si miran por las ventanas, verán que las luces se han apagado en varias manzanas a la redonda.

El apagón del partido puede provocar el enfado general de algunas personas, que adoptarán una mala actitud gritando a las camareras y al dueño del bar, un cuarentón llamado Brian, que tratará de calmar los ánimos. Los personajes pueden intervenir para tranquilizar a la gente utilizando sus habilidades de Empatía, Liderar, Persuasión o Intimidación, evitando que el descontento vaya a mayores. Considera que los aficionados más agresivos tienen 2D+2 en Voluntad y pueden ser apaciguados con tiradas enfrentadas. Si los personajes no intervienen o si fracasan, las cosas comenzarán a ponerse tensas... hasta que escuchen gritos en la calle.

Hay gente en la calle corriendo y señalando el cielo. Si salen a ver qué ocurre, verán que gran parte de la ciudad está medio a oscuras, suenan sirenas de emergencias y alarmas. Las farolas se encienden y apagan, parpadeando de vez en cuando, provocando una sensación incómoda. En ese momento se escuchará el sonido ensordecedor de un avión a reacción volando casi sobre sus cabezas (un F-22 de la fuerza aérea), hará una maniobra y se unirá a otro caza que persigue algo que se mueve a gran velocidad sobre la bahía.

Ese algo tiene una forma parecida a un boomerang o una manta raya. Apenas pueden distinguirlo en la distancia. Se mueve a gran velocidad y de una manera que los personajes no han visto nunca. Entonces, los cazas abren fuego y se ven los disparos, como estelas de fuego surcando el cielo nocturno, el ruido es ensordecedor. Mucha gente corre asustada en todas direcciones, presa de un extraño pánico, mientras que otros miran al cielo boquiabiertos y tratan de capturar la escena con sus teléfonos móviles, aunque estos no funcionan. La nave no identificada hace una maniobra de tirabuzón y se pone a la cola de uno de los cazas, dispara una especie de rayo verde que impacta al avión y lo hace precipitarse hacia el mar envuelto en llamas. La gente grita asustada. El piloto salta en el último momento mientras que el avión estalla en una bola de fuego al estrellarse en el mar.

El otro caza vira y contraataca. Dispara un misil que persigue durante unos segundos a la nave desconocida. Aunque parece que va a esquivarlo, finalmente el misil alcanza su objetivo. Se ve la explosión en el cielo, una llama naranja y la nave que cae envuelta en llamas mientras la gente corea con júbilo. El extraño aparato se precipita a gran velocidad sobre los edificios en una errática caída y los gritos de júbilo se convierten en pánico. En su trayectoria toca la punta del Transamerica Pyramid Center, que se desploma en medio de los gritos de horror y asombro de los viandantes. Pasa sobre sus cabezas con gran estruendo, y se estrella definitivamente en algún lugar al sur de Market Street (a poco más de 1 km). El impacto es brutal y el suelo tiembla. Los cristales de diez manzanas a la redonda estallan, causando numerosos heridos.

Los edificios caídos han generado una gran nube de polvo que llega hasta la calle del Kells, siendo como una niebla densa que impide respirar. La gente que se encuentra en la calle queda a oscuras, en silencio durante unos segundos, cubiertos por el polvo. En ese momento se empiezan a escuchar los gritos de los heridos... y se desata el caos. Son las 20:47.

Deja que los personajes hagan algunas tiradas de Esquivar contra una Dificultad de 20, los que fallen recibirán daños menores por impactos de cascotes y roturas de cristales (2D por PJ); también pueden sufrir estrés debido a la situación (2D6 es una cantidad apropiada para empezar). Si quieres empezar presionando, el personaje con un mayor vínculo con Sam deberá realizar la tirada de Voluntad contra un Estrés de 3D, debido a que sabe que Freemont Street está más o menos donde ha caído la nave desconocida.

Deja que pasen unos asaltos en medio de la confusión, buscándose unos a otros, haciéndose primeros auxilios. Puede haber más gente herida en el bar que necesite la ayuda de los personajes. Gente que tira de ellos para que les ayuden a sacar personas de

debajo de los escombros o que les pide ayuda para reanimar a un herido. Si quieres, puedes pedirles tiradas de Levantar para ayudar a quitar cascotes, Medicina para ayudar con primeros auxilios a los heridos, Buscar para encontrarse en medio del caos (también podría servir Orientación) y cualquier otra tirada que consideres oportuna en la situación. El objetivo es que los personajes sientan el caos a su alrededor.

A las 20:48 Uno de los personajes recibe un mensaje en su buzón de voz antes de volver a perder la cobertura. Se trata de Sam. Su mensaje es agónico y pide ayuda.

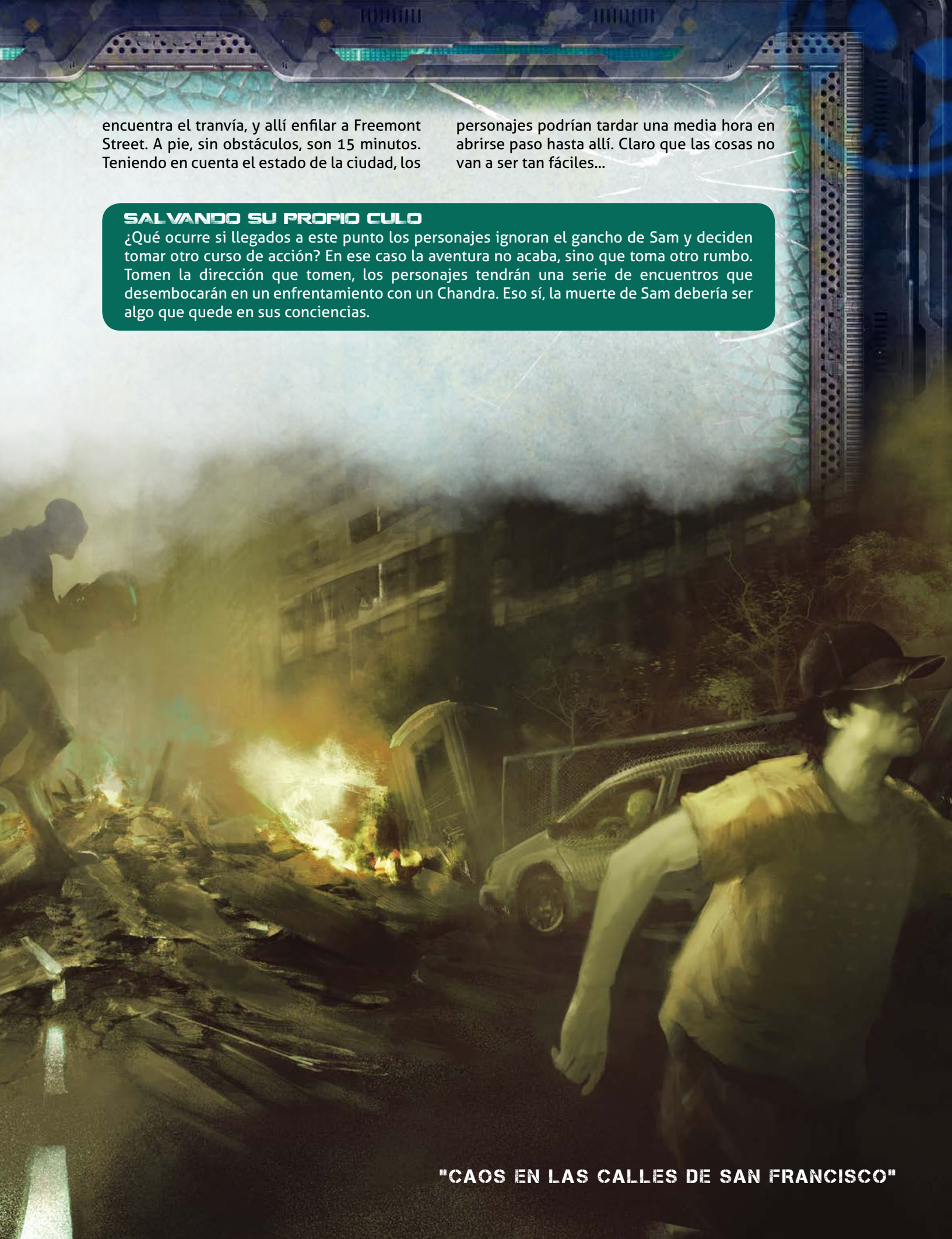
"Coge el teléfono... ¡Por favor! ¡Oh, Dios! ¡Ha habido una explosión y el edificio se ha venido abajo! ¡No puedo moverme! ¡Oh, Dios, Oh, Dios!"

A partir de este momento los personajes pueden tener numerosas ideas y planes, pero parece evidente que Sam necesita su ayuda con urgencia. Si los personajes se plantean ir por su cuenta a por Sam podrán calcular que el Kells se encuentra a unos 1.200 metros del 50 de Freemont (unas seis manzanas en términos urbanos). Los personajes deben pasar junto al Transamerica Reedwood Park y continuar hacia el sur hacia Market Street, donde se

encuentra el tranvía, y allí enfilar a Freemont Street. A pie, sin obstáculos, son 15 minutos. Teniendo en cuenta el estado de la ciudad, los personajes podrían tardar una media hora en abrirse paso hasta allí. Claro que las cosas no van a ser tan fáciles...

SALVANDO SU PROPIO CULO

¿Qué ocurre si llegados a este punto los personajes ignoran el gancho de Sam y deciden tomar otro curso de acción? En ese caso la aventura no acaba, sino que toma otro rumbo. Tomen la dirección que tomen, los personajes tendrán una serie de encuentros que desembocarán en un enfrentamiento con un Chandra. Eso sí, la muerte de Sam debería ser algo que quede en sus conciencias.



"CAOS EN LAS CALLES DE SAN FRANCISCO"

NUDO

Los personajes están recorriendo las calles de San Francisco en medio del caos. La idea es que lidien con un encuentro o una situación por cada dos manzanas que recorran hacia su destino. Si el objetivo de los personajes es escapar, cuando salgan de la zona de impacto (entre cuatro y seis manzanas, dependiendo de la ruta que escojan) estarán a salvo. En caso de dirigirse a rescatar a Sam deberán atravesar seis manzanas completas (es decir, tendrás tres encuentros antes de llegar al edificio). Los encuentros presentados son modulares y pueden encadenarse de la forma que prefieras y en el orden que quieras, de modo que puedes jugar varias veces la aventura y que a pesar de ello resulte completamente diferente.

Recuerda que el escenario que recorrerán los personajes será caótico, hará un calor sofocante, el polvo de los derrumbamientos habrá levantado una neblina que impedirá ver más allá de un par de metros y las farolas no funcionarán, creando una atmósfera inquietante. Se escucharán gritos de auxilios, habrá explosiones de gas e incendios por todas partes, y la gente huirá alocadamente. Recuerda transmitir estas sensaciones a los personajes durante todo el trayecto, construyendo de esta forma la atmósfera de la aventura.

VEHÍCULOS

Los vehículos terrestres que empleen sistemas de arranque electrónico (casi cualquier coche fabricado después del año 2000) estarán inutilizados. Arreglarlos requiere una tirada de Reparar o de Electrónica con una Dificultad de 24.

Si aun así los personajes superan la tirada, moverse por la ciudad en coche en la situación actual tiene una modificación a la Dificultad de +12 por las condiciones de luminosidad, obstáculos y gente circulando erráticamente por la calle. Casi cualquier accidente provocará, además, el atropello de peatones.

ENCUENTROS EN LA CALLE

EL TRANVÍA ACCIDENTADO

El famoso tranvía de San Francisco, que recorre la ciudad de una punta a otra, es una de las atracciones turísticas de la ciudad y un icono en la cultura popular. Cuando los personajes lleguen a una gran avenida, verán uno de los coches del tranvía volcado tras colisionar con un coche. Se encuentra cortando la calle, parcialmente cubierto de cascotes que han caído de un edificio cercano que amenaza con derrumbarse. Un cable de alta tensión chisporrotea junto al vehículo mientras la gasolina sale del depósito perforado del coche. El conductor permanece atrapado en el interior del coche, incapaz de abrir la puerta. Dentro del tranvía varias personas parecen heridas e incapaces de salir por su propio pie. ¿Qué harán los PJs? Si el tranvía y el coche se incendian, cortarán la calle y tendrán que dar un rodeo.

ALTA TENSIÓN

El cable de alta tensión se ha soltado de la catenaria del tranvía. La catenaria es la línea de alimentación sostenida con cables y postes y que circula por encima de las vías. Algún personaje puede darse cuenta de que si coge la toma de tierra a la vez que el cable de la catenaria no debería sufrir daño alguno. También pueden querer cortar el cable desde algún punto anterior, ten en cuenta que cortar un cable de alta tensión es muy peligroso y requiere de herramientas adecuadas. Para quitar la corriente los personajes deben ir hasta la estación anterior y allí abrir la caja del cuadro eléctrico (Abrir Cerraduras Muy Difícil 21) o romperla (Resistencia 2D+1) para acceder a los fusibles.

En 4 asaltos el cable de alta tensión incendiará la gasolina y el coche estallará en una bola de fuego (6D de daño), lo que incendiará el tranvía (donde aún quedan personas atrapadas) en un infierno ígneo que provocará 4D de daño por asalto. La única forma de evitar que esto suceda es que los personajes intervengan. El cable de alta tensión tiene 220V de potencia y puede dejar frito a un personaje que lo toque (5D de daño, y recuerda que si un personaje sufre más daño que un Rasguño a causa de la electricidad queda agarrotado e incapaz de moverse, por lo que es posible que siga sufriendo daño eléctrico en asaltos posteriores). Si alguno quiere intentar llegar hasta el coche para liberar al conductor, necesitará una tirada de alguna habilidad atlética (Contorsionismo o Esquivar pueden ser las más útiles) para acercarse sin tocar el cable. La Dificultad básica sería 14 para esta acción. La puerta del coche ha quedado atascada, pero un personaje puede tratar de liberarla (una tirada de Fuerza o de Levantar con una Dificultad de 14) o romper el cristal de alguna manera (golpeando el cristal, que tiene Resistencia al daño de 1D). Meterse en semejante situación puede requerir una tirada de Estrés, en este caso el Estrés sería de 2D por la situación potencialmente peligrosa. Si los personajes fracasan en su intento de rescate y ven a la gente morir en el incendio, deberán hacer una tirada contra un Estrés de 4D.

Sea como sea, este encuentro retrasará el avance de los personajes unos minutos, haciendo más angustiosa su huida o el rescate de Sam.

SAQUEADORES

Los personajes atraviesan una zona donde hay escaparates comerciales a pie de calle. Hay gente huyendo a toda prisa en todas direcciones y bastante caos por todas partes. Es imposible circular con un vehículo. De pronto, cerca de ellos, un grupo de personas estampa un enorme cascote contra el escaparate de una tienda de electrónica e irrumpen en la tienda en tromba. Si nadie interviene, comenzarán a coger televisores, teléfonos, videoconsolas y todo lo que se ponga en su camino.

En ese momento aparece un agente de policía uniformado, un chico joven que desenfunda su arma y da el alto a los saqueadores. Recibe un golpe por la espalda con un bate de baseball y otro de los asaltantes le quita el arma, y se muestra muy nervioso. El policía implora por su vida.

Si nadie interviene, los saqueadores ejecutarán al agente y seguirán a lo suyo, robando en la tienda. La multitud de saqueadores está formada por todo tipo de gente. Algunos no son delincuentes habituales, simplemente han visto una oportunidad y la aprovechan, pero los que han quitado el arma al policía son delincuentes peligrosos y con antecedentes, van armados y no quieren dejar vivo a un policía que podría haberse quedado con sus caras.

Los viandantes "normales" que participan en el saqueo tienen 2D+1 en todas sus características, son gente normal y corriente, por lo que no nos extenderemos más en sus atributos.

Los delincuentes que dirigen el saqueo son harina de otro costal. Habrá al menos 3 de ellos (puedes variar su número para hacer el encuentro más desafiante).

DELINCUENTES

AGILIDAD 3D: Esquivar 3D, Pelea 3D, Armas cuerpo a cuerpo 3D
DESTREZA 3D: Conducir (Coches) 3D+1, Armas de Fuego 3D+1
FUERZA 3D: Resistencia 3D+1
CONOCIMIENTOS 2D
PERCEPCIÓN 2D: Buscar 3D, Callejeo 4D
PRESENCIA 2D: Intimidar 4D, Liderar 3D

Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 10

EQUIPO: Bate de baseball, Navaja.

**El líder tendrá un revólver Smith & Wesson Modelo 10 del calibre .38 y una Beretta 92 robada al agente de policía.*

También cabe la posibilidad de que los propios personajes participen en el saqueo. Si ese es el caso, déjales que carguen con lo que quieran... aunque eso les retrasará. También puedes plantearte que aparezcan más agentes de policía y traten de detener a los personajes...

FARMACIA

Los personajes recorren una avenida rodeados de gente que huye, cuando una mujer joven se les acerca pidiendo auxilio:

-¡Socorro! ¡Están asaltando mi farmacia! ¡Por favor, ayuda!

La mujer señala una farmacia en una pequeña esquina de la calle. El interior está a oscuras. Los personajes pueden suponer que hay saqueadores o yonkis en su interior buscando drogas. Pero la realidad es otra: hay un padre desesperado tratando de encontrar un broncodilatador para su hija con asma.

Si los personajes entran, escucharán los jadeos de una persona que busca algo frenéticamente. Si le dan el alto, el hombre saldrá con las manos en alto y suplicará su ayuda. Entonces encontrarán a la niña sobre el mostrador, muy grave y a punto de asfixiarse. El padre (Jason Miller) busca desesperadamente un broncodilatador para su pequeña, Jamie, pero con los nervios es incapaz de hallarlo.

El hombre tratará de convencer a los personajes de que necesita ayuda, se arrodillará, suplicará y les pedirá que salven a su hija.

La pequeña está casi cianótica, y si no se la atiende rápido entrará en parada respiratoria y morirá. Estabilizar a la pequeña requiere una tirada de Medicina con una Dificultad de 18 si no se dispone de las medicinas. Encontrarlas en la farmacia (que ya ha sido saqueada) requiere una tirada de Buscar con una Dificultad de 15. Utilizar la medicina adecuada baja la Dificultad de la tirada de Medicina a 12. Esto tan solo estabilizará a la pequeña, que sigue bastante mal, pero al menos le habrá salvado la vida.

Si los personajes fracasan en salvar a la pequeña, el padre, llorando sacará un revólver (un pequeño Colt Detective) y se disparará en la sien muriendo inmediatamente. Esta escena debería trastornar bastante a los personajes, obligándoles a enfrentarse a un Estrés de 4D.

EL LOCO

Un enfermo mental asalta al grupo de personajes gritando desesperadamente. El hombre parece un mendigo, vestido con un largo abrigo y un grueso gorro a pesar del calor del verano. Huele a alcohol barato y a orina.

Tratará de agarrar al personaje más cercano y sujetarlo con fuerza:

-¡He visto al demonio! ¡No tiene rostro y sus ojos son fríos y malévolos!

En realidad, este hombre ha visto a un Chandra, y alterado como está, ha terminado de perder el juicio. A pesar de llevar tiempo viviendo en la calle, aún conserva gran fuerza física. Tratará de sujetar de forma violenta a uno de los personajes y tendrán que reducirlo de alguna manera para que les deje seguir adelante. La situación puede requerir una tirada contra un Estrés de 3D.

LOCO

AGILIDAD 2D: Esquivar 2D, Pelea 3D
DESTREZA 3D: Reparar 4D
FUERZA 4D: Resistencia 4D+2
CONOCIMIENTOS 2D
PERCEPCIÓN 2D: Buscar 3D, Callejeo 4D
PRESENCIA 2D: Intimidar 4D

Movimiento: 7
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 8
Defensa: 9

CONTROL POLICIAL

Un control policial trata de desviar el tráfico en otra dirección, obligando a los personajes a detenerse. Se trata de dos coches patrulla cortando la calle, con cuatro agentes de uniforme tratando de encaminar a los transeúntes, megáfono en mano, hacia el oeste, fuera de la zona de peligro. Si los personajes tratan de pasar, los policías los detendrán.

-No pueden ir por allí... hay disturbios... y disparos. No sabemos qué está pasando. Tenemos órdenes de evacuar a todo el mundo.

El grupo de agentes tratará de disuadir a los personajes de seguir adelante, pero si los personajes son suficientemente convincentes les dejarán pasar; el Director de Juego podría requerir una tirada de Liderar, Engañar o Persuadir, enfrentada contra la Voluntad o Empatía de los agentes. Dependiendo de lo bien que interactúen y de la historia que cuenten, podrían incluso recibir ayuda de los agentes en forma de linternas o paquetes de primeros auxilios. Los agentes no proporcionarán armas a los personajes a menos que alguno de ellos sea una agente de la ley, en cuyo caso le darán una escopeta Benelli M-4 (versión civil de 5 cartuchos) con 12 cartuchos.

Si es evidente que los personajes han participado en saqueos (por ir cargados de objetos, por ejemplo) o si parecen alterados o peligrosos, la policía puede tratar de detener al grupo, aunque su principal prioridad será evacuar a la población. Esta escena puede convertirse en una persecución o en un tiroteo.

AGENTES DE POLICÍA

AGILIDAD 2D+2: Esquivar 3D+2, Pelea 3D+2, Armas de cuerpo a cuerpo 3D+2
DESTREZA 3D: Reparar 4D, Conducir 3D (Coche y Moto 4D), Armas de fuego 3D+2
FUERZA 3D: Resistencia 3D+2
CONOCIMIENTOS 2D: Medicina 2D (Primeros auxilios 3D)
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 3D, Callejeo 4D
PRESENCIA 3D: Intimidar 3D, Empatía 3D,
VOLUNTAD 3D

Movimiento: 6
Bonificación al daño: 2D
Resistencia al daño: 7
Defensa: 9

EQUIPO: Pistola Beretta 92 de 9mm con 2 cargadores. Porra policial, linterna, esposas, chaleco antibalas blando.

FURGÓN BLINDADO ABANDONADO EN MEDIO DE LA CALLE

Ese es un señuelo para distraer a tus personajes de su misión y hacerles perder algo de tiempo. Un furgón blindado de transporte de fondos está volcado en mitad de la calle, con la puerta abierta y echando humo. Se puede ver el frenazo que ha dado el vehículo antes de volcar. El parabrisas delantero parece haber sufrido una explosión que lo ha destrozado y el piloto yace muerto en el interior con horribles heridas en la cara y cuello. Esto podría requerir una tirada de Voluntad contra un Estrés de 3D por parte de los personajes.

No hay ni rastro de los otros vigilantes. El pánico ha vaciado prácticamente la calle. En el interior hay sacos con dinero en efectivo, unos 50.000$ en billetes y monedas pequeñas (es cambio para comercios). Las sacas cargadas pesan bastante, unos 10 kg cada una. De los personajes depende perder tiempo con el furgón o continuar con lo que estén haciendo.

También pueden hacerse con el revólver Smith & Wesson Modelo 10 del vigilante y con su Walkie Talkie, aunque este solo cogerá estática e interferencias.

DESENLACE

SALVANDO SU PROPIO CULO (2)

El desenlace de la aventura depende de si los personajes trataban o no de rescatar a Sam. Si los personajes están sólo huyendo, puedes "sugerirles" que deben atravesar un edificio vacío para evitar una zona donde una explosión de gas ha provocado un agujero inmenso en el suelo o varios coches incendiados bloquean el paso. Cuando los personajes entren en el edificio encontrarán a un vigilante de seguridad herido, y serán acechados por el alienígena que les perseguirá con saña por el edificio en ruinas o las calles aledañas. Cambia las referencias que aparecen más adelante e ignora la información relativa a Sam y a la nave alienígena accidentada. Cuando los personajes se pongan a salvo o eliminen al alienígena, desencadena el epílogo.

Cuando se aproximen al 50 de Freemont Street, los personajes escucharán disparos y sirenas lejanas. Las calles aledañas están llenas de escombros y hay pequeños incendios por todas partes. El 50 de Freemont se mantiene milagrosamente en pie, con parte de las fachadas desmoronadas y la nave alienígena estampada en el edificio, clavada como una espada en las entrañas de cemento. El polvo de los derrumbamientos aún flota en el aire, la atmósfera es sofocante y la visibilidad muy mala. En algunos puntos, la nave alienígena emite una leve evanescencia verdosa y un extraño vapor brota de su interior. Chispazos eléctricos surgen de los cables de alta tensión. El edificio está parcialmente destruido y es un laberinto de escombros.

El vestíbulo principal está desierto, las escaleras parecen bloqueadas en algunos tramos y el suelo de algunos pasillos ha desaparecido. Puedes pedir a tus personajes algunas tiradas de Trepar y Saltar para abrirse paso a través del

edificio parcialmente derrumbado y atravesar escaleras derruidas o pasillos con el suelo hundido. La Dificultad puede ser 14 para subir por el hueco de la escalera o 16 para saltar el hueco del pasillo hundido. Si los personajes gritan llamando a Sam, este les escuchará y tratará de llamarles, si bien los personajes necesitarán una tirada de Percepción o de Buscar para escuchar los lamentos que vienen del décimo piso.

LIBRO DE VISITAS

El 50 de Freemont es un edificio moderno con mostrador de seguridad en el vestíbulo principal. En dicho mostrador tienen un libro de visitas en el que todos los que entran y salen deben firmar. Con una simple consulta, los personajes pueden encontrar a dónde se dirigía Sam: al 10 piso.

Durante su ascenso, los personajes encontrarán un cuerpo tirado en el suelo. Se trata de un vigilante de seguridad. Su pecho está parcialmente destrozado y quemado, como si algo hubiera explotado junto a él. Un personaje con Investigación o Medicina (con una tirada de Dificultad 14) podrá examinar las heridas, no encontrando restos de metralla y descubriendo que las heridas están limpias y quemadas, algo que no concuerda con ningún tipo de arma que conozcan. El vigilante muerto lleva un revólver Smith & Wesson Model 10 en la mano y ha disparado 2 veces (lo pueden deducir porque solo quedan 4 balas en el tambor) aunque lleva 12 balas más en el cinturón. Esto puede empezar a estresar a los personajes, requiriendo una tirada de Voluntad contra un Estrés de 3D.

SUSURROS

Otro agente yace unos metros más adelante, se sujeta las tripas con una mano mientras la sangre mana a borbotones. Está cubierto de suciedad y polvo de los escombros, que forman un extraño y sucio barro negruzco al mezclarse con la sangre. Esta visión puede estresar a los personajes un poco más (tirada de Voluntad contra un Estrés de 4D). El hombre aún está vivo, pero en estado de Herido de muerte. Sujeta en las manos una escopeta Benelli M-4 (versión civil de 5 cartuchos). Los personajes pueden tratar de ayudarlo, lleva en este estado casi 12 minutos, por lo que la Dificultad para estabilizarlo es 30. Si los personajes no lo ayudan, fallecerá en cuestión de minutos. Si los personajes se acercan, se pondrá muy nervioso y tratará de hablar con ellos, pero se ahoga en su propia sangre. Finalmente conseguirá balbucear:

-Hay algo, algo... ha salido de esa cosa... está armado... está armado...

**** Después caerá inconsciente y no hablará más.***

Mientras los personajes avanzan por las ruinas del edificio, pídeles tiradas de Percepción (Dificultad 14); aquellos que la saquen, tendrán la sensación de que les están observando o siguiendo. Esto puede resultar muy estresante para ellos (tiradas de Voluntad contra un Estrés de 1D).

ENCUENTROS EN LA CUARTA FASE

En el rellano del noveno piso verán una sombra y, acto seguido, se cerrará una puerta de golpe. A partir de aquí, tendrán que vérselas con un obrero Chandra herido que tratará de eliminar a los personajes, a los que considera una amenaza. Su táctica será disparar, huir y esconderse para no ofrecer nunca un blanco directo a los personajes. Este enemigo comienza en Herido y tiene una penalización de 1D a todas sus acciones debido al dolor. Recuerda que está oscuro, hay polvo y cantidad de escombros que pueden servir de parapeto. El Chandra tratará de evaluar la situación y abrirá primero fuego sobre aquel personaje que parezca mejor armado o más capaz.

Los personajes no tienen por qué enfrentar directamente a esta amenaza, pueden

emplear los cables de alta tensión, las Bocas de Incendios Equipadas (BIES) que lanzan agua con presión de Fuerza 6D, etc. Si los personajes juegan bien sus cartas, pueden salir vivos de esta situación.

OBRERO CHANDRA

AGILIDAD 3D: Esquivar 3D, Pelea 3D
DESTREZA 5D: Reparar 6D
FUERZA 2D: Resistencia 2D
CONOCIMIENTOS 3D: Electrónica 4D, Informática 4D
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 4D
PRESENCIA 2D

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 3D (Garras)
Resistencia al daño: 2D6+9
Defensa: 11

HABILIDADES ESPECIALES:
· **Visión en la oscuridad:** El obrero Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
· **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

EQUIPO: Disruptor ligero (Daño 6D)

Si los personajes se las ingenian para llegar hasta el décimo piso, encontrarán a Sam, con las piernas atrapadas parcialmente un muro caído, incapaz de moverse. Su estado, aunque parecía de mayor gravedad es sólo de Herido. Harán falta tiradas de Levantar (dificultad 21) para conseguir liberarla (pueden utilizar barras de hierro de la estructura para hacer palanca (lo que les otorgaría 1D extra a sus intentos). Además pueden colaborar entre varios personajes para hacer fuerza.

El reencuentro con Sam debería ser emotivo, se abrazará llorando a sus rescatadores y les dirá que ha escuchado disparos y explosiones en el edificio. Necesitará ayuda para caminar, pero estará aliviada de reencontrarse con los personajes.

EPÍLOGO

Tanto si los personajes han rescatado a Sam como si han ignorado su llamada de socorro, tan pronto como acaben con el alienígena llegamos al epílogo.

En ese momento las ventanas del edificio se iluminan y se ven varios helicópteros barriendo el edificio con focos de alta potencia. El ruido será ensordecedor. Camiones militares y vehículos blindados toman la calle y rodean al edificio. Una compañía de marines con máscaras y equipo de protección contra amenazas biológicas lanza bengalas y entran en el edificio a la carrera.

-¡Marines de los Estados Unidos! ¡Hemos venido a ayudarles! ¿Hay alguien?

El equipo de marines tratará de establecer contacto con los personajes y ayudarles, de tal modo que si están heridos serán atendidos por médicos y trasladados a una ambulancia militar. Aunque los personajes traten de escabullirse, los marines les cercarán. Si los personajes se muestran hostiles, no dudarán en abatirlos. Si por el contrario los personajes colaboran, serán tratados con bastante respeto por parte de los soldados. Les pedirán, eso sí, tanto sus armas como cualquier artefacto que hayan cogido de la zona (como el arma del Chandra abatido). Los marines usarán detectores de metales sobre ellos y contadores Geiger. Esta situación puede poner nerviosos a los personajes, aunque siendo el final de la aventura no deberían realizar tiradas de Estrés.

Verán como siguen llegando militares y comienzan a medir la radiación del objeto, así como a acordonar la zona. Traen todo tipo de maquinaria y empiezan a apuntalar el edificio, parece claro que quieren extraer la nave.

Cuando los personajes estén siendo atendidos en la calle, una mujer pequeña y menuda, bastante joven, vestida con un traje de chaqueta civil se acercará a verles. Su aspecto parece delicado y algo infantil, pero los soldados se cuadran ante ella con respeto.

-Han estado en contacto... tienen que venir con nosotros.

La mujer no dará muchas explicaciones, les dirá a los personajes que han estado expuestos a contaminación alienígena y que deben ser trasladados a unas instalaciones militares para su descontaminación.

La mujer hará una seña a los marines cercanos y estos "invitarán" a los personajes a subir a bordo de un helicóptero. Los militares cumplirán órdenes y, aunque su intención no es dañar a los personajes, serán contundentes llegado el caso. Mucho.

Desde el helicóptero verán cómo cargan cajas metálicas con aspecto de ataúdes en otros helicópteros y cómo siguen llegando soldados que acordonan la zona. Si alguno de los personajes pregunta a dónde se dirigen, un marine contestará lacónicamente:

-A Rainbow.

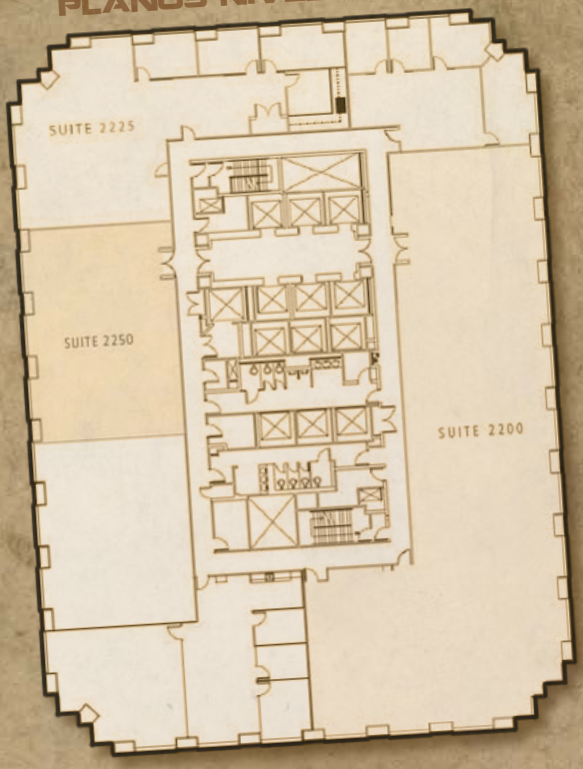
Los personajes serán conducidos a la Base Vandenberg de las Fuerzas Aéreas, y de allí serán transportados en un avión militar a la base militar secreta de Rainbow, donde recibirán atención médica y se les interrogará durante horas por el suceso en asépticas salas con espejos.

Dependiendo de lo que hayan hecho los personajes en la aventura, serán simplemente puestos en libertad o, tras encontrarse con la teniente coronel Tania Blue, podrán ser invitados a formar parte del proyecto de Global Defense, que se hará público en días. De este modo, puedes convertir a tus personajes civiles en miembros operativos de Global Defense con conocimiento de primera mano sobre los alienígenas.

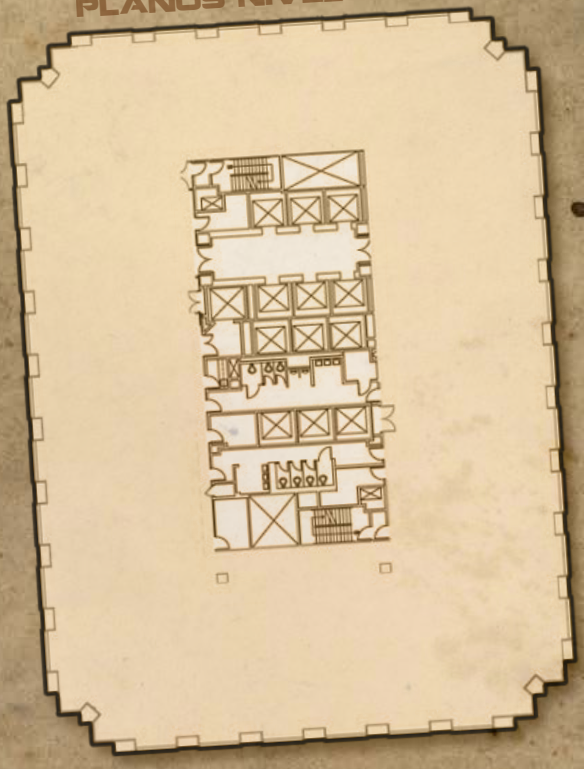
Otorga Puntos de Personaje, deja que los personajes reciban atención médica especializada y espera la siguiente aventura.

FREEMONT

PLANOS NIVEL 0



PLANOS NIVEL 1



PLANOS NIVEL 2

PLANOS NIVEL 3

OPERACIÓN TRUENO LEJANO

TIPO DE AVENTURA: Acción.
INDICADA PARA: Operativos de Global Defense.

Operación Trueno Lejano es una trepidante aventura de acción y misterio que llevará a los personajes a alta mar, en una misión de reconocimiento en un barco que esconde un terrible secreto. Esta es la primera aventura de una campaña que continuará en diversos suplementos y que hemos llamado Paradox. Por supuesto, puedes jugarla de manera totalmente independiente e incluso adaptarla a tu propia campaña.

SINOPSIS

Los personajes son un grupo novato de operativos de Global Defense a los que se les encarga una misión de reconocimiento. Los personajes reciben la orden de investigar una llamada de socorro de un carguero tunecino llamado El Kef, que partió del puerto de Haifa con un cargamento declarado de piezas de electro-óptica. En realidad, el barco transporta un agente biológico muy peligroso llamado Dibbuk. Se trata de operación secreta llevada a cabo por el mismísimo consejero Cabbord. El consejo se muestra reacio al uso de este armamento y Cabbord, deseoso de conseguir un arma que dé a la humanidad ventaja, se ha saltado todos los protocolos. El consejero ha comprado al gobierno israelí muestras del compuesto para investigarlo como posible arma contra los Chandra. Como no quería transportarlo por vía aérea, pidió a un grupo de contratistas de defensa ligado a la Israel Military Industries que arreglasen su envío por mar. Pocas personas sabían de la operación para evitar filtraciones. Pero de algún modo (un cabo suelto que se resolverá más adelante en Paradox), los Chandra han averiguado esta información. Curiosos sobre el agente biológico, desean estudiarlo, así que han mandado una nave para que se haga con él. Los personajes se encontrarán con varias sorpresas en una misión de reconocimiento aparentemente sencilla...

GANCHOS PARA LOS JUGADORES

Para esta misión lo ideal es que los personajes sean miembros novatos de Global Defense, en su bautismo de fuego o en una de sus primeras misiones. Los personajes acaban de terminar su entrenamiento y están esperando su primera asignación.

CONEXIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

Los personajes perteneces a la misma unidad o son asignados al mismo equipo para esta misión. Si los personajes vivieron juntos El incidente de San Francisco es posible que ya se conozcan y tengan sus propios lazos.

INTRODUCCIÓN

ESCENA 1) PERMISO REVOCADO

Los personajes se encuentran en la base Bauhaus en Alemania, donde han recibido formación como operativos de Global Defense. Han sido unas semanas duras mientras han completado el Curso Básico en Autodefensa y Operaciones (Self-Defense and Operation Basic Training, SOBT). Los personajes están a punto de recibir dos días de permiso y se encuentran vestidos de paseo en el control de salida de la base. Las altas vallas reforzadas por concertinas son patrulladas por grupos de soldados armados y vehículos blindados. En el puesto de control, una docena de soldados montan guardia en la carretera junto a dos tanques, unas barreras móviles y cadenas de pinchos.

Los personajes entregan sus pases al sargento de guardia, que los escanea con una tablet. De repente pone una cara extraña:

-Parece que hay un problema con el permiso. Se ha cancelado.

Si los personajes tratan de averiguar qué ha pasado, el sargento hará unas comprobaciones en su tablet y les dirá:

-Vuestro permiso ha sido revocado por una autorización de nivel 1... Algún miembro del Consejo para Amenaza Alienígena. Tenéis que presentaros a la teniente Noire de STRATCOM en el edificio Bismark, inmediatamente.

ESCENA 2) BRIEFING

En el edificio Bismark, el centinela les da el alto y escanea de nuevo su documentación en la entrada. Tras eso pide confirmación por radio y les indica que pueden pasar a la sala de briefing.

La sala de briefing es un amplio espacio en forma de grada, como un aula universitaria. Hay una pantalla gigante en donde deberían estar las pizarras. Una mujer de uniforme, menuda y con el cabello oscuro recogido en un moño, de piel pálida y pecosa, se ajusta las gafas con nerviosismo. Lleva un PDA y un comunicador de auricular.

-Buenos días, siento que les hayan cancelado el permiso. Soy la teniente Noire y voy a ser su enlace en el Control de Misión. Siéntense, por favor.

La teniente Noire no contestará de momento muchas preguntas. Ella tampoco dispone de demasiada información, solo tiene claro que ha recibido una solicitud de nivel 1 para una misión de acción de emergencia en el Mediterráneo. Se trata de una operación de reconocimiento que no admite demora.

Encenderá la pantalla del fondo y mostrará un mapa de Europa centrado en el Mediterráneo. Un punto rojo, rodeado por un marcador de triángulos también rojos, parpadea. Un marcador identifica al punto como "El Kef".

-El Kef es un carguero tunecino que partió hace dos días de Haifa en dirección a Nueva York con una carga declarada de piezas de electro-óptica. Envió una señal de socorro relativa a un avistamiento OVNI hace 23 minutos. Su transponedor sigue activo, pero hemos perdido la comunicación con el buque. No hay satélites disponibles para localizarlo. Su misión es de reconocimiento: se aproximarán a El Kef y comprobarán el estado del barco y la tripulación. Si hubiera una amenaza directa, tienen autorización para intervenir. Su objetivo principal es garantizar la seguridad del buque y su tripulación. Embarcarán en un Transall C-160 que se encuentra ya en pista. En el avión encontrarán todo el equipo necesario para su misión. Tras 3 horas de vuelo aterrizarán en el Aeropuerto Internacional de Malta, donde un helicóptero Sirkosky Sea King los llevará al punto de interceptación con la trayectoria actual del barco.

Una tirada de Empatía contra una Dificultad de 14 permitirá ver que la teniente está nerviosa, algo que no es normal en una profesional. Noire confesará si le hablan sobre el tema que es la primera vez que coordina una misión.

•Si le preguntan quién ha dado la orden y por qué es prioritaria, Noire dirá que la misión llegó directamente a ella por el canal de prioridad desde el alto mando de STRATCOM.
•Si los personajes tratan de averiguar por qué ellos, pueden tratar de sonsacárselo con Elocuencia (Dificultad 18). Noire dirá que se trata de una acción de emergencia, y ellos eran el grupo operativo más cercano. Les tranquilizará diciéndoles que no tiene por qué haber presencia de Chandra, y que su misión es verificar simplemente si la desaparición del barco se debe a un ataque o no. No se trata en principio de una misión de alto riesgo.

La teniente Noire viajará con ellos y establecerá un puesto de mando móvil en un hangar del aeropuerto, desde donde coordinará la misión.

EL KEF

Eslora	133,57 m
Manga	20,5 m
Calado	7 m
Tripulación	20 personas
Carga útil	10.000 Tm
Vel. de crucero	15 nudos / 27 km/h

NOIRE

La teniente Noire será su enlace en Control de misión, supervisará sus comunicaciones y les proporcionará información estratégica sobre el terreno. Noire es una persona íntegra y honesta, de aspecto tal vez apocado, tiene mucho genio llegado el momento y no carece de recursos. Es una experta en investigación, informática, seguridad y electrónica. Cualquier información que los personajes necesiten, pueden intentar pedírsela. Algunos ejemplos:

-Imágenes por satélite (distancia a objetivos, pronóstico climatológico, velocidad y trayectoria de un objetivo, nuevos elementos en el área, etc.).

-Análisis de datos (reconocimiento facial, búsqueda de matrículas, información sobre una persona, marca, vehículo, etc.).

-Consejos e información táctica (información técnica, tutoriales y ayuda sobre desactivación de explosivos, seguridad, combate táctico, medicina, etc.).

-Ayuda y comunicaciones tácticas (petición de evacuación médica, refuerzos o extracción, etc.).

De los personajes se espera que actúen con rapidez y despeguen inmediatamente, no tendrán tiempo para hacer demasiadas averiguaciones.

Varios Humvees les esperan en la puerta para trasladarlos hasta el avión. Una vez allí, embarcarán bajo una fina lluvia junto con los vehículos y un montón de cajas de equipo para la misión, que cargarán varios soldados de LOGCOM desde un camión de transporte.

Los camiones contienen todo el equipamiento necesario para su misión. Tendrán acceso a todo el equipo básico habitual de Global Defense, incluyendo los equipos de protección, armamento, comunicaciones y equipos de visión nocturna. También podrán disponer de visores Red Dot holográficos para fusiles, punteros láser para armas cortas y munición de sobra para sus armas.

Noire embarca con una bolsa grande donde se puede ver que transporta equipo de comunicaciones pesado.

NUDO

ESCENA 3) LLEGADA A MALTA

Los personajes viajan a bordo de un Transall C-160. El interior del avión es austero, casi espartano, con bancos de madera y redes de cordura de las que cuelga equipo en las paredes. Las cajas con las armas están paletizadas y sujetas con tensores durante el despegue. Los personajes podrán equiparse a bordo, aunque obviamente, por cuestiones de espacio, no hay vestuarios separados en el avión. Deja que los personajes interactúen un poco entre ellos durante el vuelo o incluso que conozcan a la teniente Noire un poco más. Evita, no obstante, que esta sea una conversación relajada y divertida: hay mal tiempo y el avión se sacude de vez en cuando. La tensión debe ser palpable. De vez en cuando se escuchan las comunicaciones y comprobaciones de los pilotos en los auriculares que llevan para aislarse del ruido de los inmensos motores.

Durante el vuelo, los personajes pueden tratar de conseguir información sobre el barco a través de la red. Podrían utilizar Investigación o Informática. La Dificultad base de la tirada es 15. Si un personaje saca la tirada, la información que obtenga dependerá de su margen de éxito. Ten en cuenta que la información de esta tabla es acumulable (es decir, un personaje que obtenga un margen de éxito Bueno también obtendrá la información de los niveles Mínimo y Básico).

Mínimo (0) - *El Kef es un carguero con seis años, perteneciente a un armador israelí Asael Bielski.*

Básico (1-4) - *Asael Bielski, el contratista del barco, es un profesional prestigio que ha trabajado para la Israel Military Industries (IMI), la fábrica de armamento nacional de Israel.*

Bueno (5-7) - *Entre la lista de la tripulación figuran varios exsoldados también vinculados a IMI.*

Superior (8 o +) - *El manifiesto de carga está firmado por el director del MOSSAD (el servicio de inteligencia israelí).*

Con estos datos, los personajes podrían deducir que el barco no es lo que parece y que el servicio secreto israelí y su industria de armas están involucrados en algo. El hecho de que una persona de alto nivel haya solicitado la protección del barco, debe indicarles que hay gato encerrado en la misión. Pero aún no saben cuánto...

En algún momento durante el vuelo, Noire actualiza el informe de misión:

-Se avecina una tormenta, nada grave, pero la vigilancia por satélite está descartada. Voy a solicitar la presencia de un AWACS en la zona.

Tras su aterrizaje en el aeropuerto de Malta, los personajes corren bajo la fina lluvia a un helicóptero Sirkosky Sea King que se encuentra en una isleta junto a la pista, creando ondas en la hierba. El aeropuerto sigue con sus operaciones y desde las zonas de embarque acristaladas la gente observa la pista asombrada.

Antes de embarcar, reciben instrucciones. El piloto (el capitán Angelo Calccio) y el copiloto (teniente Mauritzio Rosso) son dos tipos rudos del ejército italiano que chapurrean inglés animadamente. Angelo les explicará el plan de vuelo:

-Les dejaré sobre el barco. No puedo posarme por los cables y las grúas de la cubierta. Tendrán que descolgarse. Será muy movido, porque hay tormenta y llegaremos con el combustible justo. Mauritzio les dará cobertura desde la ametralladora. Me llevaré el pájaro y aterrizaré en un barco de la armada que está partiendo ahora hacia la zona. Allí repostaré y esperaré instrucciones para recogerlos. ¿Entendido?

Noire les deseará suerte y se despedirá de ellos. Un relámpago ilumina el cielo cuando los personajes suben al helicóptero.

ESCENA 4) EN LA TORMENTA

El helicóptero sobrevuela el mar Mediterráneo a gran velocidad. El cielo está oscurecido por nubarrones negros y el viento sopla con fuerza, haciendo que el helicóptero crepite como si estuviese a punto de partirse. No es un trayecto agradable. Los personajes deberán realizar una tirada de Voluntad con un Estrés de 2D debido a lo tenso de la situación. El capitán Angelo no parará de reír mientras pilota.

Tras una hora de vuelo, ven el barco deslizándose sobre las olas en dirección oeste. Las luces de cubierta permanecen encendidas, pero no hay señal de actividad en cubierta. El barco no tiene aparentes daños estructurales (al menos desde la distancia). Si utilizan alguna mira telescópica, prismáticos o similares, verán con claridad signos de lucha en cubierta, sangre, casquillos y quemaduras provocadas por armas de plasma. Ningún cuerpo, ninguna nave y ningún Chandra...

Noire les dirá que comprueben el estado del barco y que busquen si hay supervivientes. Para descender al barco, los personajes deben superar tiradas de Trepar con una Dificultad de 18 (debido a la tormenta). Gracias a los arneses y cuerdas de seguridad, los personajes cuentan con una bonificación de 2D a la tirada.

Si un personaje falla la tirada se golpeará con la grúa o algún elemento de la cubierta debido al fuerte viento y el balanceo del barco. Por cada 4 puntos de margen de fracaso, el personaje sufre 1D de daño.

Una vez abajo, verán alejarse el helicóptero.

-Grupo de asalto, estáis solos. Buena suerte.

ESCENA 5) INVESTIGANDO EL BARCO

A partir de aquí las cosas se aceleran. Los Chandra que intentan acceder al arsenal biológico de la bodega están sobre aviso de la llegada de los personajes. La nave Chandra se encuentra oculta bajo el barco, a la espera. Ha detectado el helicóptero y los alienígenas a bordo del barco mandarán a algunos de los suyos

para detener a los personajes y ganar tiempo. Dependiendo del nivel de desafío habrá más o menos oposición. Dos o tres obreros Chandra armados con pistolas de disrupción es un desafío normal, pero puedes elevar el número a cuatro o incluso cinco si quieres ofrecer una dificultad algo mayor. Están acompañados por al menos dos soldados Chandra, aunque puedes incrementar el número si ves que resulta demasiado sencillo para el grupo. Ajusta la dificultad dependiendo de la habilidad de tu grupo y el número de efectivos. Los Chandra irán de uno en uno y su estrategia consistirá en disparar, esconderse y cambiar de posición. El objetivo es mantener a los personajes lejos de la bodega secreta de la segunda cubierta. Para que esta escena sea más tensa, deja que los personajes investiguen en la cubierta durante unos momentos, que sientan la tensión de no encontrar a nadie a su paso, y después desencadena el ataque Chandra sobre ellos. Algunos de ellos pueden esconderse en la superestructura y tender emboscadas a los personajes, jugando al gato y al ratón o estar atrincherados en el puente de mando.

OBRERO CHANDRA

AGILIDAD 3D: Esquivar 3D, Pelea 3D
DESTREZA 5D: Reparar 6D
FUERZA 2D: Resistencia 2D
CONOCIMIENTOS 3D: Electrónica 4D, Informática 4D
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 4D
PRESENCIA 2D

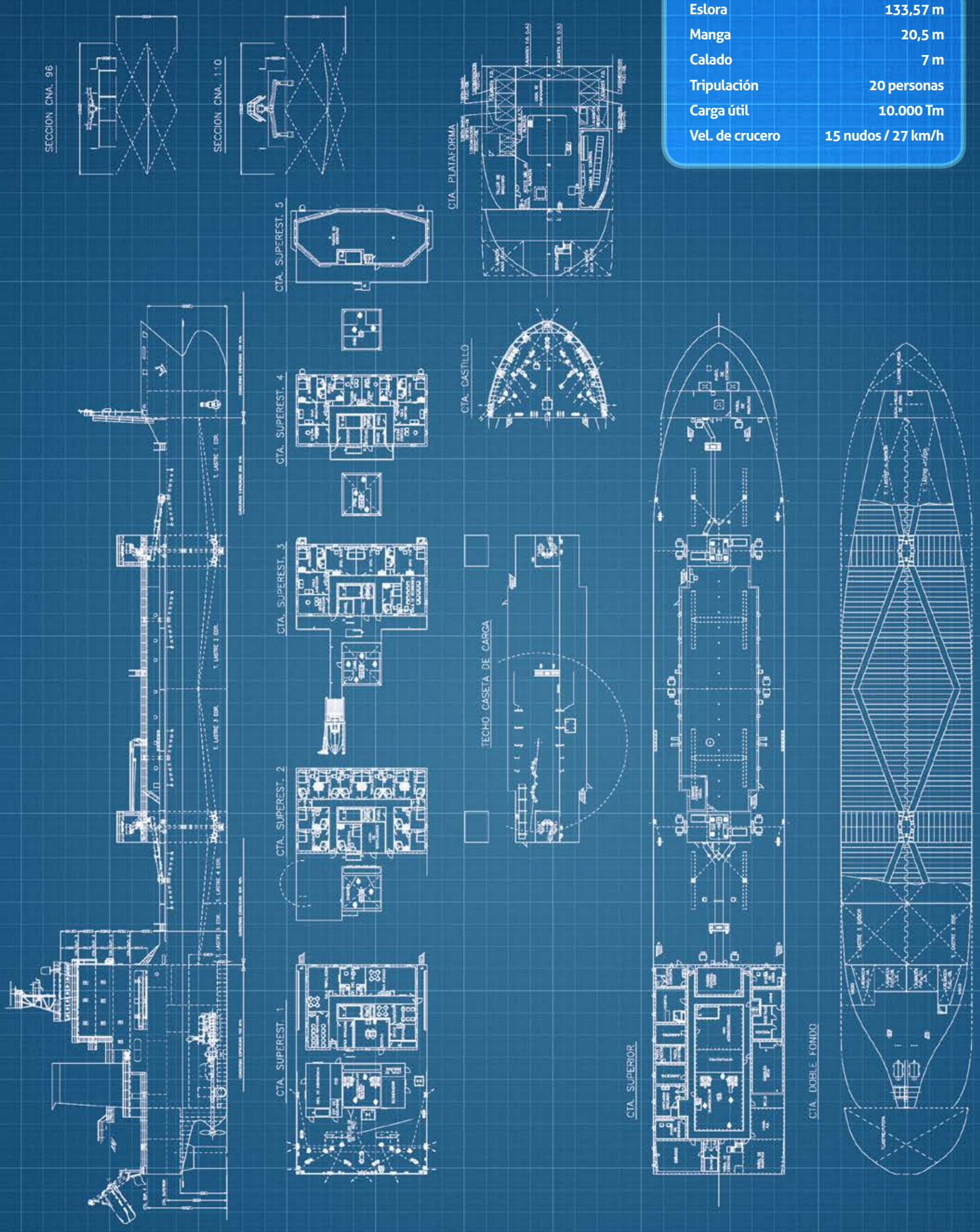
Movimiento: 5
Bonificación al daño: 3D (Garras)
Resistencia al daño: 2D6+9
Defensa: 11

HABILIDADES ESPECIALES:
· **Visión en la oscuridad:** El obrero Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
· **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

EQUIPO: Disruptor ligero (Daño 6D)

EL KEF

Eslora	133,57 m
Manga	20,5 m
Calado	7 m
Tripulación	20 personas
Carga útil	10.000 Tm
Vel. de crucero	15 nudos / 27 km/h



Antes del ataque, si investigan, los personajes podrán percatarse de que se ha librado una dura batalla. Una tirada de Investigación con una tirada de Dificultad 14 permite darse cuenta de que ha sido un combate duro, pues hay muchos casquillos de munición de gran calibre, y encontrarán en cubierta al menos media docena de fusiles IMI TAR-21 dispersos por la misma. Han sido disparados recientemente y a cada uno le quedan 2D de munición en los cargadores. También encontrarán una ametralladora Browning M2 de calibre 50 instalada en la cubierta, anclada a una torreta. Los accesos a la bodega están soldados y reforzados con planchas de acero, de modo que son inaccesibles. Demasiada seguridad. Si ellos no se percatan, será Noire quien se muestre escéptica:

-Demasiada seguridad para un barco de piezas de electro-óptica... Aquí pasa algo...

Noire aconsejará a los personajes abrirse paso hasta el puente, donde podrán hacer un diagnóstico del estado del barco, detenerlo o llevarlo a puerto. Obviamente los Chandra tratarán de impedirlo.

En el exterior la lluvia y la oscuridad penalizan el combate (+6 la Dificultad de todos los disparos). Mientras que en el interior del barco solo funcionan las luces de emergencia, (por lo que la Dificultad también aumenta en +6). La gran cantidad de elementos del barco proporciona bastante cobertura en la mayoría de las circunstancias entre un +3 y un +12, dependiendo de cómo la utilicen los personajes.

El mapa que adjuntamos muestra algunas localizaciones importantes del barco. Deja que el combate se desarrolle por el castillo de popa y la cubierta.

CUBIERTA PRINCIPAL, ZONA EXTERIOR

La cubierta principal está dominada por la presencia de las grandes grúas de carga y multitud de cabos y cables. La mayor parte del espacio está ocupado por el hueco de la bodega cerrado con planchas de hierro soldadas, que dejan dos estrechos pasillos de 1,5 metros a ambos lados. En el castillo de proa, los gigantescos tornos mecánicos se encargan de las anclas. En la popa se encuentra la superestructura, un pequeño edificio de cinco plantas y 20 metros de ancho, en el que se encuentran las oficinas, alojamientos de la tripulación y, en la última planta, el puente de mando.

SUPERESTRUCTURA

La superestructura es como un pequeño edificio. Aunque los muros exteriores son de acero, los interiores son paneles de madera que pueden destrozarse y romperse durante un tiroteo o una pelea. Tiene pequeños ojos de buey excepto en el puente, que posee amplios ventanales.

CUBIERTA PRINCIPAL

Esta planta posee un módulo central donde se encuentra la mayor parte de la maquinaria necesaria para el funcionamiento de los sistemas auxiliares, aire acondicionado, calefacción, etc. Desde esta zona se puede subir a la cubierta 1 o bajar a la cubierta de plataforma, donde se encuentra la zona de carga. Las estrechas escaleras son la única forma de acceder a la misma. En esta zona hay muchos casquillos y sangre. Las paredes muestran quemaduras de impactos de disrupción que humean levemente.

También tiene las oficinas de carga y la cámara de control de carga, desde las que se suelen operar las grúas de cubierta. La maquinaria ha sufrido daños durante el combate y las grúas no funcionarán. Dos cámaras secas estancas contienen la comida seca y las cámaras frigoríficas donde se almacenan los alimentos. Desde la cámara seca se puede acceder por una escalera de servicio a la cocina de la cubierta 1. También se encuentran los vestuarios, lavandería, cuartos donde se almacena y seca la ropa, un pequeño gimnasio para la tripulación, el hospital de abordo y una pequeña capilla.

CUBIERTA 1

Está compuesta de dos módulos. El principal y el modulo por el que asciende la chimenea. En el módulo principal se encuentra la cocina del barco, que es estanca y con paredes de acero. Hay hornos

y una cocina de acero inoxidable del tamaño de la de un pequeño restaurante.

Por otro lado se encuentran el comedor de la tripulación, comedor de los oficiales, una sala de recreo para la tripulación con billares, futbolines, máquinas recreativas, sofás. Un duro combate ha tenido lugar aquí, hay restos de sangre e impactos de bala por todas partes. Los sofás están quemados por impactos de disruptores. En la zona secundaria se encuentra el cuarto de basuras, el incinerador y las escaleras que suben y bajan, junto a la chimenea, a la zona de maquinaria inferior.

CUBIERTA 2
La cubierta 2 de la superestructura tiene una pequeña zona abierta donde se encuentra el brazo de la grúa para lanzar la lancha de salvamento y el módulo de la chimenea. En la zona principal se encuentran los camarotes del personal. Se trata de habitaciones individuales con cama, escritorio, taquillas y un pequeño aseo. Dos pequeños cuartos de limpieza en los extremos se encuentran abiertos, en su interior hay taquillas de seguridad abiertas con media docena de fusiles de asalto IMI Tar y 20 cargadores de munición.

CUBIERTA 3
Aquí se encuentran los alojamientos de los oficiales, así como una pequeña oficina para el representante del armador y una oficina de oficiales donde hay desplegados mapas hay restos de papeles destruidos e impactos de bala por todas partes. La sangre de la moqueta aún está pegajosa. Una pasarela abierta da acceso a la plataforma para lanzar el bote salvavidas, que se controla desde un panel en la pared de la estructura de la chimenea. En ella, además, se encuentran las escaleras de servicio que suben y bajan entre todas las cubiertas. La lancha de salvamento tiene capacidad para una veintena de personas, está bien pertrechada, con bengalas, mantas y alimentos no perecederos para una semana.

CUBIERTA 4
En esta cubierta están los alojamientos del capitán, los oficiales y jefes de máquinas, así como varias salas de reuniones. También se encuentra el cuarto de radio, que parece haber volado con una granada. Hay restos por todas partes y las paredes están quemadas por impactos de disruptor y agujereadas por balas. Hay mucha sangre. Parece que se libró una dura batalla en este nivel. En el módulo secundario se encuentra la estructura de la chimenea y las escaleras de servicio.

CUBIERTA 5
En la cubierta 5 se encuentra únicamente el puente de gobierno, hay algunos impactos de bala y la lluvia entra por los ventanales rotos por la tormenta. La mayor parte de los equipos parecen desconectados. Algunos funcionan, pero dan extrañas lecturas y muestran ondas y patrones extraños. Si los personajes se hacen con el puente, verán que el combate ha sido bastante crudo. Una tirada de Informática o de Electrónica a Dificultad 14 hará ver que se ha introducido algún tipo de virus en los ordenadores, las pantallas muestran ondas extrañas e interferencias, parece que el barco está bajo control Chandra. Para retomar el control del barco los personajes necesitan reiniciar todo el sistema y recargar el software de control. Eso requiere una tirada de Informática de Dificultad 24. La ayuda de Noire les proporciona 1D extra (como si estuviese cooperando con ellos y hubiese obtenido un margen de éxito de 0). Si los personajes retoman el control del barco, podrán detenerlo o establecer un nuevo rumbo. Noire les sugerirá rumbo noroeste hacia el puerto de Malta. Deberían encontrar a un guardacostas en dos horas.

También podrán acceder al registro de comunicaciones. La última comunicación fue una llamada de emergencia por una frecuencia segura a un número de 12 dígitos. Los personajes pueden tratar de averiguar a quién pertenece el número (tirada de Informática con Dificultad 24) o pueden preguntarle a Noire, que conoce la información, porque el número corresponde a la oficina de la Comisión para la Amenaza Alienígena... No sabrá decir a quién pertenece en concreto.

Si los personajes llaman a ese número, responderá la voz de un hombre mayor (hablando en inglés) que preguntará por Bielski. No responderá preguntas y colgará rápidamente.

Si los personajes no consiguen el control del barco, Noire les informará que en estos momentos parece fijado y se dirige hacia el Estrecho de Gibraltar. De momento no hay riesgo de colisión y el barco pasará por el estrecho hacia el Atlántico. Si desean detenerlo deberían bajar a la sala de máquinas y detener de alguna forma el motor (dañándolo con explosivos, por ejemplo).

Llegados a este punto, los personajes pueden estar ya muy mosqueados sobre la carga que transporta el barco. En ese momento se encenderá un panel en un monitor con el mensaje: "Alerta, zona de carga comprometida. Riesgo biológico". Sería un buen momento para que los personajes hagan una tirada de Voluntad contra un Estrés de 3D. La cosa se pone fea... Noire no tiene ni idea de lo que está pasando, pero recomendará a los personajes acudir a la carrera mientras ella trata de averiguarlo.

CUBIERTA PLATAFORMA (NIVEL 1)
En esta cubierta se encuentra la zona de carga y los talleres mecánicos. También se encuentra el cuarto de control de máquinas que permanece milagrosamente intacto. Se puede acceder desde una escalera de servicio en la popa del barco o desde la escalera en la cubierta 1 de la superestructura.

Allí se encontrarán con una cámara de seguridad a la que los Chandra están intentando acceder. No han usado explosivos porque saben qué es lo que contiene y no quieren correr el riesgo de dañarlo. Dos soldados Chandra protegen a un par de obreros que manejan un extraño cortador láser de precisión con el que están a punto de abrir una gigantesca cámara acorazada.

Si los personajes avanzan sigilosamente podrán hacer una tirada de Discreción para tratar de llegar hasta aquí sin alertar al contingente enemigo. Puedes hacer una única tirada de Percepción por uno de los soldados que está de guardia. Si los Chandra descubren a los personajes, los dos soldados se cubrirán en los mamparos y abrirán fuego para proteger a los obreros, que seguirán con su trabajo como si no pasara nada. Si se ven forzados, lucharán.

Cuando los personajes acaben con la oposición, podrán examinar la cámara. La seguridad biométrica ha sido destruida y la cámara acorazada se abrirá entonces. Un frío intenso emana del interior, iluminado tenuemente, mientras un humo blancuzco sale a través de la puerta. En el interior, refrigerado, hay varios arcones metálicos con el signo de riesgo biológico y letras en hebreo.

DESENLACE

ESCENA 7) LAS MALAS NOTICIAS NO VIENEN SOLAS
Mientras examinan los arcones recibirán una llamada de Noire con muy malas noticias.

-Lo que el barco transporta en realidad es un agente biológico experimental de origen israelí, un arma extremadamente letal llamada Dibbuk... que significa... Esperad ¡Tenemos un contacto! ¡Hay una nave enemiga sobre vuestra posición! ¡Ha salido de debajo del barco! ¡Vais a tener visita!

De la nave Chandra saldrán refuerzos, al menos cuatro soldados y, lo que es peor, un Goliath Chandra. Los personajes tienen unos minutos para hacerse fuertes y preparar una estrategia de defensa mientras los enemigos acceden a su posición. Mientras se preparan, recibirán una comunicación de Noire:

-¿Me escucháis? Tan solo tengo un momento. Estoy transmitiendo por un canal secundario. Las autoridades no pueden permitir que el barco caiga en manos de los Chandra. Hay demasiado riesgo. Han iniciado un protocolo Flecha-Rota. Los barcos

que os iban a servir de apoyo están en rumbo de interceptación. Van a lanzar misiles de crucero Tomahawk con carga termobárica sobre vuestra posición. ¡Tenéis que salir de ahí!

No habrá tiempo para eso, ya que el Goliath entrará como si fuera un tanque entrando destrozando mamparos y atacando físicamente. Semejante visión puede hacer que los personajes necesiten una tirada de Voluntad contra un Estrés de 4D. El combate en el interior será duro y difícil, los Chandra atacarán con todo y no se retirarán bajo ningún concepto.

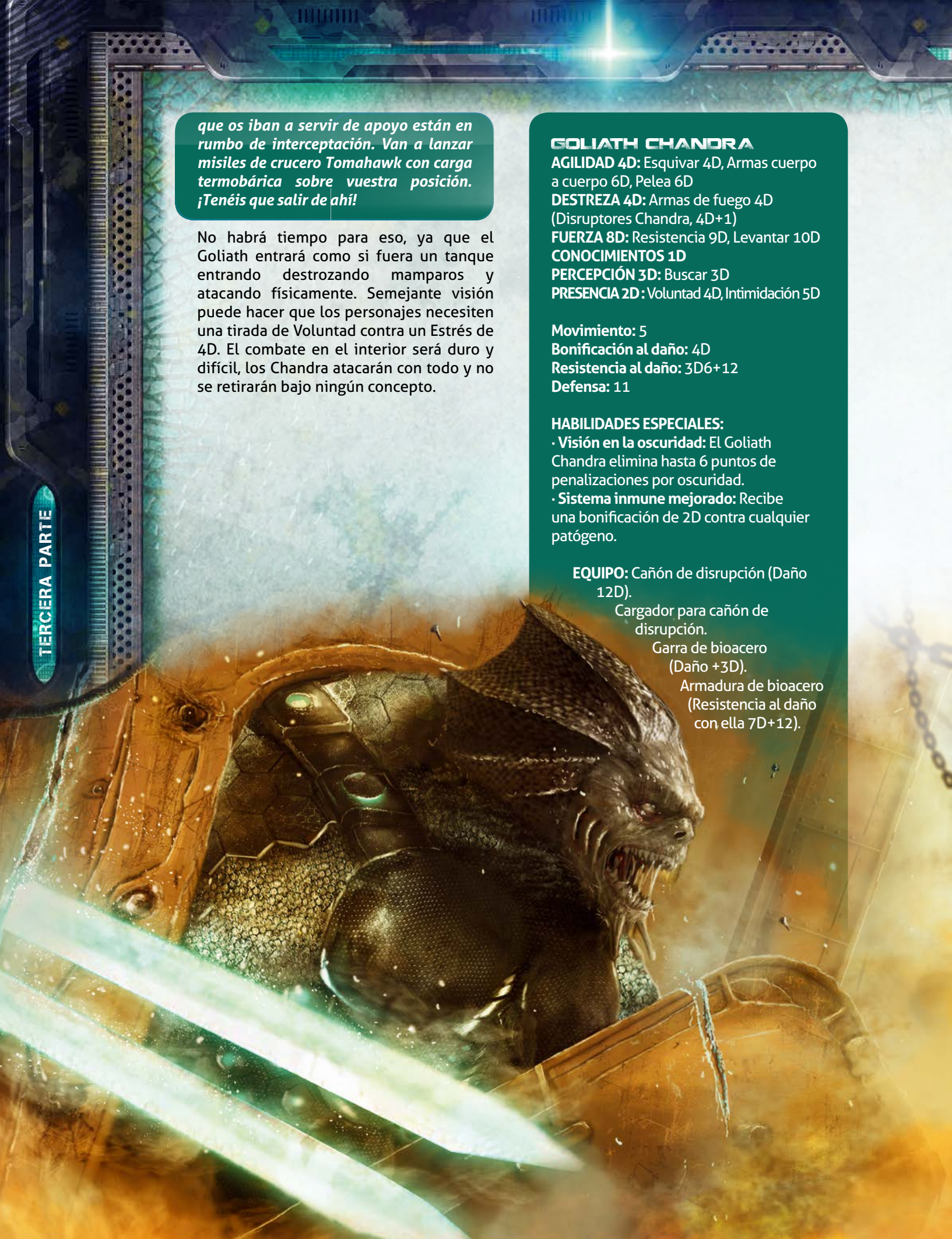
GOLIATH CHANDRA

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 6D, Pelea 6D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 4D (Disruptores Chandra, 4D+1)
FUERZA 8D: Resistencia 9D, Levantar 10D
CONOCIMIENTOS 1D
PERCEPCIÓN 3D: Buscar 3D
PRESENCIA 2D : Voluntad 4D, Intimidación 5D

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 4D
Resistencia al daño: 3D6+12
Defensa: 11

HABILIDADES ESPECIALES:
· **Visión en la oscuridad:** El Goliath Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
· **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

EQUIPO: Cañón de disrupción (Daño 12D).
Cargador para cañón de disrupción.
Garra de bioacero (Daño +3D).
Armadura de bioacero (Resistencia al daño con ella 7D+12).



SOLDADO CHANDRA

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D, Armas cuerpo a cuerpo 5D, Pelea 5D
DESTREZA 4D: Armas de fuego 5D (Disruptores Chandra, 5D+1)
FUERZA 5D: Resistencia 5D, Levantar 5D
CONOCIMIENTOS 2D
PERCEPCIÓN 5D
PRESENCIA 2D : Voluntad 4D, Intimidación 4D

Movimiento: 5
Bonificación al daño: 3D (garras)
Resistencia al daño: 2D6+9
Defensa: 11

HABILIDADES ESPECIALES:
· **Visión en la oscuridad:** El soldado Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
· **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.

EQUIPO: Disruptor pesado (Daño 9D).

Si los personajes los derrotan, habrán pasado la primera prueba. Recibirán mensaje de Noire.

-¡Misil lanzado! ¡Misil lanzado! ¡Tenéis unos minutos! ¡Hay un bote de salvamento en la sobrecubierta de popa!

DEPRISA, DEPRISA

Te habrás dado cuenta de que hemos obviado la medida de cuánto tiempo falta para que los misiles impacten en el barco. Esto ha sido deliberado. La idea de esta escena es que sea cinematográfica y ajustemos la llegada de los misiles a la huida de los personajes, permitiéndoles escapar justo en el último momento. Teóricamente, la incertidumbre sobre el tiempo real que les queda debería empujarles a salir a toda velocidad y proporcionar tensión dramática a la escena. Ahora bien, si quieres un final realista y que haya posibilidades de que los personajes mueran a causa de los misiles, ajusta el tiempo de llegada en 3 minutos (60 asaltos aproximadamente) desde la transmisión de Noire.

ESCENA 8) LA HUIDA

Los personajes pueden decidir huir en el bote de salvamento del barco. Si ya han sufrido mucho castigo puedes dejarles huir sin más, pero si crees que aún pueden soportar algo más o directamente quieres ser malo con ellos, puedes poner al menos otros dos soldados Chandra en su camino a la huida.

Al llegar a la cubierta, tendrán un nuevo susto. Envuelta en una especie de luz verdosa, una nave Lunaspis flota junto al barco a unos 10 metros sobre él, con una compuerta inferior abierta. La nave, empapada, es iluminada por los relámpagos en el horizonte como una visión fantasmal, como si se tratase de un monstruo gigantesco surgido de un pasado remoto. Su aspecto, parecido a una especie de pez acorazado, contribuye más si cabe a esta sensación.

El piloto no tiene órdenes de perseguir a los personajes, pero ellos tal vez sientan la paranoia o la necesidad de derribarlo. Si se la juegan con esta opción quizá sea buena idea darles un Punto de Cojones... La ametralladora de calibre 50 de la cubierta puede ser una buena opción para tratar de dañar la gigantesca nave. El piloto de la nave no se ha percatado aún de la presencia de los PJs, pero podría ser necesaria una tirada enfrentada de Discreción contra la Percepción del piloto para iniciar algún tipo de maniobra por sorpresa. Una maniobra de distracción también podría funcionar. Ten en cuenta que si el piloto recibe fuego, tratará de responder con las armas de abordo disparando sobre la cubierta. Si los personajes simplemente tratan de huir, el piloto les examinará pero dejará que se vayan, no tiene órdenes de disparar.

PILOTO CHANDRA

AGILIDAD 4D: Esquivar 4D
DESTREZA 5D: Armas de fuego 5D, Pilotar 5D (Naves Chandra 7D)
FUERZA 2D: Resistencia 3D
CONOCIMIENTOS 2D: Electrónica 4D, Informática 4D
PERCEPCIÓN 5D: Buscar 5D, Orientación 6D
PRESENCIA 2D : Voluntad 4D

Movimiento: 6
Bonificación al daño: 1D
Resistencia al daño: 2D6+6
Defensa: 11

HABILIDADES ESPECIALES:
· **Visión en la oscuridad:** El piloto Chandra elimina hasta 6 puntos de penalizaciones por oscuridad.
· **Sistema inmune mejorado:** Recibe una bonificación de 2D contra cualquier patógeno.-¡Misil

TIPO DE VEHÍCULO		VEL	RES	PAS	MAN
Nave Lunaspis		4/8/12/16	12D	16	-
ARMA	**CORTO**	**MEDIO**	**LARGO**	**CAP.**	**DAÑO**
Cañón disruptor pesado (Gemelos)	500	1500	3000	100	12D

Tal vez los personajes quieran intentar convencer al alto mando de que cancele el ataque con los misiles. Por mucho que los personajes supliquen, serán inflexibles. Pero a lo mejor pueden convencer a Noire de que les eche una mano de alguna manera... Para ello sería necesaria una tirada de Persuasión o de Liderar con una Dificultad de 21 y un gran discurso... Si convencen a Noire de que pueden hacerse cargo de la situación, la escucharán murmurar y teclear a toda prisa. En ese momento el misil parecerá perder el blanco y caerá en el agua, generando una explosión tan espectacular como inofensiva para los personajes. Tras esto Noire será relevada de su puesto, y no podrá ayudarles más...

Si los personajes no consiguen cancelar el ataque con misiles, cuando estén abordando el bote o acaben de derribar la nave Chandra verán aproximarse los misiles. Tendrán tan solo unos momentos para huir. La siguiente escena, muy cinematográfica, será con los personajes huyendo en la pequeña zodiac mientras ven cómo el barco explota en una enorme bola de fuego. Si no habían derribado la nave Chandra, esta será dañada y hará un sobreviraje antes de marcharse a gran velocidad.

Si los personajes habían conseguido evitar el ataque con misiles y huyen, habrán fracasado en su misión: los Chandra se harán con el Dibbuk y saldrán de la zona. Los personajes serán rescatados poco después.

Si los personajes evitan el ataque con misiles y derriban la nave Chandra, verán llegar poco después los helicópteros de rescate y una fragata de la marina italiana, que les abordará para tomar el control del barco.

EPÍLOGO

Los personajes son recogidos poco después por un helicóptero Dauphin de rescate de la marina que les lleva de vuelta al aeropuerto de Malta. En la pista está Noire para acompañarlos. Dependiendo de cómo hayan ido las cosas, es posible que Noire se encuentre bajo arresto o, al menos, apartada de sus funciones. Si los personajes necesitan ayuda médica, habrá ambulancias esperando. A aquellos que se encuentran en condiciones, los llevarán a un hangar donde se ha montado un centro de mando lleno de pantallas.

La pantalla del fondo se encenderá y verán una figura parcialmente iluminada en las sombras. El punto rojo de un puro se encenderá al dar una calada y mostrará los rasgos de un hombre de unos 70 años con el pelo canoso peinado hacia atrás y una sonrisa afilada.

La teniente Noire se tensará. Los personajes también han visto a este hombre por televisión. Se trata del consejero Allan Cabbord, antiguo senador republicano por Florida y el delegado más influyente de la Comisión para la Amenaza Alienígena. Algunos creen que es el hombre más importante del planeta. Si los personajes han tenido éxito en su misión y el barco ha sido destruido, Cabbord los felicitará a regañadientes. Si han derribado la nave Chandra y tomado control del barco, estará muy satisfecho y se mostrará extremadamente agradecido.

Si los personajes preguntan por qué el Dibbuk. Cabbord contestará exaltado:

-Esta guerra es atroz y tenemos que estar preparados para hacer uso de armas atroces si queremos que la humanidad sobreviva.

**** Se despedirá con un ademán y cerrará la comunicación.***

Queda un cabo suelto. ¿Cómo sabían los Chandra de la existencia del barco? Esa misma pregunta se hace el alto mando de STRATCOM en ese momento. Una pregunta que de momento no tiene respuesta, pero que pende como una espada de Damocles sobre la organización.

Si los personajes fracasaron, sufrirán todos una reprimenda y posiblemente Noire sea arrestada o apartada del servicio. Si por el contrario tuvieron un éxito absoluto y derribaron la nave Chandra, serán recompensados con un ascenso.

Reparte puntos de Personaje (alguno extra si derribaron la Nave Chandra) y deja que los personajes disfruten de su permiso.

"Los OVNIS han vuelto a las noticias, y esta vez ha llegado la hora de que echemos un serio vistazo a este fenómeno (en realidad la hora es las 8:10, así que no solo vamos unos cuantos minutos tarde, sino que además tengo hambre). Hasta ahora, todo este asunto de los platillos volantes había estado asociado en su mayoría con chiflados y excéntricos. Con frecuencia, de hecho, los observadores admitirán pertenecer a ambos grupos. Aun así, avistamientos continuos por parte de individuos responsables han hecho que las Fuerzas Aéreas y la comunidad científica reexaminen de una vez su actitud escéptica, y que se destine una cantidad de 200.000$ para el estudio del fenómeno. La pregunta es: ¿Hay algo ahí fuera? Y de ser así, ¿tienen armas de rayos?"

Woody Allen, The Ufo Menace.

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual,

worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. D6 Adventure (WEG 51011), Copyright 2004, Purgatory Publishing Inc. West End Games, WEG, and D6 System are trademarks and properties of Purgatory Publishing Inc.

PRODUCT IDENTIFICATION: Product Identity: The D6 System; the D6 trademark, the D6 and related logos; OpenD6 and any derivative trademarks; and all cover and interior art and trade dress are designated as Product Identity (PI) and are properties of Purgatory Publishing Inc. Use of this PI will be subject to the terms set forth in the D6 System/OpenD6 System Trademark License (D6STL).

Open Game Content: All game mechanics and materials not covered under Product Identity (PI) above.

"ELLOS O NOSOTROS"

FIRST CONTACT
XCORPS

MATERIAL ADICIONAL

En la página web de Holocubierta ediciones y en los foros oficiales de FIRST CONTACT: XCORPS podrás descargar material gratuito del juego.

www.holocubierta.com
info@holocubierta.com

HOJA DE PERSONAJE
"CIVILES Y GLOBAL DEFENSE"

EDICIONES holocubierta

FIRST CONTACT
X CORPS

HOJA DE PERSONAJE

RETRATO DEL PERSONAJE

JUGADOR:

DATOS DEL PERSONAJE

NOMBRE:

OCUPACIÓN:

APODO:

EDAD: | SEXO:

ALTURA: | PESO:

DESCRIPCIÓN:

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

AGILIDAD

- Acrobacias
- Contorsionismo
- Discreción
- Equitación
- Esquivar
- Pelea
- Combate Con Armas
- Saltar
- Trepar

DESTREZA

- Armas de Fuego
- Armas de Tiro
- Conducir
- Pilotar
- Navegar
- Manipulación
- Forzar Cerraduras
- Lanzar
- Reparar

FUERZA

- Correr
- Levantar
- Nadar
- Resistencia

CONOCIMIENTOS

- Demolición
- Electrónica
- Erudición
- Falsificación
- Informática
- Lenguas
- Medicina
- Negocios
- Seguridad

PERCEPCIÓN

- Arte
- Buscar
- Callejeo
- Camuflaje
- Investigación
- Juegos
- Orientación
- Rastrear
- Supervivencia

PRESENCIA

- Amaestrar
- Disfrazarse
- Empatía
- Engañar
- Intimidación
- Liderar
- Persuasión
- Seducir
- Voluntad

DEFENSA

NIVEL DE VIDA

	NIVEL DE HERIDA	
1-3	RASGUÑO	☐
4-8*	HERIDO	☐
4-8**	HERIDO GRAVE	☐
9-12	INCAPACITADO	☐
13-15	HERIDO DE MUERTE	☐
16+	MUERTO	☐

HERIDAS Y LESIONES

ESTRÉS

1-4	NERVIOSO	☐
5-8*	ESTRESADO	☐
9-12**	ANGUSTIADO	☐
13-15	ALTERADO	☐
16+	CONMOCIONADO	☐

ESTRES POSTRAUMÁTICO

VENTAJAS

DESVENTAJAS

PUNTOS DE PERSONAJE Y COJONES

PUNTOS DE PERSONAJE

PUNTOS DE COJONES

CAPACIDADES SECUNDARIAS

BON. AL DAÑO: | RESISTENCIA AL DAÑO: | MOVIMIENTO:

HOJA FRONTAL DE PERSONAJE

HOJA TRASERA DE PERSONAJE

ATRIBUTOS Y HABILIDADES ADICIONALES

AGILIDAD		CONOCIMIENTOS	

DESTREZA		PERCEPCIÓN	

FUERZA		PRESENCIA	

ARMAS Y PROTECCIONES

ARMA	TIPO	CAL.	CAP.	DAÑO

PROTECCIÓN	TIPO	VALOR

OBJETOS VARIOS

VEHÍCULOS

VEHÍCULO	VEL	RES	PAS	MAN

FIRST CONTACT XCORPS

OBJETIVOS

LISTA DE QUEHACERES

NOTAS

HISTORIA

CONTACTOS Y CONOCIDOS

HOJAS DE CONTROL

"CIVILES Y XCORPS"

FCX01

FIRST CONTACT
XCORPS

HOJA DE CONTROL CIVILES

JUGADOR:

DIARIO DE CAMPAÑA DE SUPERVIVIENTE:

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FECHA	ACONTECIMIENTO	DATOS DE INTERÉS

FIRST CONTACT
XCORPS

JUGADOR:

MISIONES DE GLOBAL DEFENSE: XCORPS

FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS
FECHA	MISIÓN	OBJETIVOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS

HOJA DE CONTROL XCORPS

CONTINUARÁ

First Contact XCorps

"A veces creo que hay vida en otros planetas, y a veces creo que no. En cualquiera de los dos casos la conclusión es asombrosa."
Carl Sagan

First Contact: XCorps es un juego de rol ambientado en la época contemporánea en el que una especie alienígena muy avanzada llega a la Tierra con oscuras intenciones, los Chandra. La humanidad responde creando una fuerza multinacional militarizada para hacer frente a esta amenaza llamada Global Defense, cuyos integrantes son conocidos coloquialmente como los XCorps.

Enfréntate a la amenaza alienígena como miembro de Global Defense, o sobrevive en una de las temibles Zonas Oscuras controladas por el enemigo interpretando a un civil que debe afrontar su día a día en un mundo al borde del colapso, un científico desentrañando la avanzada tecnología de los Chandra o un refugiado huyendo de la guerra... First Contact: XCorps es un juego en el que podrás vivir todo tipo de aventuras y que se adapta a numerosos géneros.

En el libro básico está estructurado en tres cómodas secciones:

- "El día de mañana", que incluye el sistema de juego, una adaptación del conocido sistema OpenD6 y la información sobre el fenómeno Chandra que está disponible al público general.

- "La espada y el escudo de la humanidad" con información relativa a Global Defense, quién es quién en la organización y datos sobre los Chandra que el público general desconoce.

- "Área Restringida" incluye todo el trasfondo real sobre los Chandra, su historia, motivaciones y gran cantidad de información secreta sólo para los ojos del Director de Juego.

Holocubierta Ediciones, S.L.
Copyright 2014
Todos los derechos reservados
www.holocubierta.com
info@holocubierta.com