

PROFANADORES

del Mundo Oculto

Versión α 6

CONTENIDOS

Contenidos	2
Revisión de Cambios	5
Respecto a la Alfa 5	5
• Correcciones	5
• Cambios	5
• Novedades	5
Respecto a la Alfa 4	5
• Correcciones	5
• Cambios	5
• Novedades	5
Respecto a la Alfa 3	5
• Correcciones	5
• Cambios	6
• Novedades	7
Introducción	8
Sobre esta Versión	8
Presentación	8
Buenos y Malos	8
El Tono	8
Qué es y qué no es este juego	9
En resumen	9
A quién está dirigido este manual	9
Lo que necesitas para poder jugar	9
Ambientación	10
Contexto	10
Sistema d10'5	11
Mecánica del juego	11
• Acciones y Tiradas	11
• Nivel de Dominio	11
• Tiradas Enfrentadas	11
• Cómo se hacen las tiradas	11
• Tiradas de Técnicas	12
• Niveles de Dificultad Típicos	12
• Acciones Pasivas	13
• Acciones de Reacción	13

• Intercambio por Acciones de Reacción	13
• Pifias y Virguerías	14
• Lateralidad	14
• Golpes de Suerte	14
• Las Características de los personajes	14
• La lista de Capacidades	17
• Fatiga	21
• Estados Fisiológicos y Anímicos	22
• Movimiento	23
• Dispersión de Objetos	24
Combate	25
• Rondas y Segmentos	25
• Iniciativa	25
• Penalización por Múltiples Acciones	26
• Secuencia de Combate	26
• Moral de los Combatientes	27
• Escalas	27
• Afinar el Tiro o el Golpe	28
• Salud	29
• Daño	30
• Blindajes	31
Personajes	34
Creación de los Personajes	34
• La Hoja de Personaje	34
• Puntos de Creación	34
• Rellenando la Hoja de Personaje	34
• Arquetipos de Personajes	38
• Clases Secretas	43
• Lista de Particularidades	43
• Lista de Ventajas	44
• Lista de Desventajas	46
Los Bloques	46
• Los Aliados	46
• La Unión Soviética	46
• El Imperio Oriental	46
Técnicas y Disciplinas	47
Técnicas	47

• Avance de las Técnicas	47	• Hipertrofia Sensorial	169
• Aprender Técnicas	49	• Metamorfismo	169
Disciplinas	49	• Regeneración.....	171
• Maestría de la Disciplina.....	49	• Tiempo Subjetivo.....	172
• Aprender Disciplinas	49	• Electromagnética	173
Listado de Técnicas.....	50	• Electrostática	173
• Técnicas Comunes.....	50	• Gravitatoria	174
• Técnicas Aliadas	76	• Termoquinesia	175
• Técnicas Alemanas	77	• Estructura Molecular	176
• Técnicas Soviéticas	78	• Aleafilia	176
• Técnicas Orientales	79	Material.....	178
Listado de Disciplinas	80	Durabilidad del Material	178
• Disciplinas Comunes	80	• Reparaciones	178
• Disciplinas Aliadas.....	137	• Ventas	178
• Disciplinas Alemanas	142	• Funcionamiento con daños	178
• Disciplinas Soviéticas.....	147	Especificaciones de los objetos	179
• Disciplinas Orientales	150	Armas	180
Anomalías	156	• Armas de Tiro.....	180
Qué Son	156	• Armas de Ráfagas.....	185
Selección de Anomalía en la Creación.....	156	• Armas de Parábola.....	191
Uso de las Anomalías	156	• Munición	191
• Agotamiento Energético	156	• Explosivos	195
• Focalización de Energías.....	157	• Armas de Refriega	197
• Recuperación de Energías	157	Blindajes	198
Ganancia de Maestría	157	• Armaduras.....	198
Adquirir nuevas Anomalías	157	• Escudos	200
Árbol de Anomalías.....	157	Equipamiento.....	201
Descripción de Anomalías	159	• Vestimentas.....	201
• Psicoeléctrica.....	159	• Accesorios.....	202
• Alucinaciones	160	• Vehículos.....	204
• Telepatía	161	Varios	204
• Transcepción Emocional	162	• El arma secreta de los ingleses	204
• Trascendencia Corporal	163	• Supermarine Spitfire	204
• Premonición	164	• Las armas del espionaje	204
• Control	166	• El protagonismo del carro de combate.....	205
• Hiperelasticidad.....	167	• Armas Secretas Alemanas de la Segunda Guerra Mundial	206
• Hipertrofia Física	168		

Sección del Director	213
Historia Reciente	213
• 1929	213
• 1930	213
• 1931	213
• 1932	214
• 1933	214
• 1934	215
• 1935	215
• 1936	216
• 1937	216
• 1938	217
• 1939	217
Facciones	218
• El Bloque Capitalista o Aliados.....	219
• El Bloque Comunista.....	227
• El Gran Imperio Oriental	230
• El Aussenreich	232
• Sociedades con presencia mundial	233
• Individuos Independientes.....	233
Secretos del Juego.....	233
• Cronoinserción	233
• La Distorsión Metafísica.....	234
• Sucesos Paranormales y Extraños	234
• Los Anómalos o Dotados	234
• El Mundo Oculto	235
• El Legado Perdido.....	236
• Fósiles Vivos.....	236
• Registros en Occidente y Oriente	237
• El caso Maitines de Antonio de Vivallo	238
Personajes y Aventuras	239
• Finalizar un personaje	239
• Personajes Jugadores Anómalos	240
• Diseñar una Aventura de Profanadores	240
• Dirigir una Aventura	245
Otros	247

Documentos Auténticos sobre la Segunda Guerra Mundial.....	247
• La abuela ha muerto	247
• Organización del servicio secreto del Tercer Reich 247	
• Lilí Marleen.....	248
• Adiestramiento de los reclutas	248
• Las residentes voluntarias del acogedor <i>Salón Kitty</i> 248	
• Organigrama de la Gestapo	249
• Clasificación de los secretos	249
• El Esoterismo Nazi	249
• Investigaciones Nazis en la Antártida.....	253
Aventura	255
Bibliografía.....	256
Índices	257
Referencia Rápida.....	258

REVISIÓN DE CAMBIOS

Respecto a la Alfa 5

- Correcciones
- Cambios

- Todo el capítulo de Técnicas y Disciplinas ha sido cambiado por la primera versión revisada del mismo..

- Novedades
-

Respecto a la Alfa 4

- Correcciones
- Cambios

- Añadida una columna de de puntuación total a las técnicas en la hoja de personaje.
- Añadida una casilla de Bonificador por Atributo a los atributos en la hoja de personaje. Las otras casillas han sido también etiquetadas.
- Añadido un cuadro resumen de armas y protecciones en la hoja de personaje.

- Novedades
-

- Los bloques ahora proporcionan rasgos únicos.
-

Respecto a la Alfa 3

- Correcciones
-

- Eliminadas algunas cursivas. Algunas. :D También algunas erratas (todas las detectadas).
- Aclarado el proceso de **Tirar las Técnicas** con más ejemplos y explicación de casos.
- Añadidos ejemplos para los usos de los niveles de dificultad típicos.
- Añadida referencia al capítulo de combate en la descripción de las acciones de reacción.
- Aclarado cómo se realiza el redondeo al más cercano.
- Aclarado el cuadro de daños por colisión.
- Añadido el diagrama perdido de dispersión de objetos lanzados.
- Cambiado el término 'código' por 'nivel' en todo el texto.
- Añadido un diagrama provisional a la explicación de impactos localizados. Debe ser cambiado.
- Añadido un comentario sobre los blindajes especializados en la sección de explicación de funcionamiento de blindajes.
- Añadida la capacidad de Aparatosidad Máxima.

- Se han eliminado viejas referencias a “La Agencia” provenientes de versiones anteriores.
- Eliminada la vieja hoja de personaje.
- *Termoquinesia/Cero Absoluto* ahora se llama *Termoquinesia/Congelar*.
- El término *Durabilidad* pasa a ser *Integridad*.
- Aclarada la particularidad *Azaroso*.
- Explicada correctamente la técnica de Ataque con Armas Cortas

• Cambios

- Ahora es más difícil la capacidad de saltar.
- Los efectos del miedo sobre los personajes se han descrito más en profundidad.
- Los efectos del sueño ahora son en función de la Resistencia del personaje.
- Los efectos del hambre y la sed ahora están en función de la Resistencia.
- Los objetos lanzados se dispersan ahora de una forma más creíble.
- La explicación de Penalización por Acciones Múltiples ahora tiene un ejemplo.
- El máximo de acciones que se pueden realizar por ronda ya no está limitado a 5, sino a todas las que pueda asumir el que las hace.
- Hay un cuadro de ejemplo que ilustra la pérdida de moral en un grupo de combatientes.
- Ahora, el número máximo de acciones de afinar el tiro depende de la mente del personaje.
- El daño por caídas ahora es variable, para abarcar la posibilidad de caídas milagrosas sin daño. Además, según el tipo de terreno donde caiga, el daño por caída puede ser reducido.
- Un personaje puede tener un atributo hasta a un máximo de 6'0.
- Julio Romero de Torres ya no es un nombre absurdo. :D
- Ahora es mucho más barato comprar técnicas en el momento de crear el personaje.
- Las capacidades ahora se calculan después de adquirir las Ventajas, Desventajas y Particularidades.
- La particularidad *Señor de la Masacre* ha sido sustituida por la de *Heraldo del Dolor*.
- Las particularidades *Gafe* y *Drogodependiente* han cambiado.
- Modificadas varias Ventajas.
- La capacidad de *Conocimiento* ahora también se ve aumentada por los niveles de maestría de las disciplinas.
- Eliminada la aventura *El Origen de Todos los Males*.
- Añadida una introducción a los personajes *anómalos* para los jugadores al comienzo del capítulo de *Anomalías*.
- Cuesta más puntos de creación hacer un personaje anómalo.
- Cuesta menos incrementar la anomalía en la creación.
- La recuperación del agotamiento energético en los anómalos ahora depende de su Resistencia y su Mente.
- *Psicoeléctrica/Anular Actividad Cerebral* ahora reduce la penalización por múltiples acciones mentales.
- Ahora es más fácil reparar objetos.
- Ahora la Fama y la Reputación son relativas a cada ambiente social o lugar geográfico.

• **Novedades**

- Añadida más información sobre las facciones (Director de Juego/Facciones).
- Añadida la sección de Diseñar una Aventura de Profanadores.
- Añadida la sección de Secretos del Juego: El Mundo Oculto.
- Añadidas las particularidades *Grande* y *Pequeño*.
- Nuevos sucesos acontecidos a partir de finales de 1939.

INTRODUCCIÓN

Sobre esta Versión

Ésta es ante todo una versión Alfa del juego. Nada de lo que hay aquí puede ser considerado como versión definitiva.

Presentación

Muchos son los juegos, de rol o no, que se basan o ambientan en conflictos bélicos. Desde *El señor de los Anillos* hasta *La Guerra de las Galaxias*, pasando por *La Leyenda de los Cinco Anillos*, el contexto es casi siempre una geografía sumida en la barbarie por un enemigo cruel, tenebroso y formidable. Todos ellos están ambientados en lugares más o menos fantásticos, pero siempre evocadores, en el que el enemigo es siempre fácil de identificar, en el que el tema principal es la lucha del bien contra el mal, y en el que los esbirros del enemigo a menudo son secuaces anónimos y sin conciencia ni moral.

Llegado el momento en el que los héroes se encuentran en combate con tales agentes del enemigo, ningún remordimiento pasa por la cabeza del guerrero a la hora de asestar un golpe de su espada contra el aborrecible rival, encarnación misma del mal.

El caso es que este juego, un proyecto sin pretensiones de un par de aficionados a este mundillo que por fin se decidieron a plasmar en palabras las ideas que habían ido recopilando de su escasa pero intensa experiencia en el rol; este juego digo, está basado o inspirado en la Segunda Guerra Mundial del siglo que dejamos atrás hace no mucho tiempo, pero utiliza ese evento histórico como marco o telón de fondo para la verdadera trama del juego.

Buenos y Malos

Surge un dilema moral casi de inmediato. ¿Es esta una ambientación apropiada para una historia de héroes, de la lucha del bien contra el mal, o de combates sin remordimientos contra los villanos malignos? ¿Acaso no fue aquel conflicto en el que 60 millones de seres humanos perdieron la vida en una lucha fratricida absurda? ¿Quiénes eran los buenos y los malos? ¿Había de esos esbirros anónimos, encarnaciones del mal, a los que no daba pena pasar por el filo? ¿Acaso no luchaba cada uno por lo que creía más justo? Tales cuestiones ponen en duda lo adecuado de una ambientación real y tan próxima históricamente.

Sin embargo, cuando ya rondaba la idea de abandonar por un contexto más *fantasioso* (que de usado ya apestaba), de repente vino el pensamiento de que realmente sí hubo héroes en aquel conflicto que sacrificaron su vida por la libertad del mundo. Y aunque no es posible en la vida real dividir a los mortales entre buenos y malos, sí se podía identificar en la época el grupo de los agresores y el de los agredidos. El de los que querían dominarlo todo y el de los que querían defenderse de tal amenaza. Así pues, ya habíamos salvado un importante escollo, pues el juego ya no iba a ser un retrato de la sinrazón humana, sino de la tan recurrida (pero no por eso agotada) lucha del bien contra el mal.

Está claro que en los juegos de rol la mayoría de las veces los malos son infinitamente malos, y los buenos son infinitamente buenos. Pero por mucho que hubiera un grupo agresor entre las naciones participantes en el conflicto, sus representantes no podían ser tan malos como Sauron, Fu-Leng o Darth Vader. Así que ante nosotros quedaba la tarea de *demonizar* a los malos de esta historia, el Eje, para que la lucha del bien contra el mal estuviera justificada. Lo que no previmos fue la sorpresa que nos llevamos, no sin horror, al documentarnos sobre "la vida y milagros" de dicho bando. Tan sólo decir que no fue necesaria demonización alguna para hacer de sus representantes perfectos retratos del mal personificado. Ellos mismos se habían comportado así en vida.

El bando de los buenos estaría representado por las naciones aliadas durante el conflicto. El caso es que nunca supimos que hacer con los soviéticos, pues lucharon contra Hitler, pero tenían procedimientos dignos de él. Así que los dejamos como un tercer elemento, una amenaza en la sombra, o un aliado en el que no se podía confiar plenamente.

El Tono

Finalmente restaba concretar el tono del juego. Se supone que la razón de jugar a un juego de rol es divertirse. Es evidente que nadie se divertirá si el juego es un retrato de películas como *La lista de Schindler* o *El Pianista*. Pero tampoco es fácil un ambiente desenfadado en ambientes como los de *Salvar al soldado Ryan*, sólo apto para "rambos" sanguinarios. La guerra es, ante todo, un drama.

La solución era alejar a los jugadores de las zonas más encarnizadas del conflicto. Si en lugar de soldados, son un grupo de agentes especiales, lo más lógico es que no se metan de lleno en un baño de sangre. Si luchan sería, más que contra los batallones de tropas alemanas, contra los oscuros y turbulentos agentes de la GESTAPO.

En adición, los efectos de ese *distanciamiento de la masacre* no se limitan a rebajar el tono. Si los personajes son destinados a lugares lejanos o exóticos (zocos en Arabia, junglas en Sudamérica, montañas en el Tibet,...) se conseguirá ese aspecto evocativo del que disponen los juegos de fantasía.

Qué es y qué no es este juego

Este no es un juego orientado a los combates en batallas abiertas ni a las masacres de soldados por los campos de Europa. Eso no significa que puedan darse situaciones del estilo, pero la mayor parte del tiempo, los personajes se hallarán lejos del combate encarnizado y de los tanques.

El lector se hará rápidamente una idea de qué va este juego si le decimos que sería el fruto de mezclar el espíritu aventurero de las películas de *Indiana Jones*, con el misterio de lo desconocido propio de *Expediente X*, en el que se introduce un grupo de agentes del estilo de *Atlantis*. Todo eso teniendo como telón de fondo la Segunda Guerra Mundial, y como némesis de los jugadores los nazis y los demás poderes del mundo.

En resumen

Para resumir, lo pretendido es dar un ambiente de trasfondo de conflicto mundial como excusa para luchar contra el mal personificado en los nazis. Un objetivo trascendente, contra un enemigo formidable, en la que la acción vaya sucedida de más misterio y, ¿por qué no?, algún que otro toque de humor de vez en cuando.

A quién está dirigido este manual

Éste es un libro escrito por gente que no tiene tiempo para escribir un libro. Por esa razón, mucho de lo que debería estar presente no lo está, sobre todo las partes más didácticas. Los novicios en los juegos de rol no harán bien en embarcarse en este juego sin no han adquirido algo de experiencia antes. Haberse leído uno o dos libros de rol y haber jugado o dirigido más de un par de partidas es requisito casi indispensable para entender lo contenido en este manual.

Con esto indicamos que el lector debe prepararse para una guía que no lo trae todo *masticado*. Algunas cosas vienen de forma resumida. Otras pueden requerir de bastante imaginación por parte del Director de Juego.

En cualquier caso no queremos quitarle la voluntad a nadie de leerse el libro. ¿Quien sabe si no terminarán dominándolo mejor que los propios autores?

Una última recomendación. Todos los jugadores deberían leerse el capítulo principal llamado Sistema de Juego. De esa forma, si todo el mundo sabe lo que puede hacer, el juego será más ágil.

Lo que necesitas para poder jugar

Además de un Director de Juego y un par de jugadores o más, necesitarás el siguiente material:

- unos 10 dados de 10 caras, con al menos uno que se distinga de los demás.
- Fotocopias de la Ficha de Personaje que encontrarás en el capítulo Personajes.
- Lápices, papeles y mesa con sillas.
- Una aventura que jugar. En este manual se incluye una de demostración, pero te animamos a que diseñes tus propias aventuras.
- Leer todo el manual si vas a ser el Director de Juego, o los capítulos *Ambientación*, *Sistema*, *Personajes* y *Material* si vas a ser sólo jugador.

AMBIENTACIÓN

Contexto

En *Profanadores* la acción transcurre en nuestro mismo mundo, a principio de los años 40. Sin embargo la situación no es la misma que en nuestra Historia. Un evento de difícil explicación ha provocado un cambio en el devenir del mundo causando que los acontecimientos a partir de la década de los años 30 se separen de lo que *nuestra* Historia relata.

Nos hallamos en un periodo de guerra mundial. Las naciones se han agrupado en Bloques que luchan por la supremacía. Es un momento turbulento en el que las ideologías extremas campan por prácticamente todas las escenas políticas del orbe.

El mundo se divide en 4 bloques de poder, que luchan entre ellos, y unas pocas naciones que intentan permanecer neutrales. Sin embargo, uno de esos bloques ostenta mayor poderío militar que el resto, por lo que es frecuente que los demás bloques formen treguas y alianzas para enfrentarse al enemigo común. Estas alianzas se forman tan rápido como se rompen. Y esto es así porque no se puede confiar en nadie cuando el objetivo de todos es hacerse con el control del *poder definitivo*.

Acontecimientos extraños han comenzado a surgir en los últimos años. En el mundo siempre ha habido cosas sin explicación que han movido a los crédulos y a los curiosos a interesarse por las viejas leyendas o mitos modernos. Sin embargo, el mundo vive ahora una gran oleada de sucesos *paranormales* asombrosos.

Aunque ocultado oficialmente, los servicios de inteligencia e investigadores de las distintas potencias se interesan por los fenómenos que suceden de forma esporádica pero extraordinaria en las más diversas regiones del globo. Lo que hasta ahora se han considerado cuentos de viejas y leyendas locales, está empezando a tomarse en serio por parte de algunos dentro de las fuerzas de seguridad de los distintos Bloques.

Más aún cuando algunas voces dentro de la inteligencia militar o la investigación civil comienzan a descubrir ciertas relaciones entre los fenómenos raros y las actividades del Aussenreich. Al parecer, el alto mando de ese bloque dedica bastantes recursos a la búsqueda de artefactos de civilizaciones antiguas y a temas esotéricos, lo cual sorprende en gran medida a los dirigentes de las demás naciones en guerra.

Mientras los generales envían a la muerte a cientos de miles de soldados y los blindados y aeronaves son destruidos en los campos de batalla de todo el mundo, los países se afanan en una economía de guerra que mantienen a flote a base de propaganda y censura entre la población civil.

Pero algunas agencias gubernamentales y ciertas organizaciones privadas o incluso particulares luchan en una guerra alternativa entre todas ellas, en busca de obtener una ventaja tecnológica de los fenómenos extraños y artefactos hallados a lo largo y ancho del mundo, al tiempo que realizan operaciones especiales contra los planes e infraestructuras de sus respectivos enemigos.

En este panorama, los poderosos reclutan para sus extrañas misiones a los individuos más diestros en los más diversos campos del conocimiento o la técnica, o a los que poseen habilidades de lo más singulares. Estos expertos aceptan las misiones a cambio de dinero, fama o por principios u objetivos personales. Cuando los demás creen que algo es imposible, ellos encuentran una forma alternativa de hacerlo.

SISTEMA D10'5

Mecánica del juego

Esta sección explica el sistema de juego. Desde la división del tiempo en rondas hasta las tiradas de dados, pasando por el combate, los daños, y todos los procesos que los jugadores y el DJ deben aprender para poder jugar de una forma fluida.

• Acciones y Tiradas

Las tareas que los personajes quieren hacer se tratan como acciones. Cuando las acciones dependen de lo diestro que es el personaje en alguna tarea, deberá usar alguna de sus habilidades.

Algunas tareas son tan sumamente rutinarias o sencillas que no necesitan tirada.

Algunas otras pueden requerir más de una tirada. Por ejemplo, al disparar a alguien, el personaje debe comprobar primero si le acierta, después dónde le acierta, y finalmente qué daño le hace.

Toda tirada tiene siempre dos componentes: uno es la cantidad de dados a tirar, el otro es el número de dificultad a superar. Evidentemente, a más dados mejor; y a menor cifra a superar, más fácil.

La cantidad de dados que se tiran viene indicada por lo bueno que sea el personaje en la tarea que esté realizando. Cuanto mejor sea el personaje al desempeñar tareas de ese tipo, más dados lanzará.

En general, se pedirá que se lance una capacidad o una técnica. Para ello, se lanzarán tantos dados como indique el nivel de la capacidad, o tantos dados como indique el nivel de la técnica, sumándose el resultado de todos los dados.

La cifra a superar está determinada por la dificultad de la tarea. No es igual de fácil subir por una cuerda que escalar una pared lisa. En general, la dificultad la determina el DJ. Si la tirada iguala o supera la dificultad, se considera realizada con éxito la tarea.

• Nivel de Dominio

En *Profanadores* no hay niveles de experiencia generales a diferencia de otros juegos. En otros juegos, el personaje va acumulando puntos de experiencia en una cuenta hasta que acumula una cierta cantidad, momento en el que el personaje pasa de nivel y obtiene mejoras a sus características de forma instantánea. En *Profanadores*, por el contrario, las características de los personajes se mejoran con el uso de las mismas y no por acumular puntos de experiencia generales por muertes de enemigos o tesoro encontrado. Aquí, la única forma de mejorar en tu habilidad de *Disparo* es disparando.

El *Nivel de Dominio* es un número con el formato X'Y que acompaña al nombre de la característica. La cifra antes del apóstrofo indica el nivel de maestría poseída por el personaje en una actividad. La cifra después del apóstrofo es un decimal, y representa el avance del personaje en su nivel de dominio actual en esa habilidad hacia el siguiente nivel. Un personaje con *dominio* en una actividad cualquiera de 3'5, implica que se encuentra en el nivel 3 de dominio en esa actividad y se halla a medio camino entre el nivel actual y el siguiente. En general, estos números vienen a ser como números reales de una sola cifra decimal. No te asustes, no necesitas saber mucho de matemáticas para manejar eso.

• Tiradas Enfrentadas

En ocasiones la acción la comete el personaje tomando como objetivo a otro personaje. En ese caso puede ser necesario realizar una tirada enfrentada.

Consiste en que cada personaje lanza la tirada de la característica indicada por las reglas. El que más obtiene se sale con la suya. Es posible que uno de los dos contrincantes tenga algún tipo de ventaja. En ese caso es normal que el DJ le otorgue una pequeña bonificación a su tirada (entre 1 y 10 ó más).

• Cómo se hacen las tiradas

Cuando se habla de tirar tantos dados como indica el nivel de tal o cual característica, éste suele figurar como un número con un decimal. En adelante entenderemos como *dado especial* a aquel d10 que se distingue de los demás de forma clara.

Se lanzarán tantos d10 como indica la parte entera, más el *dado especial*. Si el *dado especial* obtiene una cifra menor o igual a la parte decimal, se lanzará un nuevo d10 que se sumará a los primeros. El resultado del dado especial nunca se suma.

Por ejemplo, la tirada es de 3'7. Lanzamos 3d10, más el especial. El especial obtiene un 5, que es menor que el 7 decimal. Entonces lanzamos 1d10 adicional. El resultado final es la suma de los 3d10 más el 1d10 que acabamos de lanzar.

Si el dado especial no hubiese sacado 7 ó menos, el resultado final hubiera sido meramente la suma de los 3d10.

• Tiradas de Técnicas

Cada técnica está regida por un atributo. Cuando se va a lanzar una técnica, a su nivel de dominio se le suma el del atributo que la rige dividido por 10, y después se tira eso.

Es decir, si la técnica de *Disparar* está a 2'3 y la rige el atributo Maña que está a 3'1, lo que se lanza es $2'3 + (3'1/10) = 2'3 + 0'3 = 2'6$. Se lanzarían 2d10 más el d10 especial, y si el resultado del especial es 6 o menor, se lanza y suma otro 1d10.

De esta forma, los atributos afectan un poco a las tiradas de las técnicas que rigen. Incluso si no se posee ninguna técnica aplicable a una tarea, se puede hacer aún una tirada lanzando únicamente la bonificación que otorga el atributo. Si por ejemplo, el personaje no tuviese ninguna técnica de disparar, aún podría lanzar 0'3 que le proporciona el atributo. (Esto es, se lanzaría sólo el dado especial, y si obtiene menos o igual que 3, se lanza 1d10 que da el resultado). Evidentemente, es muy poco probable que consiga tener éxito en nada si no se posee la técnica adecuada. Al menos sin tener mucha suerte. (Más tarde en este capítulo te contaremos más acerca de la suerte).

La bonificación al nivel de la técnica sólo afecta al momento de hacer las tiradas, no se suma de forma permanente al nivel de la técnica. Por ejemplo, si *Pilotar Aeronaves* acaba de ser aprendida a nivel 1'0 y tenemos Maña (su atributo regente) a nivel 3'0, eso no significa que el personaje disponga desde el principio de *Pilotar Aeronaves* a nivel 1'3. Sólo afectará al hacer tiradas con esa técnica y no, por ejemplo, a la hora de determinar la maestría de una disciplina. (Las disciplinas se explican más tarde. No te preocupes por ellas ahora.)

El resultado de dividir el nivel del atributo regente entre 10 es siempre redondeado a la baja. Por ejemplo, si *Disparar* está regida por Maña, y Maña está a 3'3, la bonificación será de 0'3. Pero si Maña es de 3'9, la bonificación seguirá siendo de 0'3.

La bonificación se aplica al nivel de la técnica, no al resultado de la tirada. Es decir, si Maña da una bonificación de 0'3, eso se suma al nivel de la técnica y después se lanzan los dados. No se lanzan primero los dados y después se suma 3.

La bonificación puede hacer que se tengan que lanzar más dados al tirar la técnica. Por ejemplo, si *Disparar* estuviese a 2'8 y Maña otorgase una bonificación de 0'3, entonces se lanzaría finalmente 3'1 (es decir 3 dados más el especial).

• Niveles de Dificultad Típicos

Hay unos niveles definidos de dificultad a través de los cuales resulta más sencillo asignar dificultad a una tarea, y son:

Muy Fácil (**MF**): Dificultad 5. Cualquiera puede hacerlo. Pura rutina.

Fácil (**F**): Dificultad 10. Es una tarea sencilla.

Moderada (**M**): Dificultad 15. La tarea no es trivial, pero tampoco es muy compleja.

Difícil (**D**): Dificultad 20. La tarea presenta complicaciones y no todos pueden hacerlo.

Muy Difícil (**MD**): Dificultad 25. La tarea es realmente dura y muy pocos podrían hacerla.

Extrema (**E**): Dificultad 30. Es auténticamente difícil hacerlo. Sólo un as de ases lo haría.

Imposible (**I**): Dificultad 35. Cualquiera diría que no se puede hacer. (También se puede conocer a esta dificultad como **E+5**).

Absurda (**A**): Dificultad 40. ¡Olvidalo! ¡Estás loco! (También conocida como **E+10**)

Estas cifras representan lo difícil que resulta hacer una tarea a alguien que *ya* sabe algo acerca del tema. Es decir, para un piloto de biplanos una tarea de dificultad moderada (15) puede ser el aterrizar un día ventoso. Está claro que esa misma tarea, que para un iniciado como es el piloto le resulta posible llevarla a cabo la mayor parte de las veces, para un profano total será casi imposible de conseguir. Siguiendo con el ejemplo, para alguien que no sabe nada de pilotar, tomar tierra con el avión será toda una odisea. En esos casos se sigue utilizando la misma dificultad como cifra a superar por la tirada. La diferencia está en que el profano tendrá menos nivel de técnica (o ninguno) para hacer la tirada.

Por ejemplo: Joel es mecánico de vehículos y se dispone a arreglar el camión para huir rápidamente de los nazis que se acercan. El camión tiene las bujías sucias, es una tarea fácil (10) para cualquier mecánico darse cuenta del problema y resolverlo. Joel tiene 3'0 en *Reparar Vehículos*. Es bastante probable que salga airoso de la situación. Sin embargo, Joel es alcanzado por una ráfaga de ametralladora del enemigo y cae herido e incapacitado. Su amigo Austin se asoma al capó abierto del camión y se rasca la cabeza. La avería sigue siendo la misma, luego la dificultad sigue siendo 10. Pero el problema es que Austin no tiene ni idea de cómo funcionan los motores, no tiene la técnica apropiada, así que se tendrá que conformar con tirar su atributo de Maña, que es 3'0, entre 10. Es decir, tirar 0'3. Austin lo tiene crudo para salir de allí en el camión.

• Acciones Pasivas

Algunas veces la gente hace cosas sin saber que las hace, y las hace continuamente. Por ejemplo, una persona puede escupir al hablar sin querer hacerlo. O cierra sus ojos antes de recibir un puñetazo en la cara. O incluso lucha contra los virus cuando tiene la gripe sin ser consciente de que lo hace. Lo mismo pasa con los personajes. Algunas habilidades o capacidades están *siempre activas* y no es necesario que sean declaradas para que funcionen ni cuentan como acciones al determinar las penalizaciones por múltiples acciones.

El DJ lanzará secretamente las habilidades o capacidades pasivas o que posean usos pasivos cuando llegue el momento en que entren en juego. No deberá comunicar a los jugadores qué está lanzando ni el resultado. Tomará las decisiones pertinentes después de comprobar la tirada.

Algunas habilidades o capacidades pasivas tienen usos activos, como *Percibir*, en cuyo caso se tratan como acciones normales.

• Acciones de Reacción

Algunas acciones sólo tienen sentido si se dan las condiciones necesarias. Por ejemplo, es absurdo emplear una espada para detener el ataque de otra espada si nadie ataca con espada al personaje.

Sin embargo el personaje puede prever que le van a atacar con la espada y estar *en guardia* por el posible ataque.

Para eso están las acciones de reacción. Son acciones que se declaran como cualquier otra, pero que sólo se emplean si la condición por la que fueron declaradas llega a cumplirse.

En el ejemplo de la espada, nuestro espadachín está frente a otro, ambos estudiándose. Nuestro amigo considera que su rival puede atacar inmediatamente, y declara que desea parar un ataque de espada. Ha declarado su acción. Pero resulta que al final de esa ronda su enemigo no ha atacado, así que su acción no ha sido necesaria ni se ha llevado a cabo, pero aún así ha tenido que declararla.

Esto se puede traducir en que el personaje está alerta de un ataque para poder contrarrestarlo. Si el personaje hubiera declarado un ataque y una defensa, tendría penalización por múltiples acciones, aun si la defensa al final resulta que era innecesaria. Eso viene a representar que el ataque que realiza nuestro amigo tiene un componente de cautela, en espera de un posible ataque por parte del rival.

Además, las acciones de reacción no ocupan rondas ni segmentos de acción, se realizan en el mismo momento en el que se cumple la condición por la que se declara. En el ejemplo, nuestro amigo declara un ataque y una defensa. El rival va primero y le lanza una acometida, y en el mismo turno del rival nuestro espadachín emplea su defensa. Después, en su turno, le tocará a él lanzar el ataque que había declarado.

Esto viene a decir que no importa el orden en que se declaren las acciones de reacción, pues se realizan sólo si se cumple la condición (que sea atacado, en el ejemplo) y cuando se cumple la condición (en el turno del rival, cuando se produce el ataque).

(Las rondas, segmentos, secuencia de combate, etcétera se explicarán posteriormente. En el combate es, principalmente, cuando se suelen emplear las acciones de reacción.)

• Intercambio por Acciones de Reacción

Ya hemos visto que es sabio declarar alguna acción de reacción en previsión de ataques que podamos recibir, aunque en el momento de declararla no sepamos que vamos a necesitarla.

Pese a ello, es posible que hayamos declarado una acción de reacción que no es precisamente la que necesitamos para enfrentarnos a la situación que ha surgido en el momento. Por ejemplo, pudimos prever una Parada cuerpo a cuerpo, cuando lo

que en realidad necesitamos ahora es una Esquiva. También es posible que hayamos declarado varias acciones y estuviésemos dispuestos a cambiar alguna de esas por una necesaria acción de reacción.

Podemos cambiar una de las acciones restantes que hemos declarado pero aún nos quedan por llevar a cabo, por una acción de reacción. Pero esa acción de reacción tendrá una penalización adicional de -1'0.

• Pifias y Virguerías

A veces los personajes obtienen resultados mucho mejores o mucho peores de lo que esperaban. A esos resultados excepcionales (ya sea en cuanto a bueno o malos) se les llama pifias y virguerías.

Si la tirada se falla por 10 ó más, el personaje ha cometido una pifia al realizar la tarea. Las consecuencias concretas las determina el DJ, pero generalmente suelen ser desastrosas o, como mínimo, supondrán un fastidio añadido al personaje.

Similar a las pifias, pero al revés, si la tirada se supera por 10 o más, el personaje ha hecho una virguería al acometer su acción. Los efectos concretos quedan a discreción del DJ, pero generalmente supondrán un pequeño premio al personaje.

Las pifias y virguerías son acumulativas dentro de una misma tirada. Es decir, si la tirada se supera por 10, es virguería. Si se supera por 20 es doble virguería. Por 30, triple virguería, etc. Eso permite beneficios aún mayores. Se puede decir lo opuesto para las pifias.

• Lateralidad

La lateralidad representa con qué mano es más hábil un personaje. También se puede aplicar a la pierna hábil, pero salvo en deportes específicos raramente se emplea para realizar alguna acción en la que se necesite destreza.

Si un personaje lleva a cabo una acción con su mano o pierna mala, recibirá una penalización de -1'0. Esta penalización es acumulable con cualesquiera otras que ya sufra el personaje. La penalización sólo afecta a la acción concreta.

La lateralidad del personaje se determina en el momento de creación del mismo y no se puede cambiar.

• Golpes de Suerte

Los personajes tienen un atributo de Suerte que les da una cantidad de *Golpes de Suerte*. La utilidad que tienen estos golpes de suerte es principalmente obtener una ventaja en las tiradas de dados. Un personaje puede *forzar la suerte* que tiene al lanzar sus tiradas.

Cuando el jugador lanza su tirada, puede ser que el resultado no le convenza demasiado. Gastar uno de sus golpes de suerte en intentar mejorar su tirada de dos formas:

- Volviendo a lanzar la tirada. Se podrá quedar con el resultado más alto obtenido.
- Lanzando 1d10 adicional a la tirada actual.
- Otros usos especiales. Tu DJ puede pedirte gastar algún golpe de suerte para ciertas cosas concretas.

El jugador puede gastar tanta suerte como desee, volviendo a lanzar la tirada o sumando dados adicionales cuantas veces quiera, siempre que tenga suficientes *golpes de suerte*.

En tiradas secretas, realizadas por el DJ, el jugador no tendrá mayor elección que indicar si quiere emplear su suerte y cuánto está dispuesto a gastar. El DJ escogerá la mayor tirada entre las que haga.

Los *golpes de suerte* se pierden hasta que termina la sesión de juego o la aventura completa, a discreción del DJ.

• Las Características de los personajes

Los personajes tienen una serie de características que cuantifican numéricamente algunos de sus rasgos físicos, psíquicos, intelectuales, sociales, académicos, su suerte y, posiblemente, si tiene alguna capacidad fuera de lo normal.

○ Atributos

Los principales son los *Atributos*. Los atributos definen a grandes rasgos el perfil físico y mental del personaje. Existen 3 atributos físicos, 3 atributos mentales y 1 especial.

La **Fuerza** define la potencia física del personaje, su masa muscular. Se emplea para hacer daño con las manos desnudas o con armas de refriega. También tiene importancia a la hora de definir la cantidad de daños que puede soportar un personaje antes de caer fuera de combate.

La **Resistencia** define la impermeabilidad del personaje a las amenazas a su salud. No sólo a los daños físicos, sino a los venenos, la radiación, el alcohol, la enfermedad, etc. Junto con la Fuerza, define la cantidad de daños que puede soportar un personaje antes de caer.

La **Agilidad** define lo elástico, rápido y, en cierta medida, los reflejos de un personaje. La agilidad se emplea en los saltos, carreras, esquivas y demás tareas donde afecta la condición atlética del personaje.

La **Mente** define la robustez psíquica de un personaje, la conciencia, lo despierto que está al mundo. Su extroversión, su fortaleza de carácter. Se emplea para resistir la intimidación, para influir sobre los demás. También influye en los reflejos de un personaje.

La **Inteligencia** define la agilidad mental de un personaje a la hora de resolver problemas, atar cabos, recordar cosas, imaginar soluciones a acertijos, atesorar conocimientos y cosas relacionadas.

La **Maña** define la habilidad del personaje manipulando cosas. Conducir vehículos, manejar aparatos, disparar armas. En definitiva, todo aquello en lo que es necesario utilizar cosas usando la coordinación cabeza-cuerpo.

La **Suerte** define la buena fortuna del personaje. Un personaje con Suerte conseguirá a veces por los pelos cosas que para cualquier otro hubieran sido un fracaso. Se la conoce también como potra, churra, favor divino, casualidad, y mil sinónimos más.

Los atributos indican con su valor lo dotado que está un personaje *en bruto* en el campo que abarca cada uno. Sin embargo, el tener un atributo alto no implica directamente que el personaje pueda hacer más cosas o sepa más o sea más diestro disparando que otro personaje con atributos más bajos pero más entrenamiento específico.

Un personaje con un atributo alto no será inmediatamente un experto en todos los temas que toque ese atributo. En lugar de eso, el atributo alto le permitirá avanzar con mayor rapidez y llegar más lejos en esos temas. Pero requerirá aprender como cualquier otro individuo.

Los atributos, por así decirlo, describen el perfil más inmediato del personaje. Un personaje de dos metros que se dedica a despedazar a sus enemigos con sus propias manos, con más cuello que cabeza, tendrá, típicamente, una gran fuerza y resistencia. Y si vamos a los tópicos, tendrá unas bajas inteligencia, maña e incluso agilidad.

Así mismo, un empollón tendrá alta inteligencia y bajas fuerza, resistencia y agilidad. Y si vamos al tópico del empollón al que le roban el dinero del almuerzo y del que se burlan, probablemente tenga baja mente.

Éstos son ejemplos demasiado tópicos, aunque ilustrativos. De todas formas hay que resaltar que el valor del atributo no implica *saber hacer* por parte del personaje. El empollón sabrá muchas cosas porque las ha estudiado o leído de los libros. Pero alguien puede ser muy inteligente y no saber jugar al ajedrez. O tener mucha maña pero no haber aprendido nunca a pilotar un avión. Si se pusieran a aprender quizás descubrirían que son buenos en eso, pero hasta que no se pongan, no sabrán.

Los atributos afectan a lo rápido que avanzan los personajes en sus habilidades y técnicas. Habilidades en las que prima la maña, será más fáciles de avanzar para personajes mañosos. Lo mismo para los demás atributos.

Los atributos también determinan el *tope* al que pueden llegar los personajes en cada una de las habilidades. Así, un personaje con maña 4'5 no podrá subir su habilidad de disparar pistolas a más de 4'5. Para llegar más allá, antes deberá conseguir aumentar su maña.

Como ves, los atributos se miden con un *nivel* al igual que las demás características, pero normalmente no se emplearán directamente más allá de comprobaciones muy generales o para afectar a las *capacidades* concretas (ver más adelante).

○ **Capacidades**

Los atributos definen a grandes rasgos el potencial de un personaje. Pero también afectan directamente a ciertos talentos concretos del individuo, como cuánto peso es capaz de levantar, cómo de rápido corre, etcétera. A diferencia de lo que hemos dicho antes de que un atributo no permite hacer cosas a un personaje si éste antes no aprende a hacerlas; hay cosas que todo el mundo sabe hacer y que no necesitan ser aprendidas y que dependen directamente de los atributos del individuo.

Todas esas cosas vienen descritas por las *Capacidades*. Cada capacidad cuantifica de alguna manera una de esas características. La mayoría son triviales de entender, y están ligadas a los atributos.

Las capacidades son distintas unas de otras en cuanto a la forma de cuantificarlas. Algunas miden velocidad en metros por ronda, otras kilos de peso, otras puntos de heridas...

○ ***Disciplinas y Técnicas***

Finalmente se encuentran las *Disciplinas*. Una disciplina es un área de conocimiento o de técnica que se aprende de los libros, de un profesor, con el entrenamiento diario, etc. No todo el mundo sabe o puede hacer las cosas que representan las disciplinas. Por así decirlo, el saber común inicial de los personajes termina con las capacidades.

Cada disciplina comprende varias técnicas. Algunas tienen más y otras tienen menos. O algunas dan acceso a unas pocas al principio y conforme se avanza en la disciplina, permite otras. Cada técnica se aprende y mejora separadamente.

Pongamos por ejemplo la disciplina de *Pelea*. Esta disciplina tiene distintas técnicas, entre las que están *Ataque*, *Parada*, *Inmovilizar*, *Evitar*, *Trabar*. La disciplina *Pelea* no puede usarse por sí misma. En lugar de eso, se usan algunas de sus Técnicas. Cada técnica especifica cuál es la forma correcta de emplearla.

Cada técnica tendrá un nivel de dominio, como los atributos, pero que en este caso se denomina *Maestría*. Cuanto mayor sea ésta, más ducho es el personaje en esa disciplina. Cada disciplina indica cómo se accede a los distintos grados de maestría de la misma. Algunas disciplinas permitirán avanzar más rápidamente que otras, o incluso no tendrán grados de maestría en absoluto. Que el personaje posea un grado de maestría superior puede proporcionarle ventajas o usos adicionales, según la disciplina.

Hay disciplinas para todo. Desde el combate hasta las relaciones sociales, pasando por la manipulación de maquinaria, la supervivencia o los idiomas. Las disciplinas y sus técnicas ocupan una sección propia del libro.

○ ***¿Y si no tengo la técnica?***

A menudo se dará la situación en la que un personaje deba llevar a cabo una acción para la que sería apropiada tener una técnica concreta (dentro de su correspondiente disciplina, claro). Si el personaje posee la técnica adecuada, lanzará la tirada de dados correspondiente al nivel de dominio en esa técnica. Por ejemplo, si Jana dispara con su pistola y tiene 4'2 en *Ataque con armas de fuego* y 3'0 en Maña, lanzará 4'5 tal y como se indicó en el apartado de tiradas.

Pero en ocasiones el personaje no dispone de la técnica más apropiada para llevar a cabo la acción. Entonces el DJ deberá considerar si el personaje puede aun así intentar llevar a cabo la acción o por el contrario supone que la tarea es sencillamente imposible. Si decide lo primero, el personaje tiene derecho a intentarlo lanzando el atributo más relacionado dividiendo su nivel entre 10. Es decir, si Jana quiere disparar la pistola, pero en su vida había disparado una (no posee la disciplina ni la técnica adecuada) aún puede intentarlo. Su maña es de 3'2. Divide el 3'2 entre 10 y lanza el resultado 0'3 (las centésimas no cuentan, por supuesto).

Pensarás que las posibilidades de éxito son remotas, y en efecto así es. Es muchísimo más conveniente saber los principios básicos de una técnica, teniendo un nivel de 1'0, que no tener nada. Por supuesto, a Jana aún le queda la posibilidad de que tenga suerte...

La otra opción que tenía el DJ era que el personaje no podía ni tan siquiera lanzar ningún atributo al no tener la técnica adecuada y obtener un fracaso directo. Esto se da en tareas en las que es necesario una experiencia o conocimiento previo antes de intentar acometer nada. Por ejemplo, si Jana se encuentra con un texto en sánscrito, y ella jamás ha aprendido sánscrito ni nada parecido, no podrá averiguar lo que dice el texto por mucha inteligencia que posea. Pues no es cuestión de ser listo, sino de saber.

Pero, del mismo modo que antes, es posible que caiga la breva, se aparezca el Espíritu Santo y un ejército de musas posean repentinamente a Jana. Incluso aquí la suerte es posible que tenga algo que decir...

• La lista de Capacidades

Éstas son las capacidades innatas de todos los personajes. Cada capacidad mide de forma distinta una de las características del personaje. No pueden mejorarse mediante la experiencia. La única manera de desarrollarlas es aumentar el atributo del cual dependen.

Si un atributo se ve reducido, también se reducirá el nivel de dominio de las capacidades correspondientes.

Los símbolos empleados tienen este significado:

- FUE: Nivel en Fuerza
- RES: Nivel en Resistencia
- AGI: Nivel en Agilidad
- INT: Nivel en Inteligencia
- MAÑ: Nivel en Maña
- MEN: Nivel en Mente
- SUE: Nivel en Suerte
- ⬆: Redondea hacia arriba (2'2 pasa a ser 3'0).
- ⬇: Redondea hacia abajo (2'8 pasa a ser 2'0).
- ⬅: Redondea al más cercano (2'5 pasa a ser 3'0, mientras que 2'4 pasa a ser 2'0).

○ Carga Máxima

Sirve para determinar qué peso puede llevar el personaje encima sin que suponga una merma en la agilidad del personaje. *Nunca se trata como una acción.*

El peso en kilos que puede llevar el personaje es igual a: $FUE \times 10$. Esto es, si FUE es 3'0, el personaje puede llevar 30 kilos de material sin que le afecte lo más mínimo. Por supuesto, esto se refiere a la carga que se lleve colgada del cinturón, la espalda, etc. Si la lleva en las manos, evidentemente afectará a las acciones que requieran usar las manos.

Por cada kilo que supere dicha cifra, se restará 1 al resultado de todas las tiradas de Agilidad, al movimiento y las demás capacidades relacionadas con la Agilidad. Al total a restar se le conoce como *Penalización por Exceso de Carga*.

○ Aparatosidad Máxima

Cuanto más objetos se llevan colgados del cinto, de la espalda, de la cabeza, en las perneras, del cuello, etcétera, no sólo aumenta el peso que debe cargar el personaje, sino que el volumen que ocupan los objetos puede afectar negativamente al desempeño de un personaje. Por ejemplo, llevar un gran rifle, multitud de cinturones de balas, una mochila grande, un casco con linterna, etcétera, pueden estorbar al correr, al esquivar, al moverse de forma sigilosa, etcétera.

Los objetos llevarán un índice de aparatosidad que, sumados, indican la aparatosidad del inventario del personaje.

Un ser humano de tamaño normal (todos los personajes por defecto) puede soportar una aparatosidad de inventario de hasta 20. Los de tamaño grande pueden soportar hasta 30. Y los de tamaño pequeño sólo hasta 15. (El tamaño del personaje viene determinado por si poseen las particularidades de *Grande*, *Pequeño* o ninguna de ambas)

Toda aparatosidad que supere dicha cifra afectará negativamente a sus acciones. En todas las acciones en las que esté involucrado el atributo de Agilidad o Maña, se restará a la tirada obtenida el exceso de aparatosidad que el personaje soporta.

○ Levantar Pesos

Se emplea para tomar objetos pesados y desplazarlos.

La dificultad será **M** si el objeto pesa una cantidad en kilos entre la especificada en *Carga Máxima* y el doble de esa cantidad. Si pesa el doble será **D**. Y si pesa más del triple, **MD**.

Se deberá superar esa dificultad tirando FUE.

○ Lanzar Lejos

Cuando el personaje desea arrojar un objeto lo más lejos posible, sin importar la precisión se lanza FUE, según la dificultad siguiente.

Dificultad:

10: Objeto de 1 kg lanzado a 10m.

+5 por duplicar el peso.

+5 por duplicar la distancia.

○ ***Saltar***

Tomar impulso para alcanzar altura o cubrir una distancia de un salto. Se lanza AGI para superar la dificultad.

Dificultad:

Saltar verticalmente 1m: 10.

Saltar horizontalmente 3m: 10.

+15 por cada 1m en vertical.

+10 por cada 3m en horizontal.

+20 si es sin carrerilla.

Se acumulan si el salto es a la vez horizontal y vertical.

○ ***Aguantar Respiración***

Establece por cuánto tiempo puede mantenerse el personaje sin respirar. Útil al bucear, al esconderse, o en una nube de gas venenoso. **No es una acción.**

El número de rondas que se puede aguantar la respiración es igual al $RES \times 2$. Es decir, para Resistencia 3'1 sería $3'1 \cdot 2 = 6$ rondas.

Transcurrido ese tiempo el personaje deberá poder respirar o perderá el conocimiento por asfixia. Equivale a tener una herida mortal.

(Una ronda viene a ser como unos 5 segundos)

○ ***Desplazar***

Indica cuanto puede mover en metros el personaje a velocidad cauta sin que eso le suponga realizar ninguna acción.

La distancia que el personaje se puede desplazar es igual a AGI, en metros. Es decir, para una Agilidad de 3'5, el personaje podrá desplazarse 3'5 metros esa ronda sin que cuente como una acción.

El movimiento a esta velocidad no cuenta como acción y no precisa de tirada de movimiento, a menos que el desplazamiento se intente en terrenos difíciles. En ese caso lanzar Agilidad.

○ ***Caminar***

Representa una velocidad de paseo. La distancia en metros que se cubre al *Caminar* por ronda de juego es igual al de *Desplazar* por 2. Siguiendo el ejemplo anterior, serían 7 metros lo que recorrería al caminar por ronda.

El uso de *Caminar* cuenta **SÍ** como una acción pero normalmente **NO** requiere tiradas de movimiento, aunque en terrenos difíciles puede requerir tirada. En ese caso lanzar Agilidad.

Si el personaje está excesivamente cargado, la penalización se restará al número de metros que se desplaza.

○ ***Correr***

El personaje va a paso ligero. El número de metros que avanza corriendo es igual al de *Caminar* por 2. Serían 14 metros según el ejemplo.

El uso de *Correr* cuenta como **dos** acciones y puede requerir uso de tirada.

Se aplican penalizaciones por carga de igual forma que en *Caminar*.

○ **Esprintar**

El personaje corre a su máxima velocidad. Se desplaza tantos metros como *Correr* por 2. Es decir, 28 metros, siguiendo el ejemplo.

No puede realizar ninguna otra acción. Puede requerir tirada en terrenos difíciles.

En situaciones especiales en que se pueda realizar alguna otra acción, *Esprintar* cuenta como **tres** acciones (por ejemplo, para las acciones pasivas, como detectar un suelo precario o esquivar una rama).

○ **Esquiva**

En mitad de un combate, los combatientes no se quedan rígidos como postes a la espera de que el contrincante lance sus golpes. En lugar de eso, el personaje se mantiene alerta y en movimiento, aunque sea levemente. La *Esquiva* de un personaje representa lo difícil que resulta darle debido a los movimientos que el personaje realiza cuando está en un combate. Si la *Esquiva* de un personaje es superior a la dificultad intrínseca del ataque (ver más adelante), la cantidad indicada en esta capacidad pasará a ser la dificultad a superar por el atacante.

El valor de *Esquiva* de un personaje es igual a $(AGI + MEN) \times 2$ ↕.

Para una Agilidad de 3'0, y una Mente de 2'8, la *Esquiva* sería de $(3'0 + 2'8) \times 2 = (5'8) \times 2 = 11'6$ que redondeamos a 12.

Durante una ronda, un personaje puede preferir no hacer nada salvo dedicarse a esquivar balas y golpes de forma plenamente dedicada. A eso se le llama una *Esquiva Activa*, y consiste en lanzar una tirada de AGI ó de MEN (la que **menor** sea), y sumar el resultado al valor de *Esquiva* del personaje. Durante toda la ronda, el personaje tendrá ese valor de esquiva aumentado. A cambio, no podrá realizar ninguna otra acción excepto las de movimiento (salvo esprintar), decir cosas sencillas y acciones similares.

○ **Percepción**

Capacidad de darse cuenta de los detalles que los demás pasarían por alto. Se emplea cuando algo digno de ser percibido está en el entorno del personaje y es posible que le llame la atención si el personaje es observador.

Esta capacidad tiene dos usos, uno pasivo y otro activo.

Percepción Activa:

El personaje desea rastrear una localización, persona u objeto en busca de un detalle concreto o algo fuera de lo normal para, de esa forma, percatarse de detalles pequeños y casi imperceptibles.

El valor de *Percepción Activa* es igual a lanzar una tirada de MEN o de INT, **la que menor sea**.

Percepción Pasiva:

Cuando el personaje esté en disposición de darse cuenta de algún detalle pero no sea consciente de que está ahí. Por ejemplo al entrar en una habitación darse cuenta de que hay un cubo de agua sobre el umbral.

El valor de *Percepción Pasiva* es igual a la mitad del de *Percepción Activa*, redondeando al decimal más cercano.

En ese caso **el DJ lanza la *Percepción Pasiva* del personaje**. Si hay éxito, el DJ comunicará al personaje que se percata del detalle.

○ **Liderazgo**

Capacidad para inspirar confianza y guía en los que rodean al personaje. Representa la facilidad que tiene para que los demás lo sigan, para convencer con palabras bonitas a los que le rodean. En ese caso se lanzará el *Liderazgo* del personaje contra la *Voluntad* del blanco.

También se emplea para coordinar una maniobra entre varios participantes, realizándola de forma más eficiente que si cada uno fuera por su lado.

La tarea realizada por el grupo se resolverá como una única tirada a la que sumará un bonificador dependiente del número de personas correctamente coordinadas que colaboran en la tarea.

Como distintos individuos suelen tener distintos niveles de dominio para la misma característica, la tirada que se lanzará será una media redondeando hacia arriba de los dominios de los participantes.

El valor de Liderazgo es igual a MEN o a INT, la que mayor sea.

Efectos Básicos:

El beneficio obtenido es igual a 0'2 por persona coordinada. Es decir, para 6 personas coordinadas el beneficio es 1'2.

Dificultad:

La dificultad de coordinar a 2 personas es **F**. Por cada vez que se suba la dificultad en 5 podrá coordinar hasta el doble de personas.

Si el personaje que coordina se encuentra entre las personas que realizan la tarea, le supondrá una penalización por múltiple acción.

○ **Voluntad**

La fuerza de voluntad del personaje le permite protegerse de los acosos psicológicos, y representa su determinación.

El valor de *Voluntad* es igual a MEN.

○ **Conocimiento**

Se refiere a la capacidad de saber qué es algo o para qué sirve. Se recurre a lo aprendido en la juventud o a lo largo de la vida para intentar clasificar lo estudiado en algún tipo de objeto o cosa.

El valor de *Conocimiento* es igual al de INT más:

- 0'1 por cada técnica distinta que se conozca (técnicas de mismo nombre pero de distinta disciplina se consideran técnicas distintas).
- 0'1 por cada disciplina a nivel de maestría 1 que se posea.
- 0'2 por cada disciplina a nivel de maestría 2 que se posea.
- 0'3 por cada disciplina a nivel de maestría 3 que se posea.
- Etcétera.

Por ejemplo, con Inteligencia a 2'6, y 5 técnicas el valor de *Conocimiento* es de $2'6 + 0'5 = 3'4$.

Esta capacidad se empleará cada vez que el personaje quiera 'intuir' que es lo que tiene ante sus ojos, su función o su naturaleza. También puede emplearse para determinar si el personaje puede llevar a cabo una tarea que de otro modo sería imposible realizar sin poseer la técnica adecuada.

Dificultad:

M: Es sencillo de reconocer.

D: Requiere conocimientos técnicos.

MD: Un experto sabría lo que es.

E: Objeto raro.

En ningún caso un personaje puede adivinar cosas que les sería imposible saber. Esta capacidad sirve principalmente para obtener pistas del DJ acerca de las cosas raras que los personajes verán en sus aventuras, al estilo de "¿Para qué puede servir?", "¿He visto algo parecido en mi vida?", "¿Tienen alguna función reconocible esas franjas de los costados?".

○ **Estados de Salud**

La salud del personaje determina la cantidad de daño que puede recibir antes de empezar a sentirse realmente mal. El personaje tiene 5 estados de salud, cada cual representando cómo de dañado está el personaje. Inicialmente los personajes empiezan en el estado *lleso*. Conforme van acumulando puntos de heridas (*ph*) van empeorando de estado, pasando a los otros estados de salud. Cada estado de salud conlleva unos perjuicios al personaje, que se explican en la sección de Combate y Daño del manual.

Cada estado de salud entrará en efecto cuando el personaje acumule tantos *ph* como indique el estado de salud. Los umbrales concretos para los estados de salud se calculan en función de los atributos de Fuerza y Resistencia del personaje.

Ileso: A partir de 0 ph.

Magullado: A partir de (FUE+RES)÷ puntos de heridas acumulados.

Herido: A partir de (FUE+RES)×2÷ puntos de heridas acumulados.

Herido Grave: A partir de (FUE+RES)×3÷ puntos de heridas acumulados.

Incapacitado: A partir de (FUE+RES)×4÷ puntos de heridas acumulados.

Mortalmente Herido: A partir de (FUE+RES)×5÷ puntos de heridas acumulados.

Los umbrales de los estados de salud se deben actualizar siempre que se alteren los atributos de Fuerza y Resistencia.

○ **Golpes de Suerte**

Un personaje tendrá tantos golpes de suerte por aventura como su SUE×10.

Por ejemplo, un personaje con Suerte 0'1, tendrá: 0'1×10=1 golpe de suerte para cada aventura, no acumulables.

Uno con Suerte 0'3 tendrá: 0'3×10=3 golpes de suerte para la aventura.

Otro con Suerte 1'0, tendrá: 1'0×10=10 golpes de suerte para la aventura.

● **Fatiga**

Cuando un personaje realiza demasiadas acciones seguidas puede llegar a cansarse o quedarse mentalmente bloqueado. Al personaje le faltan energías. Ha estado realizando demasiado esfuerzo en los últimos tiempos y necesita descansar de forma urgente o su desempeño se verá perjudicado seriamente.

○ **Tipos de fatiga**

Existen dos tipos de fatiga: la física y la mental. Ambas fatigas miden dos tipos de cansancio distinto. El agotamiento del cuerpo implica fatiga física y el de la inteligencia la mental. Aunque a priori ambos agotamientos son independientes existe una pequeña relación entre ambos, de forma que un personaje físicamente exhausto también estará demasiado cansado como para ponerse a usar la cabeza; y alguien en blanco, bloqueado o desmoralizado se moverá dubitativo, no controlará bien sus actos o no se moverá en absoluto.

○ **Cómo se fatigan los personajes**

Un personaje se fatiga físicamente cuando realiza muchas acciones frenéticas o intensas durante demasiado tiempo. Correr, combatir frente a frente, esquivar balas, levantar pesos, etcétera, son acciones intensas que pueden fatigar físicamente al personaje.

Un personaje se fatiga mentalmente cuando enfrenta su voluntad a la del otro, cuando estudia o aprende, cuando intenta comprender mecanismos, enigmas o cosas que requieran darles muchas vueltas a la cabeza. También se puede llamar fatiga mental a la pérdida de la moral o el valor, debido a las circunstancias que le rodean.

Sigue estas directrices para cada cuanto tiempo un personaje debería comprobar si se fatiga.

Frecuencia y Dificultad para Superar la Fatiga					
Tipo de Actividad	Dificultad	Actividades Físicas		Actividades Mentales	
		Ejemplos	Superar cada:	Ejemplos	Superar cada:
Ligera	5	Caminar, escribir, conducir, ...	Varias horas	Lectura ligera, conversación afable, ver la televisión...	Más de 10 horas
Moderada	10	Paso ligero, manejar maquinaria, adiestramiento físico moderado...	1 hora	Estudiar, interrogar, manipular maquinaria compleja...	5 horas
Intensa	15	Correr, levantar pesos, nadar,	10 minutos	Criptoanálisis, ser interrogado, ver	1 hora

		escalar...		muerdes enemigas, ocultarse del peligro...	
Extrema	20	Combate, esprintar, esquivar...	1 minuto	Ser torturado, ver muerdes aliadas, ser herido...	10 minutos

○ **Resistir la Fatiga y sus Efectos**

A los 10 minutos de acción física intensa, o al cabo de 1 hora de desafíos al intelecto o a la integridad mental, el personaje deberá superar una tirada de fatiga.

La fatiga física se supera lanzando una tirada de **Resistencia**. La fatiga Mental se supera lanzando una tirada de **Mente**.

La dificultad a superar será la indicada en la tabla según la intensidad de la actividad actual en el momento de hacer la tirada. Es decir, si lleva 1 minuto combatiendo (6 rondas), la intensidad es extrema y la dificultad a superar es de 20.

Si la tirada de fatiga no se supera, el personaje pierde energía física (se queda sin aliento, está agotado...) o mental (no se concentra, está bloqueado, se duerme...) respectivamente. La representación concreta queda a discreción del DJ y estará relacionada con la tarea que ha provocado la fatiga. Pero la fatiga tiene efectos en la mecánica del juego.

A efectos de juego, el personaje perderá 1'0 a todas las tiradas relacionadas con los atributos involucrados hasta que descanse.

La fatiga **física** afecta a las tiradas relacionadas con **Fuerza, Maña y Agilidad**. La fatiga **mental** afecta a las relacionadas con **Mente, Maña e Inteligencia**. No es un error: Maña es afectada por ambos tipos de fatiga.

Además de todo esto, si el personaje vuelve a necesitar tirar para ver si evita la fatiga, la penalización afecta a su tirada. Si falla, perderá otro -1'0 a los atributos involucrados. Las pérdidas son acumulativas.

Si se acumula tanta fatiga como para igualar o superar el nivel de cualquier atributo afectado, el personaje cae exhausto y no puede hacer nada salvo descansar.

○ **Recuperarse de la fatiga**

Para eliminar la fatiga del cuerpo, el personaje deberá descansar sin hacer nada durante tantas horas como penalización absoluta acumulada por fatiga tenga. Si lo hace, reducirá en 1'0 la penalización.

Es decir, si tiene 2'0 de penalización por fatiga, descansando 2 horas reducirá la penalización a 1'0. Descansando 1 hora más, la hará desaparecer por completo.

● **Estados Fisiológicos y Anímicos**

Las personas poseen un estado anímico en cada momento que no es plenamente controlado por ellas. La ira, la alegría, son estados de ánimo que pueden ser más o menos controlados por los controladores de los personajes (jugadores o DJ). Pero otros como el miedo pueden estar más involucrados con factores psicológicos tanto del personaje como de los individuos que le están causando el miedo.

Los estados fisiológicos también influyen en el comportamiento del personaje. El sueño y el hambre son ejemplos.

Los estados de ánimo que aquí nos interesan son aquellos que tienen que ver con el instinto o el subconsciente del personaje y que, por ello, no son plenamente controlables pero son determinantes para la forma en la que se desenvuelve el individuo.

Las reglas referentes a los estados fisiológicos son opcionales. Aplícalas si quieres o ignóralas para hacer más sencillo el juego. No afectará radicalmente al juego si decides pasar de estas reglas.

○ **Normal**

Es el estado habitual del personaje. El controlador (Jugadores o DJ) tiene pleno control sobre él y se desenvuelve de la forma habitual.

○ **Miedo**

El personaje se siente amenazado y está al borde del pánico. Intentará por todos los medios poner fin a la amenaza, aunque eso no sea lo más adecuado para la situación actual.

Un personaje con miedo verá reducida su capacidad racionalizadora. Sin embargo la adrenalina estará corriendo por su sangre y sus dotes físicas se incrementarán.

En términos de juego, el personaje pierde -0'5 a Mente e Inteligencia y a todas las características relacionadas. Por el contrario, obtendrá +0'5 a Fuerza y Agilidad y a todas las características relacionadas.

Normalmente el personaje tendrá la oportunidad de que le miedo no le afecte lanzando una tirada de Voluntad frente a lo que causa el temor. Distintas amenazas o fuentes de miedo tendrán distinta dificultad a superar con Voluntad. Si se supera la tirada, el personaje no será afectado en absoluto por el miedo (quizás más tarde tenga que volver a superar el miedo, tras ser herido por el *ser* o ver cosas aterradoras).

Si el personaje comete pifia, la penalización será de -1'0. Si comete doble pifia, será de -2'0, etcétera. No obtiene ventajas adicionales a Fuerza ni Agilidad, más allá del 0'5. Si la penalización reduce completamente Mente a 0 ó menos, el personaje está paralizado por el miedo y apenas puede hacer nada.

El miedo y sus efectos desaparecerán al rato después de que la causa del miedo haya desaparecido. Cada ronda que pase desde que la causa del miedo haya desaparecido, la penalización se reducirá en 0'5. La ventaja a Fuerza y Agilidad desaparecen desde la primera ronda.

○ **Sueño**

Un personaje puede permanecer despierto actuando sin penalización alguna durante tantas horas como su Resistencia \times 5. Por ejemplo, un personaje con Resistencia 3'0 puede aguantar durante 15 horas sin sentir los efectos del sueño.

Cada hora por encima de esa cantidad reducirán en 0'1 sus tiradas de técnicas o atributos. También las de capacidades que tengan nivel.

○ **Hambre y sed**

Un personaje debe ingerir unas 2500 calorías diarias y, al menos 0'5 litros de agua.

Si no recibe la comida adecuada durante **RES** días, sus atributos de Fortaleza, Agilidad y Mente (y todo lo relacionado) serán reducidos en 1'0, hasta que recupere una alimentación más rica y pase un mes de recuperación.

Si vuelven a pasar **RES** días y sigue sin comer, se volverán a reducir en -1'0, acumulándose con la reducción anterior.

Si no se injiere agua en **RES \times 10** horas también se recibe una reducción de 1'0, que también es acumulativa cada **RES \times 10** horas.

Si debido a las reducciones por hambre y por sed acumuladas, algún atributo llega a 0'0 o menos, el personaje caerá inconsciente. Estando inconsciente, aún se sufren reducciones por hambre y sed. Si se llega a -2'0 en algún atributo, el personaje muere por inanición o deshidratación.

Esta regla puede ser opcional.

También se puede aplicar inversamente, si el DJ así lo ve conveniente. En lugar de poner la necesidad a los personajes de alimentarse y beber, se les puede premiar con un ligero incremento en los atributos y técnicas si lo hacen, que nunca será mayor de 0'2 ó 0'3, y durante un breve espacio de tiempo.

● **Movimiento**

Generalmente controlar el movimiento de los personajes es tan sencillo como decir que el personaje se desplaza, camina, corre o esprinta. Pero en otras ocasiones la rudeza del terreno por el que se mueve puede influir en el éxito del movimiento del personaje.

No es lo mismo correr por una pista de atletismo que esquivando la gente de una manifestación. Conducir por la autopista o por un campo de trincheras. Pilotar con buen tiempo o atravesar una tormenta. Navegar con calma chicha o en mitad de un huracán.

Cuando el terreno puede determinar si el personaje consigue o no moverse al destino deseado sin sufrir contratiempos, es cuando se deben aplicar las reglas de movimiento. Para ello se comprobará en la tabla de Dificultad de Movimiento la velocidad a la que se desea desplazar y la rudeza del terreno. Eso determinará la dificultad de la tirada de *Moverse* o *Conducir* que será preciso superar.

La correspondencia de las velocidades que se indican en la tabla con las capacidades de movimiento del personaje son: desplazarse=cauta, caminar=normal, correr=rápida, esprintar=máxima.

El significado de los adjetivos empleados para describir la rudeza del terreno se puede describir de la siguiente forma:

Terreno Sencillo: Cruzar un puente estrecho. Conducir por un camino del campo. Pilotar un día con brisa. Navegar con marejadilla.

Terreno Áspero: Moverse por un mercado. Conducir entre rocas. Pilotar con viento. Navegar por una marejada.

Terreno Peligroso: Caminar por una cornisa. Conducir por un gentío. Pilotar en una tormenta. Navegar en una galerna.

Terreno Imposible: Caminar calle arriba en plena riada. Conducir por un edificio lleno de columnas. Pilotar en un temporal esquivando puentes y edificios. Navegar en un temporal por un campo de minas.

Dificultad de Movimiento					
Rudeza	Velocidad	Cauta	Normal	Rápida	Máxima
Sencillo		éxito	éxito	M	D
Áspero		éxito	M	D	MD
Peligroso		M	D	MD	E
Imposible		D	MD	E	E+5 ó +

Las tiradas de movimiento también se emplean al conducir o pilotar vehículos. No superar la dificultad en una tirada de movimiento supone desde perder el control hasta estrellarse contra un obstáculo o contra otro vehículo.

Cuando un personaje manejando un vehículo (o simplemente corriendo) falle en el movimiento, el DJ comprobará que tipo de accidente le ocurre según la cantidad por la que falla. Un *descontrol* significa que el personaje pierde el control del vehículo en mayor o menor medida, de forma que afecta al resto de acciones del personaje. Aún así recorre parte del recorrido.

Fallos en el Movimiento						
Fallo por	1-5	6-10	11-15	16-20	21-25	26+
Efecto	Leve Descontrol	Descontrol	Descontrol Total	Colisión Leve	Colisión	Gran Colisión
	Recorrido 100% y -1'0 a acciones.	Recorrido 50% y -2'0 a acciones. -1'0 siguiente ronda.	Recorrido 33% y acciones canceladas. -4'0 acciones siguiente ronda.	Colisión reducida en un nivel.	Colisión	Colisión aumentada un nivel.

Una colisión es más grave, supone perder el control del vehículo y chocar contra un objeto, contra el entorno o incluso que vuelque. En ese caso se comprobará además el daño sufrido por el vehículo en la colisión. Que será tanto mayor cuanto mayor fuera la velocidad del movimiento o el fallo en la tirada. Si el vehículo estaba ocupado, los ocupantes recibirán el daño propio de una colisión de un nivel de velocidad menor. Los efectos prácticos del daño se explican más adelante en la sección de Combate.

Colisión según Velocidad			
El daño es de escala del objeto que colisiona. Los ocupantes reciben una colisión de 1 escala menor.			
Cauta	Normal	Rápida	Máxima
10+1'0	20+2'0	30+3'0	40+4'0

• Dispersión de Objetos

Cuando se lanzan objetos con las manos o proyectiles parabólicos y se falla el tiro, a menudo resulta interesante saber por qué distancia se falla y en qué dirección se desvía.

La dirección de desvío se determinará al azar haciendo una tirada en este diagrama con un dado de 10 caras. La distancia por la que se desvía será igual a la cantidad por la que se falla la tirada. Las unidades de distancia de desvío serán de un orden de magnitud menor a la distancia que recorre el proyectil. Es decir, si lanzamos una pelota a 10 metros a una canasta, y fallamos la tirada por 3, se desvía en 3 decímetros (30 centímetros).

Para quien no lo recuerde (espero que nadie), estas son las magnitudes de distancia:

Miles de kilómetros	Cientos de kilómetros	Decenas de kilómetros	Kilómetro	Hectómetro (100 metros)	Decámetro (10 metros)	Metro	Decímetro (10 centímetros)	Centímetro	Milímetro
---------------------	-----------------------	-----------------------	-----------	----------------------------	--------------------------	-------	-------------------------------	------------	-----------

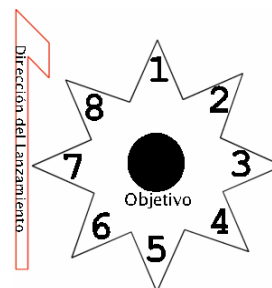
¿Pero cuál es la magnitud a usar como base en el lanzamiento? Bien, escoge una que dé una cifra entre 2 y 10, más o menos. Por ejemplo, lanzar un proyectil de artillería a una montaña a 3000 metros puede entenderse también como que ha sido lanzado a 300 decámetros, a 30 hectómetros, a 3 kilómetros, etc. Pues siguiendo esta regla, deberíamos quedarnos con la magnitud última, la de los kilómetros. Así, la magnitud de desvío será de un orden menor, hectómetros, en este caso.

¿Por qué hacemos esto? Pues porque esto nos permite fallar de una forma creíble y proporcional a la distancia recorrida. Si usásemos metros en el ejemplo anterior, el fallo de dispersión saldría en centímetros y la verdad es que poco importaría fallar por unos pocos centímetros cuando se está disparando a un objetivo a 3000 metros. En general, lo que conseguimos con esto es que por cada punto por el que se falle la tirada, el impacto se desvía un 10% en cualquier dirección (o más, como se indica a continuación).

Si sale 9 en la tirada de dirección de desvío, reducir a la mitad la distancia de desvío y volver a tirar (Sucesivos 9 vuelven a reducir a la mitad la distancia).

Si sale 10 en la tirada, duplicar la distancia y volver a tirar (Sucesivos 10 vuelven a duplicar la distancia).

Ejemplo: Jana falla por 4 al tirar la granada a la trinchera que está a 6 metros. A priori la granada se desvía 4 decímetros (40 centímetros) desde su punto de impacto original. Se lanza 1d10 y sale un 10. Eso duplica la distancia a 80 centímetros. Volvemos a tirar obteniendo un 4, que nos sirve para saber la dirección por la que se desvía. Con esto sabemos que la granada que ha quedado corta y se ha desviado a la derecha por 80 centímetros. No esta tan mal.



Combate

El combate se controla con un conjunto de reglas y pasos que organizan la acción o las actuaciones de los participantes.

• Rondas y Segmentos

Cuando los personajes se enzarzan en un combate, el tiempo de juego se divide en rondas y, si es necesarios, las rondas en segmentos.

Una ronda representa 5 segundos en el mundo de los personajes. En cada ronda de combate se tomará nota de las acciones que cada personaje cometerá y, por turno, se resolverán mediante las tiradas o la interpretación necesaria. Eso se explica más tarde, en Iniciativa.

A veces (la mayoría del tiempo) un personaje querrá hacer algo más que una acción en la ronda actual. Al fin y al cabo 5 segundos dan para mucho. En ese caso, la ronda se dividirá en partes llamadas segmentos. En cada segmento cada personaje cometerá una acción, y si no tiene acción que cometer, simplemente no hará nada durante ese segmento.

Como mucho, cada ronda tendrá 5 segmentos.

• Iniciativa

Al comienzo de cada ronda de combate se determina el orden en que los personajes declararán las acciones que cometen y el orden en que las llevan a cabo. Cuanto antes declare un personaje lo que va a hacer, peor, pues los demás podrán tener en cuenta las acciones que realice para decidir lo que van a hacer ellos. Cuanto antes actúe un personaje, mejor, pues antes surtirán efecto sus acciones.

Declaran primero sus acciones los que **menor** nivel de *Mente* tengan, y en orden ascendente hasta los que mayor nivel de *Mente* tengan, que declararán los últimos. Las penalizaciones a los atributos o por heridas influyen en este orden. Las penalizaciones por múltiples acciones no se aplican al determinar la Iniciativa (por otro lado, carece de sentido).

Si hay empate entre dos o más personajes, se desempatará lanzando una tirada de *Mente*. El que menos obtenga declara antes, y el que más, después.

Las acciones declaradas no se pueden cambiar una vez pase el turno de declarar a otro personaje.

Cuando todos hayan declarado lo que hacen, se determina quién actuará primero y quién lo hará después.

Actúan primero los que **mayor** nivel de *Agilidad* posean, en orden descendente hasta los que menor código de *Agilidad* tengan, que actuarán últimos.

Si hay empate entre dos o más personajes, se desempatará lanzando su *Agilidad*. El que más obtenga actúa antes, y el que menos, después.

• Penalización por Múltiples Acciones

Cuando un personaje declara más de una acción a realizar en una ronda, eso implica que en el tiempo de hacer una cosa va a intentar hacer más de una. Por consiguiente podrá hacer más cosas a costa de hacerlas peor.

En términos de juego, por cada acción extra a parte de la primera, todas las acciones que realiza el personaje reciben una penalización de -1'0 a sus tiradas.

Es decir, si un personaje realiza una única acción, no tendrá ninguna penalización.

Si hace dos acciones, tendrá -1'0 de penalización a ambas.

Si hace tres, tendrá -2'0 a las tres, etc.

Importante: Las acciones pasivas **sí** se ven afectadas por la penalización, pero **no** cuentan como acciones para determinar la penalización por múltiples acciones, que afectará a las habilidades, especialidades y técnicas.

Además, hay algunas tiradas que **no** son acciones (como resistir el miedo) que no se ven afectadas en absoluto por estas penalizaciones.

Veamos un ejemplo:

Gaspar Hauser decide disparar al soldado británico que se acaba de encontrar en el pasillo del submarino. Además, se huele que el soldado puede dispararle a él, así que declara también una esquivas activa, que es una tirada de reacción que usará cuando sea necesaria. Pero resulta que tiene que cargar su rifle con al menos una bala para dispararlo, así que declara también esa acción, que la hará la primera de todas.

Eso hace un total de 3 acciones, luego la penalización a sus tiradas será de -2'0. Empieza el combate y durante el primer segmento él está cargando el rifle, así que no puede hacer nada. El soldado británico, sorprendido, abre fuego contra él. Hauser lanza aquí su Esquivas activa, pero lanzando con un nivel disminuido en -2'0. Aún así, debido a la sorpresa del británico, consigue evitar el impacto. En el siguiente segmento él disparará su rifle contra su enemigo. Tiene normalmente 5'0 en *Atacar con Rifles* pero con el -2'0 se queda en 3'0, y sumando la bonificación por su Maña de 4'0 lanza 3'4. Hiere al británico en la pierna. El DJ lanza en secreto la Percepción Pasiva del Gaspar Hauser para ver si advierte la llegada de otro soldado más a su espalda. La Percepción Pasiva no aumentará la penalización, pero se ve afectada por ella. Tras restarle 2'0 a su percepción pasiva, es demasiado escasa y Gaspar no acierta a escuchar cómo el recién llegado carga y dispara su rifle contra él.

• Secuencia de Combate

En general, al comienzo de cada ronda de combate se determina la Iniciativa.

Cada ronda se dividirá en tantos segmentos como acciones haya declarado el personaje que más acciones ha declarado.

Por el orden determinado en la Iniciativa, el primer personaje en actuar cometerá su primera acción. El segundo hará lo mismo. Luego el tercero, y así hasta que todos hayan cometido su primera acción.

Seguidamente, en el segundo segmento, todos los personajes cometerán sus segundas acciones en el mismo orden. En el tercer segmento cometerán sus terceras acciones.

Así se seguirá hasta que no quede ninguna acción por cometer por parte de nadie. Si un personaje no tienen más acciones que hacer durante un segmento, en el que otros sí hacen algo, entonces, como es lógico, no hará nada.

Como se indica en su sección, las acciones de reacción no ocupan segmentos ni importa el orden en que fueron declaradas, sino que se lanzan cuando son necesarias, si en algún momento durante esa ronda llegan a serlo. Si no llega la ocasión de que se usen, entonces se ignorarán y se perderán.

• Moral de los Combatientes

Cuando en un combate uno de los bandos pierde demasiados efectivos, la moral del grupo puede decaer y producirse una huida por parte de los integrantes.

En general, si el grupo de combatientes es indisciplinado o luchan sin un ideal fuerte, al tener un 10% de bajas es probable la caída de la moral.

Si el grupo es disciplinado, o no lo es pero luchan por un ideal fuerte, pueden resistir hasta un 50% de bajas.

Si el grupo raya lo heroico o lo fanático, puede soportar más de un 50% de bajas y seguir luchando.

Si las bajas se han producido mayormente por armas blancas, con profusión de sangre o peor, reducir a la mitad los porcentajes de bajas necesarios para provocar la caída de moral.

Ejemplos:

La moral de un grupo cae, llevando a la desbandada o huida, cuando		
El grupo está compuesto por:	Bajas producidas por:	
	Armas de fuego, gas asfixiante, ...	Armas blancas, profusión de sangre, desmembramiento...
100 civiles reclutados forzosamente	10 ó más bajas	5 o más bajas
100 mercenarios o civiles defendiendo sus casas	50 ó más bajas	25 ó más bajas
100 combatientes heroicos o fanáticos	Hasta el último hombre en pie	

Esta regla debería aplicarse tan sólo sobre grupos de personajes no jugadores. Los personajes de los jugadores deberían decidir por sí mismos si desean huir o permanecer en la lucha. Si el DJ quiere tener control sobre esa decisión puede poner a prueba a los personajes haciéndoles superar tiradas de *Mente* o *Autocontrol*.

De todas formas las reglas sobre moral son opcionales.

• Escalas

Cuando un participante en un combate se enfrenta a otro, tan determinante es para el resultado del ataque la pericia de ambos contrincantes en la lucha, como la diferencia de tamaño de los mismos.

A un atacante le cuesta más acertar a un blanco de menor tamaño que el suyo. Sin embargo, si acierta, al blanco le costará más resistir el daño producido por un atacante de tamaño superior al suyo. Es como si una fragata disparase sus cañones contra un coche que se mueve por la playa. Le resultará difícil impactar a un blanco tan pequeño, pero se le da, el daño recibido por el coche será descomunal.

Si cambiamos los papeles, un atacante de menor tamaño que su blanco lo tendrá más fácil para acertar, ya que al blanco le costará esquivar por su envergadura. Pero también, si el atacante impacta, debido al gran tamaño del blanco, sus daños serán mejor resistidos. Es como si un soldado disparase su fusil contra un tanque. Le resultará más fácil acertarle que si disparase contra una persona, pero por el contrario, le hará menos daño.

Básicamente, las escalas sirven para indicar los códigos de habilidad y atributo de los individuos y cosas sin tener que recurrir a cifras altísimas o bajísimas.

Por ejemplo, si un soldado tiene de Resistencia 3'0, ¿cuánta Resistencia tiene un barco? Un montón más, lógicamente. Seguramente superaría los 200'0 ó los 300'0. Para evitar eso clasificaremos los objetos y personas en distintas escalas. De esa forma una persona media tendrá RES 3'0 de escala Persona, un vehículo medio tendrá RES 3'0 de escala Vehículo, y un barco medio tendrá RES 3'0 de escala Embarcación. Aun teniendo la misma cifra para RES, su Resistencia real es distinta, pues están

en distintas escalas. Pero de esta manera nos podemos hacer a la idea de qué tipo de individuo, vehículo o embarcación se trata.

Las escalas son:

Persona: Comprende objetos del tamaño aproximado de una persona. Incluye perros, niños, canguros, gorilas, puertas y objetos de tamaño similar.

Vehículo: En esta escala están los coches, furgonetas, tanques, motos, lanchas, avionetas o cazas de combate y cosas de tamaño parecido.

Embarcación: Lógicamente aquí están la mayoría de los barcos de tamaño normal, pero también se pueden incluir los barracones de madera, las edificaciones de planchas metálicas, los aviones de carga de mercancías, los trenes y demás cosas con tamaño y dureza similar a la de un barco.

Edificio: Las construcciones de hormigón, piedra y ladrillos están en esta escala, pero también los portaaviones, los submarinos, las instalaciones industriales o los búnkeres.

Cuando atacante y blanco son de distinta escala se debe adaptar el combate para reflejar la diferencia de tamaño.

Un atacante de menor escala que el blanco ve reducida su capacidad de hacer daño a cambio de reducir también la dificultad para impactarle.

Un atacante de mayor escala que su blanco ve aumentada la dificultad para acertarle a cambio de aumentar los daños que le inflige al blanco en caso de acertarle.

En realidad, el tamaño de los atacantes no importa. Lo que importa es para qué escala están diseñadas las armas que emplean al atacarse. Una pistola es de escala persona, y un cañón es de escala edificio, aunque la pistola vaya montada ridículamente en la torreta de un búnker y el cañón lo lleve auestas un soldado.

Las bonificaciones **por cada diferencia de escala** son las siguientes:

Cuando un atacante ataca a un blanco de mayor escala:

El atacante obtiene +2d10 a la tirada de impactar.

El atacante reduce a la mitad el daño fijo y obtiene -1'0 a la variación de daño.

Cuando un atacante ataca a un blanco de menor escala:

El atacante obtiene -2d10 a la tirada de impactar.

El atacante aumenta al doble el daño fijo y obtiene +1'0 a la variación de daño.

Como se aprecia en el ejemplo, el coche de antes iba armado no con un arma de escala Vehículo, sino con un arma de escala Persona. Cada arma debe especificar para qué escala está diseñada. A efectos ilustrativos, las armas antipersonales son de escala persona, los obuses de escala vehículo, los torpedos de escala embarcación y las bombas de escala edificio.

• Afinar el Tiro o el Golpe

Un personaje puede utilizar acciones para afinar el tiro. Eso significa que el personaje está apuntando a su objetivo con detenimiento antes de disparar. Por cada acción que pase apuntando recibirá un +5 a su tirada de impactar.

Por ejemplo, en un combate un tirador puede declarar dos acciones de apuntar y una de disparo. Los dos primeros segmentos de acción no hará nada salvo apuntar a su objetivo, y cuando realice su disparo obtendrá +10 a su tirada de impactar.

Esto también se puede emplear en los ataques de armas de refriega. Pero en este caso la bonificación no afecta sólo al impactar, sino que el personaje puede decidir utilizar la bonificación o parte de ella para aumentar el daño.

Por ejemplo, un guardián ignora como un intruso se ha colocado detrás de él y amenaza con darle con una barra de hierro. El intruso declara 4 acciones: tres para afinar el golpe, de las cuales la primera será para obtener un +5 en la tirada de impactar y las dos siguientes para obtener un +10 al daño; y la cuarta acción para golpear con la barra.

Tener en cuenta lo siguiente:

- Las acciones de afinar el golpe o el tiro deben ser consecutivas e inmediatas a la acción de ataque. No se puede usar una acción afinando un tiro, subir por una escalera y finalmente el tiro en sí. Esto incluye las acciones de reacción del sujeto. Si es atacado y esquiva activamente, para o es impactado y herido, se perderán todas las acciones de afinar el tiro o el golpe previas al momento actual.

- Las acciones de afinar el tiro o el golpe cuentan como múltiples acciones para las penalizaciones, pero las penalizaciones generadas por las acciones de afinar no afectan a la tirada para la cual se está afinando, aunque sí a todas las demás. Por ejemplo, las acciones del personaje son: *afinar*, *disparar*, *disparar*. El *afinar* es para el primer *disparar*. Son 3 acciones. El *afinar* no requiere de tirada así que no le afectan las penalizaciones. El primer *disparar* sólo se ve afectado por el segundo *disparar*, así que es como si sólo hubiese otra acción además de él, luego la penalización es sólo de -1'0, porque en este caso el *afinar* no cuenta como acción. El segundo *disparar* tiene una penalización de -2'0 porque en total ha habido tres acciones y el *afinar* no se refería a él, luego ahora sí cuenta como acción.
- Cuando se dispara con armas de alcance, sólo se pueden obtener ventajas a las tiradas de impactar, no al daño. Las ventajas al daño están limitadas solamente a los ataques con armas de refriega.
- El número máximo de acciones de apuntar que se pueden acumular para un mismo tiro es igual al nivel del atributo Mente del personaje (parte entera, se entiende). Así, para una Mente de 3'6, se puede obtener un +15 como mucho. Para una de 4'3, un +20, etcétera.

• Salud

○ Heridas

Cuando un personaje recibe daños, éstos se cuantifican como puntos de heridas (ph). Una persona con 0ph está completamente sana e intacta.

Los personajes tienen un máximo de heridas que pueden soportar. Esa cifra es determinada por los atributos de Fuerza y Resistencia, como se explica en la sección de creación de personajes. A efectos de juego, conforme el personaje va acumulando heridas, sus facultades van siendo afectadas. Cuando sus heridas acumuladas superan su máximo, el personaje cae malherido y probablemente inconsciente.

○ Estados de Salud

El estado de salud de un personaje viene determinado por los puntos de heridas acumuladas que tiene en ese momento. Conforme acumula heridas, su estado irá empeorando, acercándose cada vez más a la muerte. Lógicamente, un personaje que esté a un solo punto de heridas de caer no podrá actuar igual que uno que esté ileso.

El significado de cada uno de estos estados es el siguiente:

Ileso: Sin heridas. El personaje no sufre de ninguna herida, y por eso puede emplear sus dotes y habilidades al máximo potencial.

Magullado: Entre 1%-25% del máximo. El personaje ha sufrido daños leves que le ocasionan perjuicios menores. Recibe una penalización de -0'5 que se descontará de sus tiradas de acción.

Herido: Entre un 25%-50%. El personaje ha recibido daños moderados que le afectan de forma importante a sus facultades. Penalización de -1'0.

Herido Grave: Entre 50%-75%. El personaje tiene heridas importantes que le afectan de forma crítica a sus acciones. Penalización de -2'0.

Incapacitado: Entre 75%-100%. El personaje está dañado de forma crítica, probablemente perdiendo el conocimiento. Cuando el personaje entra en este estado caerá al suelo, anulando todas las acciones que fuese a cometer.

Mortalmente Herido: Más del 100%. El personaje está a punto de morir por heridas gravísimas. Cada ronda se lanzará 2d10. Si el resultado es menor al número de rondas en este estado, el personaje fallecerá.

Estado de Salud		
Heridas Acumuladas	Estado de Salud	Efectos
0% del máximo	Ileso	Personaje a pleno rendimiento.
1%-25% del máximo	Magullado	-0'5
25%-50% del máximo	Herido	-1'0
50%-75% del máximo	Herido Grave	-2'0

75%–100% del máximo	Incapacitado	–4'0 ó Inconsciente.
>100% del máximo	Herido de Muerte	Incapacitado. Cuenta atrás con 2d10.

• Daño

Cuando los personajes reciben heridas es porque algo les ha causado daño. La forma más habitual de recibir daños es mediante los ataques por parte de otros personajes mediante armas, su propio cuerpo u otros medios.

Todo método capaz de hacer daño, digamos disparar con un arma o envenenar a alguien, vendrá indicado mediante dos parámetros en formato $[X\pm Y]$, siendo X el *daño fijo*, e Y la *variación de daño*, en formato de nivel de dados. Por ejemplo: $20+2'0$, ó $40-1'0$.

Para determinar el daño, se sumará o restará a la primera cifra el resultado de una tirada de dados indicada por la segunda.

Por ejemplo, para el daño $20+2'0$. Tiramos $2'0$ y obtenemos un 11. El resultado es $20+11=31$. Entonces el daño infligido al objetivo sería de 31ph, que se sumarían a los ph que ya tuviera de antes.

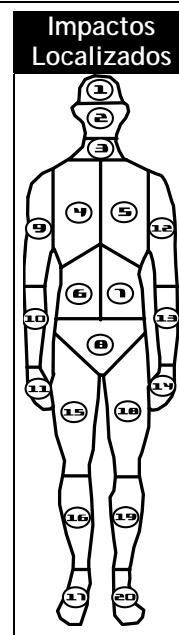
○ Impactos Localizados

Cuando se impacta a un personaje, se determina al azar la parte del cuerpo que es impactada, a menos que el atacante haya escogido de antemano (mediante virguerías) la zona que desea impactar.

Cuando se dispara al bulto, la zona impactada se determina lanzando un 1d10 y comprobando la tirada en el diagrama de **Impactos Localizados**.

Dependiendo de en qué parte del cuerpo se impacte, el daño o sus efectos pueden verse modificados. Las zonas de impacto y el efecto del daño localizado se muestran en la tabla de Daño Localizado. Los efectos del daño localizado sólo se tendrán en cuenta después de atenuar el daño mediante los blindajes que pueda llevar el personaje impactado. Es decir, en caso de recibir 20ph en la cabeza, no se multiplica por dos y luego se atenúa con el casco, sino al revés: se atenúa con el casco y luego, lo que queda, se duplica. Los blindajes y protecciones se explican más adelante.

Daño Localizado	
Cabeza (zona 1)	El número de puntos de heridas recibidos este impacto se duplica.
Torso (zona 2 a 4)	Por cada 10ph recibidos en un mismo impacto, añadir 5ph adicionales.
Extremidades (zonas 5 a 10)	Si se reciben 20ph en un mismo impacto, rotura de la extremidad. Si se reciben 30ph en un mismo impacto, mutilación.



○ Escala

La escala del atacante y del blanco determina el daño producido y recibido. Para más información, consulta el punto *Escala* en la sección de *Combate*.

○ Caídas

Las caídas son una forma de recibir daño. Los personajes puede limitar el daño que reciben en una caída empleando la técnica *Caer*.

La altura máxima desde la que puede caer alguien sin recibir daños es 3m. A partir de ahí recibirá más daños conforme de más alto caiga.

Daño por Caídas	
Altura	Daño
0m – 3m	Ninguno ó <5ph

3m – 6m	1d10 ph
6m – 12m	2d10 ph
12m – 24m	4d10 ph
24m – 48m	8d10 ph
49m ó más	16d10 ph

Si se cae sobre superficie blanda o agua se deberá reducir el daño de forma adecuada. Por ejemplo:

Reducción de daño según Terreno	
Suelo duro	–
Hierba blandita	–1d10
Matorrales frondosos	–2d10
Colchón, balsa hinchable, puesto de verduras	–3d10
Agua	–4d10

Generalmente, los blindajes no protegen contra las caídas.

• Blindajes

Los personajes (también los vehículos y los objetos) pueden protegerse mediante prendas o armaduras que les provean de mayor protección. Esos blindajes no evitarán que les impacten en la batalla, pero sí pueden reducir la gravedad del daño que reciben.

Los blindajes cubren un área concreta del cuerpo del personaje. Un impacto en tal parte será atenuado por el blindaje antes de que le haga daño al cuerpo del portador. Un impacto en un lugar desprotegido recibirá el daño completo. Así, una coraza medieval que sólo cubre el torso no servirá de nada si el tipo recibe un balazo en la cabeza.

Como ya se ha dicho, los blindajes, más que endurecer al portador, lo que hacen es absorber parte del daño, cuando no todo, para reducir así el perjuicio al que lo lleva puesto. Sin embargo, un balazo a un individuo le parecerá tan fuerte al que lleva chaleco antibalas como al que no lo lleva, y probablemente ambos caigan de espaldas. La diferencia es que en el primer caso, si el chaleco resiste, la bala no provocará daños adicionales por penetrar en el cuerpo, y en el segundo sí lo hará.

Con esto se pretende dejar claro que por que alguien débil se coloque una pieza de blindaje la resistencia de su cuerpo a los daños y a los golpes no va a aumentar. No, lo único que pasará es que recibirá un daño menor, al ser atenuado por el blindaje. Además, a diferencia de otros sistemas, aquí el llevar un blindaje o armadura no hace más difícil acertarle al personaje. El personaje sigue ofreciendo el mismo blanco (si no más, en ciertas ocasiones con blindajes muy aparatosos).

En términos de juego, toda pieza de blindaje indica qué zonas del cuerpo protege (según la tabla de impactos). Cuando un personaje es impactado, se realizan las tiradas de daño y resistencia para determinar el número de puntos de herida que recibe. Después de eso es cuando se tiene en consideración el blindaje.

Las piezas de blindaje tienen un índice de absorción y un estado de integridad. Estos índices nos hablan de lo resistente y lo *entero* que está el blindaje, y suelen venir siguiendo el formato A(10, 8, 6, 4) I[5, 10, 15, 20].

○ Índice de Absorción

Los números entre paréntesis () tras la A se denominan *índices de absorción*, e indican cuántos puntos de heridas (ph) es capaz de absorber por impacto sin deformarse. Si el número de puntos de herida producidos es igual o menor a tal cifra, el blindaje absorberá el daño sin estropearse. Si supera la cifra indicada, el objeto seguirá absorbiendo puntos de heridas a costa de reducir su durabilidad. Es decir: se estropea.

Como ves, lo normal es que venga más de un valor dentro de los paréntesis. Bien, cada uno de esos valores se aplica según el estado de integridad actual del objeto (determinado por el número de *puntos de heridas* que la pieza de blindaje va

acumulando en su maltrecha estructura dañada). Cuanto más roto esté el objeto, menos daño absorberá. El índice de absorción va disminuyendo conforme el objeto acumula daños. Se explica más a continuación.

○ **Integridad**

Los números entre corchetes [] tras la I son los estado de *integridad* del blindaje. El estado de integridad representa la integridad física de la pieza de blindaje. Son algo así como los puntos de heridas acumulados para los objetos de blindaje. Conforme el objeto va acumulando ph, su estado va empeorando.

Cuando el daño soportado por el blindaje supera el índice de absorción actual, por cada punto de heridas que supere dicha cifra se acumulará un *ph* al estado de integridad. Eso representa que el blindaje está absorbiendo el daño adicional a costa de deformarse y estropearse. Si el número de *ph* supera la cantidad indicada en la primera cifra entre corchetes, pasará al siguiente estado de integridad.

A partir de ese momento, se empleará el siguiente de los *índices de absorción* como el índice de absorción actual del objeto.

Esto continuará así, cuando los *ph* superen la segunda cifra de integridad, pasando a un tercer estado y empleando la tercera cifra entre paréntesis como índice de absorción actual, etcétera.

De esta forma, el índice de absorción va modificándose de acuerdo al estado de integridad actual del objeto. En el primer estado, se usará el primer índice de absorción. En el segundo, el segundo índice, etcétera.

Cuando la cantidad de daños (o *ph*) en el blindaje supere la cifra indicada en el último estado de integridad, el objeto se habrá destruido.

Pongamos un ejemplo para ilustrar todo esto:

Jana tiene un chaleco antibalas intacto con estas características: A(10, 8, 6, 4) I[5, 10, 15, 20] Daños: 0ph.

Ahora supongamos que Jana recibe un impacto. El daño total es de 6ph. Miramos nuestro chaleco, tiene 0 daños, como el límite del primer estado de integridad es 5, y tenemos 0 daños, el chaleco está intacto. Estamos en el primer estado de integridad, así que tomamos como índice de absorción el primero, que es 10. El daño recibido era de 6ph. Como no llega a superar el índice de absorción actual del chaleco, éste absorbe todo el daño y además ni llega a estropearse.

Pongamos ahora que Jana recibe otro balazo, ahora más serio. El daño es de 14ph. Miramos nuestro índice de absorción, 10, y vemos que el daño recibido ahora es mayor. Lo que ocurre es que el chaleco absorbe 10ph sin problemas, pero los otros 4ph los absorbe a costa de estropearse. Añadimos 4 a los daños del chaleco. Por suerte no hemos acumulado suficientes daños como para pasar al siguiente estado de integridad.

Jana está en un infierno y recibe otro balazo más. Este es de 16ph. El chaleco absorbe 10 sin problemas, pero se traga 6, que se suman a los daños de antes, en total 10. Ahora el chaleco ha acumulado daños suficientes para pasar al segundo estado de integridad (¡uno más y hubiera pasado directamente al tercero!). Como consecuencia de pasar al segundo estado de integridad, nuestro índice de absorción ahora es el segundo, es decir 8.

Jana recibe el mayor impacto hasta el momento: nada menos que 20ph. El chaleco absorbe 8, pero 12 se transforman en daños. Se suman a los 10 de antes y tenemos ¡22! Eso supera incluso el cuarto nivel de integridad: el chaleco queda inservible, y los 2 puntos excedentes después de destrozarse el chaleco pasan al cuerpo de Jana.

En general, los blindajes no tienen tantos niveles de Absorción/Integridad. Uno o dos suelen ser lo típico. En este ejemplo hemos puesto un montón de niveles para que quedara claro, pero lo normal que es un blindaje quede inservible a los pocos impactos.

○ **Improvisando Blindajes**

Los personajes, dada la situación, improvisan cualquier cosa para protegerse: desde una silla o una sartén hasta un enemigo levantado en vilo o una barandilla. Incluso se pueden detener golpes con las armas. Así que, como muchos objetos pueden emplearse para reducir el daño recibido, esos objetos también tendrán sus índices de absorción y estados de integridad, tal como los blindajes.

Todo funciona de forma idéntica a los blindajes, pero tratándose de objeto cuya principal función no es la de parar golpes, los daños acumulados en el objeto puede impedir un correcto funcionamiento.

Se facilitarán más detalles con cada objeto, pero en general, a menor integridad restante, peor funcionará.

○ ***Blindajes especializados***

La mayoría de blindajes que puedes encontrar en un arsenal o en una armería están especializados en resistir ataques de cierto tipo. Por ejemplo, el chaleco antibalas sirve para detener balas, el traje ignífugo para aislar del fuego, etcétera.

Los blindajes pueden tener notas o comentarios acerca de contra qué son más efectivos o contra qué apenas proporcionan protección. Incluso pueden tener reglas propias o modificar las aquí mencionadas en su descripción particular. Ejemplos de blindajes se pueden encontrar en el Capítulo de Material.

PERSONAJES

Creación de los Personajes

• La Hoja de Personaje

Cada jugador necesitará crearse un personaje, que actuará como el *personaje del jugador* o PJ. Supongamos que tú eres el jugador que se quiere hacer un personaje.

Lo primero que tienes que hacer es conseguir una de las hojas de personaje. La encontrarás en alguna parte del manual. Sácale una fotocopia y sigue leyendo.

La hoja de personaje tiene un miniresumen de las reglas de cálculo de algunas de las características de los personajes, para ayudarte a generar y avanzar tu personaje sin tener que venir al libro a consultar el procedimiento cada vez. De todas formas es indispensable que leas esta sección primero, o no sabrás a qué se refiere cada campo de la hoja o en qué orden se deben rellenar.

• Puntos de Creación

Los puntos de creación de personajes se emplean para definir un nuevo personaje en el juego de *Profanadores*. No debes confundirlos con los *puntos de desarrollo*, que son los tradicionales puntos de experiencia de los juegos de rol. No puede reservar puntos de creación de personajes para usarlos como puntos de desarrollo. Sin embargo **sí** puedes reservarlos para convertirlos en *puntos de jugador* (los puntos de jugador se explican en el capítulo del Director de Juego).

Normalmente, todos los jugadores reciben 100 puntos de creación de personajes para crear su personaje. Estos puntos se pueden gastar en distintos campos de la hoja de personaje para aumentar las dotes y características del personaje del jugador.

• Rellenando la Hoja de Personaje

○ Nombre

Escoge un nombre. Puede ser un mote, pero no le pongas nombres absurdos. En otros juegos u otras ambientaciones quizás los nombres graciosos quedan bien, pero aquí no pega que el grupo enviado por un gobierno internacional a luchar contra los nazis esté compuesto por Tom Ate, Johnny Mentero, Lucas Grijander, Gollum, Han Solo, Yoquesé, KilleRIn5tinkt y Tamara Aserejé.

Intenta que sea un nombre creíble, de la época. Y recuerda que el nombre puede determinar la nacionalidad de tu personaje y viceversa.

○ Profesión

Seguidamente debes decidir qué clase de personaje va a ser. Realmente, en *Profanadores* no existen las clases de personaje tal y como son en otros juegos. Aquí los personajes no están ceñidos a un estereotipo cerrado, sino que adquieren disciplinas y técnicas de forma voluntaria y con libre albedrío.

Puedes echar un vistazo a la lista de arquetipos que se muestra más avanzada esta sección. No estás atado a una elección en esa lista. Tan sólo es para darte ideas para tu personaje. Aunque siéntete libre de poder coger un arquetipo de ahí si no tienes tiempo o ganas de decidir por ti mismo.

○ Pasado

Tu personaje debe ser algo más que una hoja de papel con niveles de dominio de habilidades y una lista de posesiones. El personaje debe desarrollar una personalidad (tú debes desarrollarla por él). Si no, no será más que un robot, un personaje de videojuego mata-bichos taciturno y cargado de armas.

Tan importante o más que armar al personaje es que el personaje parezca de verdad. Debes darle vida. Para que alguien parezca real debes darle un pasado, una personalidad y unas expectativas de futuro. Rellena cada uno de los campos para darle

un pasado al personaje. De nuevo, no coloques chorradas del estilo “el alcohol mató a su padre, le arrolló el camión de la cerveza” porque tienden a crear un payaso. Eso no quita para que pongas cosas simpáticas, pero creíbles.

Origen: ¿De dónde es? ¿Qué ocurría allí en su infancia y juventud?

Familia: ¿Con quién creció? ¿Se llevaba bien con ellos?

Parientes: ¿Tiene parientes en la actualidad? ¿Cómo se lleva con ellos?

Etnia: Es una consecuencia de las anteriores.

○ **Personalidad**

Define el carácter del personaje. Tu interpretación del personaje debe ser coherente con lo que pongas aquí. No digas que es tolerante y después te pongas a hacer chistes racistas. Ni digas que jamás mataría a nadie a sangre fría y después lo interpretes como un carnicero. El DJ te asignará puntos de desarrollo por interpretación de acuerdo a lo coherente que hayas sido con la personalidad del personaje durante la partida.

Pero lo más importante de todo: no hagas un reflejo de ti mismo. Si lo haces, será como jugar con un clon tuyo. Te tomarás a mal todo lo malo que le pase al personaje, para disgusto del DJ. Además, todas las aventuras serán iguales porque reaccionarás de la misma manera. Coge un personaje que tenga poco o nada que ver contigo y no repitas la personalidad entre distintos personajes.

Principios: ¿Hay algo que jamás haría el personaje? ¿Qué?

Prejuicios: ¿Hay alguna raza, organización, cultura, religión, etc que disguste al personaje?

Gustos: ¿Qué es lo que más le gusta? ¿Alguna comida? ¿Algún animal? ¿Alguna actividad?

Odios: ¿Qué es lo que no soporta de los demás?

Fobias: ¿Hay algo que teme sobre todo lo demás?

○ **Meta Final**

¿Cuál es el objetivo final del personaje? ¿Ayudar a su familia? ¿Encontrar a un pariente perdido? ¿Acabar con un enemigo mortal? ¿O simplemente luchar contra los ejércitos de las tinieblas?

La Meta Final del personaje indica qué es lo que impulsa al personaje a levantarse cada mañana y seguir adelante, a embarcarse en misiones arriesgadas en lugar de retirarse a una vida civil. Cuando el personaje cumpla la Meta Final, se considerará que el personaje *ha terminado*. Eso no significa que muera, sino que está en paz con el mundo y consigo mismo (encuentra a su hijo perdido, venga la muerte de su maestro, etc). En ese momento el jugador ganará *puntos de jugador* y podrá comenzar otro personaje o seguir con el actual marcándole una nueva Meta Final.

○ **Relaciones**

Aquí se indican relaciones con personajes de importancia en la campaña (sí, campaña, no misión). Una campaña puede llevar más de una misión y puede que personajes importantes aparezcan en varias de ellas, o incluso en campañas distintas.

Para hacer un seguimiento de las relaciones con personajes de importancia en la trama, o de importancia en la vida del personaje, el DJ te dirá que apuntes su nombre en esta sección. En los campos adecuados tendrás que poner un número que indicará cómo de bien o mal te llevas con el personaje, si tenéis deudas pendientes o favores que devolver.


Los números van acompañados de unos símbolos. Su significado se explica a continuación.

La estrella ★ indica simpatía, amistad y compañerismo. Un 1 indica ligera simpatía por ti. Un 5 es un amigo a muerte o un familiar querido. Un -1, le caes algo gordo. Un -5, quiere tu cabeza en una bandeja.

Normalmente la simpatía es a primera vista y, después, por convivencia. La simpatía del personaje vendrá dada por lo que tenéis en común, si le has caído bien o si cree que puede confiar en ti.

Claro está que si le decepcionas perderás puntos de simpatía y puedes llegar a tener negativos. Si acumulas muchos negativos no te acerques a él. Sin embargo, si demuestras que puede confiar en ti, ganarás puntos de simpatía.

Los personajes ruines y rastreros se caen bien entre ellos. Entre los justos también habrá buen clima. Pero si mezclamos ambos grupos pueden surgir *tiranteces*.


La saca de dinero  indica los favores que te debe o lo agradecido que se siente hacia ti. Un 1 indica que te debe una cena. Un 5 que te debe la vida. Un -1, le debes algo de dinero. Un -5, perdió un brazo para salvarte y ni se lo has agradecido.

Cuando ayudes a alguien de forma desinteresada, te hará ganar puntos de favor. Esos puntos los podrás gastar pidiéndole tú favores a él. Si pides un favor a alguien, perderás puntos de favor en esa persona. Incluso puedes tener puntos de favor negativos. Tu amistad con esa persona determinará cuántos puntos de favor negativos puedes llegar a tener antes de que esa persona se niegue a ayudarte. Evidentemente hay favores más grandes que otros. Pedir dinero para el billete de avión sería 1 punto, pedir que ponga en riesgo su vida por ti serían 5 o más.


Normalmente esta sección comenzará vacía. Quizás tu personaje ya tenga relación con algún otro por su pasado. En ese caso, indícalo aquí.

○ **Fama y Reputación**

Tu personaje puede ser más o menos famoso en el mundo. Esto puede ser bueno o malo según la ocasión. Siempre es más probable que te dejen pasar a la recepción del embajador si eres famoso. Pero también es más probable que la GESTAPO te reconozca durante una misión de paisano.

La fama se indica con el símbolo de la conversación . Una fama de 0 es que eres un Don Nadie. Una fama de 5 es que casi todo el mundo te ha visto o ha oído hablar de ti. Un personaje sólo puede afectar activamente a su fama para incrementarla. Si se dedica a aparecer en público o a hacer actos con resonancia pública o de importancia para las grandes esferas (aunque no especificamos qué esferas son esas) su fama aumentará.

Si embargo un personaje no puede hacer nada para reducir su fama, más que intentar pasar desapercibido una BUENA temporada.

Aparte de lo famoso que seas, tendrás una reputación. Ésta puede ser favorable (si te comportas adecuadamente) o desfavorable (si vas fastidiando a todo el mundo). La reputación se indica junto al símbolo de las máscaras de teatro . Cuando te comportas correctamente tu reputación aumenta. Cuando te comportas incorrectamente, se reduce. Reputación 0 es que no se te tiene como nada en particular. Con un 1 te tienen en buena estima. Con 5 eres auténticamente tenido en consideración y apreciado. Con un -1 eres un cabronzuelo. Con un -5 te odian a muerte.

La fama y la reputación son relativas a lugares geográficos o ambientes sociales. Se puede ser muy famoso en Francia o en la comunidad matemática y ser un perfecto desconocido en el mundo de la arqueología o en Estados Unidos. Además, puedes ser un héroe para los Aliados pero probablemente serás un posible objetivo a eliminar para los demás bloques. Por ello hay varias líneas para la fama y la reputación. Según los lugares que vayas visitando y la gente con la que vayas tratando, serás más o menos famoso y más o menos apreciado en según qué lugares.

○ **Lateralidad**

Indica cuál es la mano buena de tu personaje: la izquierda o la derecha.

○ **Atributos**

De serie, todos los personajes empiezan con 3'0 en Fuerza, Resistencia, Agilidad, Mente, Maña e Inteligencia; y 0'0 en Suerte.

A partir de ahí, puedes hacer dos cosas:

- Pasar cualquier cantidad de un atributo a otro. Por ejemplo, pasar 0'7 de Fuerza a Resistencia. Esto dejaría Fuerza en 2'3 y Resistencia en 3'7. Puedes hacer esto tantas veces como quieras y con los atributos que quieras. No puedes reducir por debajo de 1'0 a ningún atributo de esta manera.
- Gastar 1 punto de creación de personajes en un atributo. Esto lo incrementará en 0'1. Puedes hacer esto tantas veces como quieras, siempre que te queden puntos de creación de personajes. Por ejemplo, teniendo Fuerza 2'3 y gastando dos puntos de creación en ese atributo, quedaría en 2'5.

Puedes repetir en cualquier orden las dos operaciones anteriores hasta que te encuentres cómodo con las cifras en atributos. Ten en cuenta que los atributos determinan el máximo al que puedes subir tus técnicas.

Normalmente ningún ser humano suele tener sus atributos por encima de 6'0 . Así que no puedes ponerle en ningún atributo más de esa cantidad.

○ **Facción, Nación, Currículo**

Los personajes tendrán una nacionalidad, esa nacionalidad determinará su afiliación a uno de los tres Bloques jugables. También les condicionará en mayor o menor medida los conocimientos que pueden llegar a alcanzar sobre diversos campos del saber o la técnica, dependiendo de los centros de entrenamiento, academias o universidades ubicados en el país.

Algunas sociedades limitan a sus miembros a ciertas nacionalidades o afiliaciones. Además, la nación y bloque de origen puede tener una gran repercusión para los personajes *anómalos*.

Datos sobre las facciones, naciones y escuelas se pueden encontrar en su sección correspondiente.

○ **Disciplinas y Técnicas**

Las disciplinas que practica tu personaje son el verdadero corazón de su hoja de personaje. Hay un capítulo completo para las Disciplinas y para más de cien Técnicas. Lee las disciplinas que más adecuadas sean para el papel de tu personaje y su profesión. En la propia descripción de las disciplinas viene el coste en puntos para cogérselas desde el principio.

Dependiendo del país, facción o currículo a los que pertenece tu personaje, puede disponer de técnicas y disciplinas especiales que lo diferencian de los demás personajes.

Las técnicas particulares vienen determinadas en la descripción de cada país, facción o currículo.

Los costes de adquirir disciplinas y técnicas, a menos que se indique lo contrario en la propia disciplina, son los siguientes:

- Adquirir una disciplina con todas sus técnicas de nivel de maestría ⑤ a 1'0: 5 puntos de creación.
- Adquirir una nueva técnica, en una disciplina, a nivel 1'0: 5 puntos de creación.
- Subir en 0'5 una técnica o 0'1 en cinco técnicas u otra forma de repartirlo: 1 punto de creación.

○ **Ventajas y Desventajas**

Escoge una ventaja de la lista de ventajas. Apúntatela en tu Ficha de Personaje. Tienes la opción de coger una ventaja más a cambio de coger una desventaja. No puedes tener más de 2 ventajas.

○ **Particularidades**

Tienes la opción de coger una particularidad de la lista de particularidades. No tienes que coger una forzosamente. Léetelas y decide si te gustaría tener alguna. Puedes coger sólo una.

○ **Capacidades**

Determina los niveles iniciales de las distintas capacidades. Las Capacidades son características de los personajes cuyo valor es derivado de los niveles de los atributos, pero que se comportan de forma diferente. Por ejemplo, *Aguantar respiración* indica cuántas rondas puede pasar sin respirar, y depende de Agilidad y Resistencia.

Lee la descripción de cada capacidad y anota lo necesario siguiendo las indicaciones. Te recomendamos hacer este paso en último lugar, porque las Ventajas, Desventajas y Particularidades pueden tener algo que decir sobre esto.

○ **Dotes Anómalas**

Los personajes *anómalos* pueden tener dotes anómalas especiales. La descripción de dicho tipo de personaje indica cómo adquirir esos poderes.

Consulta el Capítulo de Anomalías si te vas a hacer un personaje *Anómalo*. El DJ debe estar de acuerdo en que te hagas un personaje anómalo.

○ **Listado de Equipo y Dinero Inicial**

Indica aquí el material inicial si lo tienes. Consulta cada pieza de equipo en la lista de material. Debes anotar el peso y la aparatosidad en los recuadros correspondientes. Asegúrate de no sobrepasar el peso máximo que puedes cargar o la aparatosidad máxima. Si los superas tu personaje no podrá actuar con libertad.

Por cada punto de creación de personaje que quieras gastar en dinero, recibirás 1000\$.

● **Arquetipos de Personajes**

Aquí hay una lista de subclases. Una subclase no es más que una clase personalizada. Si deseas personalizar tu personaje por completo elige una de las tres clases principales que se describen antes de esta sección. Si deseas escoger un tipo más concreto de personaje, entonces escoge una de las subclases siguientes.

○ **Asesino Profesional**

La sombra entró en el diminuto cuarto de la letrina. El soldado alemán lo percibió con el raballo de ojo. Empuñó su arma y avanzó hacia la puerta. “¿Quién anda ahí?” El soldado se quedó frente al umbral sin atreverse a abrir. “¿Quién está ahí dentro?”, volvió a gritar. Silencio. El soldado liberó una larga ráfaga de su ametralladora sobre la puerta. Silencio. Jirones de luz entraban en el pequeño recinto a través de los agujeros de las balas. Los restos de la puerta cayeron de una patada del soldado. El soldado avanzó dos pasos dentro de la habitación. Miro a su alrededor. Nada. Sólo los agujeros de bala en la pared de enfrente y... Algo se descolgó detrás de él. Nunca supo lo que era, ya que un gélido filo en su garganta sesgó su existencia.

El asesino salió al pasillo y se movió por las sombras hasta llegar a la puerta de la sala del generador. Abrió la puerta y miró dentro. Nadie. Colocó algo en la pared del pasillo, junto a la puerta, y estiró un delgado hilo de seda hasta la otra pared, donde lo adhirió. Entró en la sala del generador y estudió su contenido. ¿Cómo se apagaba aquel trasto? La mecánica nunca se le dio bien. Yiang desenfundó su pistola y apuntó a la maquinaria del generador. Un tiro y saltaron piezas por todos lados. El generador murió y las luces se extinguieron. Yiang oyó voces procedentes del pasillo. Seguramente se dirigían hacia el generador para averiguar qué habría pasado. Tenía que salir de allí. Se acercó a la pared del fondo y encontró un ventanuco. Como pudo, salió por él al exterior.

Los cinco soldados avanzaban raudos por el pasillo hacia la sala del generador. El intruso debía estar aún allí y lo acorralarían. Cuando el primero de ellos se disponía a abrir la puerta, no se dio cuenta que acababa de romper el hilo de seda con sus pies. La explosión desplomó el techo y las paredes, aplastando los restos dispersos de los soldados alemanes.

Es un experto en acercarse a sus objetivos inadvertidamente y cumplir sus trabajos de forma rápida y limpia. No tiene escrúpulos ni se deja llevar por los sentimientos. Se considera a sí mismo un profesional, y no mata por placer. El gobierno de su país consiente su actividad mientras el asesino trabaja para ellos. Así pues, no intentará enemistarse con los del Gobierno ni la Agencia. Su único móvil es el dinero, aunque no es raro encontrar a *profesionales* que hacen ligeras rebajas por motivos personales.

▪ Atributos

FOR: 2'0; AGI: 2'6; MAÑ: 2'4; MEN: 2'0; CUL: 2'0; SUE: 1'0.

▪ Habilidades

Tiene 8 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Su técnica profesional es *Sigilo*.

▪ Técnicas

Artes Marciales 2'0, Cerraduras 1'0, Sigilo 3'0, Trampas 2'0.

○ **Bioquímico**

Vraidoteau mezcló el ácido de la batería del camión averiado con las virutas de cobre que encontró junto a la maquinaria. Los mezcló en una botella de cristal junto con unos cuantos ingredientes más y la agitó. La lanzó a través de la ventanilla del puesto del guardia, rompiéndose dentro del habitáculo. Momentos después sacaban el cuerpo inmóvil del guardia envenenado por los gases.

Experto en ciencias químicas y biológicas. Se ha hecho con un nombre en los círculos de investigadores de esa rama de la ciencia en todo el mundo. Capaz de hacerse con sustancias químicas o biológicas y manipularlas para obtener venenos, antídotos, analgésicos, explosivos o incluso hacer gas nervioso. El bioquímico podrá dejar fuera de combate a los ocupantes de una habitación antes siquiera de que el grupo irrumpa en ella, entre otras muchas cosas.

▪ Atributos

FOR: 1'8; AGI: 1'8; MAÑ: 3'0; MEN: 2'0; CUL: 2'4; SUE: 1'0.

▪ Habilidades

Tiene 8 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Tiene dos técnicas profesionales que son *Química* y *Biología*. Si más adelante cambia de profesión, sólo podrá escoger una técnica como nueva profesión.

- Técnicas

Biología 2'0, Demolición 1'0, Medicina 2'0, Química 2'0.

- **Dotado Experto o Militar**

Es un militar o experto civil que posee ciertas dotes sobrenaturales. Es una mezcla de clases.

Crea un personaje siguiendo la clase principal Militar o Experto, teniendo en cuenta que debes descontar 6 puntos de Técnica, ó 12 de Habilidad, ó 0'6 de Atributo, o una combinación de todas ellas (0'2 Atributo = 2 P.Técnica = 4 P.Habilidad), de los puntos iniciales a repartir del personaje.

El personaje comenzará con un Dominio de Anomalía de 6'0.

Aplicar las reglas tanto de Dotado, como de la otra clase escogida (Experto o Militar).

- **Impostor**

"Seguro que el muy idiota me dispara", pensó Hinkel mientras corría hacia la trinchera, ajustándose el uniforme. ¡Mierda! El propietario anterior de su casco tenía la cabeza del tamaño de una ciruela. "Eh. Chico. Ven a ayudarnos con esto" Dos soldados alemanes llevaban algo grande envuelto en una lona. También iban hacia la trinchera y le hacían señales para que se les acercara. Hinkel, dejó de correr junto con los otros dos soldados y se dirigió hacia los del bulto. "¿Qué quieren?", dijo.

El sonido de una ráfaga de ametralladora ahogó la respuesta de su interlocutor. Hinkel se volvió hacia el estruendo proveniente de la trinchera y vió que uno de los soldados con los que estaba corriendo instantes atrás había sido abatido. Si no se llega a apartar de ellos seguramente habría corrido la misma suerte. "¿Es que no sabe que estoy aquí!?", pensó indignado.

Los del bulto habían dejado su carga en el suelo y estaban quitando la lona. "¡Mira aquel! ¡Venga, rápido!" Uno de los soldados señaló la entrada del búnker cercano. Hinkel vió a alguien en la entrada. ¡Era Higgins! Los soldados desvelaron por fin su carga, era una ametralladora pesada. Uno colocó la cinta de munición en la rendija mientras el otro apuntaba hacia el agente enemigo en la entrada del búnker. El soldado estaba a punto de apretar el gatillo cuando una bala atravesó su espalda. El de la munición se apresuró a empuñar su arma, pero fue demasiado lento. Segundos después Hinkel guardó su revólver en su funda y se dirigió hacia el soldado alemán que aún seguía disparando hacia la trinchera.

Un estafador, un mentiroso, un cínico, un perfecto actor. Se hará pasar por quien sea. Engañaría hasta a su madre. Imitará a un coronel para pasar por delante de unos guardias alemanes. Le sacará el dinero a quien se proponga (haciendo trampas, claro). Conseguirá documentos acreditativos o se los hará él mismo. Estafará a quien sea para convencerlo de lo que sea. Tiene un desparpajo natural y una facilidad para la conversación que puede bloquear a cualquiera. Claro que ése es el efecto que él busca.

- Atributos

FOR: 1'8; AGI: 2'0; MAÑ: 1'6; MEN: 4'0; CUL: 1'6; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 8 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Su técnica profesional es *Actuar*.

- Técnicas

Actuar, Burocracia, Etiqueta, Falsificar, Jugar, Timar,

- **Ingeniero**

Capaz de entender mecanismos complejos, diseñar aparatos y vehículos, crear explosivos o manipular sistemas electrónicos. El ingeniero del grupo podrá desactivar la alarma de la base enemiga, apagar las cámaras de vigilancia o manipularlas para su propio beneficio. Podrá reparar motores y máquinas o ingeniar nuevos artefactos.

- Atributos

FOR: 1'8; AGI: 1'8; MAÑ: 3'0; MEN: 2'0; CUL: 2'4; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 8 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Tiene dos técnicas profesionales que son *Electrónica* y *Mecánica*. Si más adelante cambia de profesión, sólo podrá escoger una técnica como nueva profesión.

- Técnicas

Demolición 1'0, Electrónica 2'0, Mecánica 2'0, Química 2'0.

○ **Ingeniero Militar**

Un ingeniero con instrucción militar. A cambio de adiestrarse en el combate, es menos erudito en los conocimientos del ingeniero civil. Un personaje versátil.

- Atributos

FOR: 1'8; AGI: 1'4; MAÑ: 2'8; MEN: 2'0; CUL: 2'2; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 6 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Militar.

- Técnicas

Electrónica 2'0, Mecánica 2'0, Química 2'0, Demolición 1'0.

○ **Ladrón Profesional**

Nadie birla como él lo hace. Sus conocimientos y habilidades van desde los propios de los maleantes callejeros hasta los de los más finos artesanos del oficio. Podrá hacerse con documentos necesarios para el grupo o los falsificará, robará pases, llaves, o cualquier cosa a quién sea. Podrá forzar las cerraduras de puertas de seguridad, esconderse para pasar desapercibido o colocar pequeñas trampas para incautos. Sacará al grupo de situaciones en las que vale más la maña que la fuerza.

- Atributos

FOR: 1'6; AGI: 2'6; MAÑ: 3'0; MEN: 1'6; CUL: 1'0; SUE: 2'0.

- Habilidades

Tiene 6 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Su técnica profesional es *Sustraer*.

- Técnicas

Bajos Fondos 1'0, Sigilo 1'0, Trampas 1'0, Cerraduras 2'0, Falsificar 2'0, Sustraer 3'0, Timar 1'0.

○ **Mecánico Militar**

Un soldado instruido en la mecánica. Podrá reparar motores de casi cualquier clase. Además tiene ciertos conocimientos de electrónica, conducir vehículos, barcos y aviones.

- Atributos

FOR: 2'6; AGI: 1'4; MAÑ: 3'0; MEN: 2'0; CUL: 1'4; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 6 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Militar.

- Técnicas

Electrónica 1'0, Mecánica 2'0, Automoción 2'0, Embarcaciones 1'0, Aeronaves 1'0.

○ **Médico Militar**

Un seguro de vida andante. El médico podrá rebajar la gravedad de una herida momentos después de que sea recibida. Podrá estabilizar los daños más graves o incluso practicar operaciones de urgencia. Sus conocimientos le permiten también manipular sustancias para crear preparados y compuestos. Como puede que no se baste para realizar las curas él sólo, está acostumbrado a indicar a los demás lo que tienen que hacer, lo que le da unos leves conocimientos de coordinación de equipos.

- Atributos

FOR: 2'0; AGI: 2'0; MAÑ: 2'4; MEN: 2'0; CUL: 2'2; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 6 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Militar.

- Técnicas

Medicina 3'0, Coordinar 1'0, Biología 2'0, Química 1'0.

- **Piloto de Combate**

Soldado adiestrado en pilotar casi cualquier tipo de aeronave. Posee además conocimientos avanzados de mecánica, lo que le permite realizar reparaciones en los aeroplanos u otras máquinas más simples. Su entrenamiento, de todas formas, comprende muchas otras habilidades.

- Atributos

FOR: 2'0; AGI: 2'0; MAÑ: 3'0; MEN: 2'0; CUL: 1'0; SUE: 2'0.

- Habilidades

Tiene 10 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Militar.

- Técnicas

Aeronaves 2'0, Mecánica 2'0.

- **Inspector**

Un suspicaz profesional de la investigación civil. Su soltura en la lucha contra el crimen le ha valido su ingreso como asesor en la Agencia. Ciertas misiones requieren de gente de visión aguda y mente rápida. Los interrogatorios, confidencias y tratos bajo mano son habituales para este sabueso. Acostumbrado a desenvolverse en ambientes marginales, el detective sabrá a quién preguntar cuando el grupo necesite información y conoce casi todos los procedimientos propios de delincuentes. Además, no será precisamente el personaje manco cuando empiecen los tiros.

- Atributos

FOR: 2'0; AGI: 2'0; MAÑ: 2'0; MEN: 3'0; CUL: 2'0; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 8 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Su técnica profesional es *Bajos Fondos*.

- Técnicas

Asalto 1'0, Burocracia 1'0, Bajos Fondos 1'0, Cerraduras 1'0, Coordinar 1'0, Falsificar 1'0, Sigilo 1'0, Timar 1'0, Tortura 1'0.

- **Saqueador de Tumbas**

Una mezcla entre ladrón y aventurero. Se gana la vida recuperando piezas antiguas en templos milenarios o yacimientos arqueológicos por descubrir. Las piezas se las queda, las vende o las cede a un museo, dependiendo del talante del saqueador. Sus métodos son condenados por los arqueólogos, pero sus servicios son apreciados en el mercado negro y, tal y como están las cosas, por la Agencia. Está acostumbrado a internarse en desiertos, junglas, tundras, cavernas y casi cualquier ambiente imaginable que pueda contener tesoros, y a sortear trampas ideadas por los constructores de los antiguos mausoleos. Su necesidad de viajar le ha hecho aprender más de media docena de idiomas.

- Atributos

FOR: 2'0; AGI: 2'4; MAÑ: 2'0; MEN: 2'0; CUL: 2'6; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 8 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Experto. Su técnica profesional es *Supervivencia*.

Entiende perfectamente y habla con acento extranjero:

- 4 idiomas europeos (aparte del suyo) a elegir.
- 4 idiomas africanos y asiáticos, a elegir.

- Técnicas

Demolición 1'0, Escalada 2'0, Supervivencia 3'0, Trampas 2'0.

○ **Soldado de Élite**

Miembro de la élite militar de un país asociado a la Agencia. Su adiestramiento militar es de los más avanzados y podrá cumplir su misión en casi cualquier entorno. Excepcional en el combate, el soldado de élite puede acabar con un grupo de milicianos enemigos en cuestión de segundos.

- Atributos

FOR: 2'6; AGI: 2'6; MAÑ: 2'6; MEN: 2'0; CUL: 1'0; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 6 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Militar.

- Técnicas

Artes Marciales 1'0, Asalto 1'0, Escalada 1'0, Submarinismo 1'0, Supervivencia 1'0.

○ **Soldado de Fortuna**

Hombre de armas a sueldo. Suele ser pagado por un gobierno para internarse en territorios enemigos (o aliados) y realizar misiones sin que el país contratante se vea involucrado directamente. Normalmente es un mercenario de por libre, un terrorista o un paramilitar. No suele ser leal al país que lo contrata hasta el punto de entregar su vida en la batalla, pero suele cumplir con el trato. No rinde cuentas a nadie en cuanto a su comportamiento o procedimientos, lo cual le da más libertad para actuar como quiera. Por el contrario, la Agencia no confiará los detalles secretos de la misión a un mercenario, por lo que normalmente no sabrá de qué va la misión ni partirá con el grupo desde el punto de salida, sino que se encontrará con sus compañeros en un punto de cita y se le asignará un objetivo concreto a cumplir (proteger al grupo, eliminar un objetivo, etc.). Además, él se deberá hacer con su propio material. A cambio, recibirá parte de la recompensa al inicio de la misión.

- Atributos

FOR: 2'6; AGI: 2'6; MAÑ: 2'6; MEN: 2'0; CUL: 1'0; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 6 Puntos de Habilidad. Mismas reglas que Militar, salvo por las normas de procedimientos y los méritos, que se obvian.

- Técnicas

Artes Marciales 1'0, Asalto 1'0, Escalada 1'0, Submarinismo 1'0, Supervivencia 1'0.

○ **Veterano Militar**

Un experimentado oficial participante en la Primera Guerra Mundial. Sus conocimientos sobre la guerra le hacen el jefe de grupo ideal en caso de entrar en una batalla. Debido a sus años, puede no ser tan ágil como los demás integrantes del grupo, pero sus conocimientos sobre casi cualquier cosa suplen esa desventaja.

- Atributos

FOR: 1'0; AGI: 1'0; MAÑ: 2'4; MEN: 3'0; CUL: 2'6; SUE: 1'0.

- Habilidades

Tiene 20 Puntos de Habilidad. Puede cambiar 2 puntos de habilidad por 1 de Técnica. Mismas reglas que Militar.

- Técnicas

Táctica 2'0, y todas las que pueda adquirir con 5 Puntos de Técnica (más si cambia Puntos de Habilidad).

• Clases Secretas

Las clases secretas no son clases en sí mismas. Cuando se crea un personaje, se tiene la opción de que además tenga una identidad secreta. Esa decisión debe ser consultada con el DJ, pues existe un límite de personajes con identidad secreta que pueden participar en una misión.

Si el DJ accede a que se cree un personaje con identidad secreta, se escogerá esta entre las disponibles. Lo ideal es que todo esto se haga de forma confidencial, para evitar que los demás participantes en la misión se enteren de si el personaje tiene una identidad secreta o no.

El personaje deberá ser interpretado con normalidad, siguiendo las indicaciones de la clase *pública* del mismo. Pero normalmente el personaje tendrá una misión alternativa al resto del grupo. Toda comunicación con el DJ a lo largo de la partida referente a la parte *secreta* del personaje se hará de forma confidencial, mediante notas o de cualquier otra manera oculta.

El personaje deberá evitar a toda costa que sus compañeros descubran su verdadera motivación. Si lo consigue y cumple su misión, la recompensa será mayor. En otro caso, lo normal es que el personaje reciba desde una reprimenda hasta posiblemente la muerte, tanto de sus verdaderos jefes como de sus compañeros de misión.

○ **Agente Doble del Enemigo**

Un militar, experto o dotado como cualquier otro. Participa en misiones como cualquier otro. Pero hay algo que los demás no saben: ¡él está con el enemigo! Sus órdenes serán sabotear la misión e inventar una historia que contará a los mandos al final de la misión de tal manera que no se descubra que él la ha saboteado.

En cada misión, recibirá una notificación para que se ponga en contacto con algún individuo que le trasmita las órdenes de su verdadero bando. Las órdenes variarán de una misión a otra, pero comprenderán desde sabotear la misión hasta eliminar al resto del grupo.

Si el personaje es descubierto, y su comportamiento extraño es notificado a las altas esferas, habrá fracasado en su cometido. Lo más probable es que lo ejecuten o lo encarcelen. Incluso si consigue escapar, jamás podrá volver a participar en las misiones que organice la facción que, engañada, le había reclutado.

En caso de éxito, el DJ añadirá una recompensa adicional a la que reciben sus compañeros (encuentra objetos mejores, recibe más dinero, gana más puntos de desarrollo). Por supuesto, todo esto se hará de forma secreta.

Si el personaje decide cambiar de bando y ser leal a la Agencia, sus antiguos jefes no dudarán en darle captura para eliminarlo.

Esta clase de personaje puede ser frustrante para los demás jugadores, ya que posiblemente sepan que el jugador tiene un personaje traidor, pero si sus personajes no lo han descubierto es como si ellos no lo supieran.

Que uno de los jugadores no deje de fastidiar al grupo y, aún sabiéndolo, ellos no se puedan defender puede levantar las iras de los demás jugadores. Por eso no será raro que el DJ decida no admitir más a ese personaje en futuras misiones pese a que haya conseguido su misión. *Cuando se descubre el pastel, ya no hay emoción.*

○ **Miembro de la Inteligencia de un país aliado**

Un militar, experto o dotado como cualquier otro. Participa en misiones como cualquier otro. Pero hay algo que los demás no saben: él es un agente secreto de la Inteligencia de su gobierno. Sus objetivos serán los mismos que los de los demás, pero eso es sólo una tapadera para su *verdadera misión*. La misión que debe realizar es secreta y debe permanecer siéndolo. A toda costa.

• Lista de Particularidades

○ **Grande**

Eres un grandullón que mides más de dos metros. Puedes llevar más chismes colgados y más grandes sin que te afecte tanto (30 de aparatosidad). Obtienes una ventaja de +0'2 en la intimidación y en las tiradas de liderazgo. Y +0'3 en los saltos.

Sin embargo tus enemigos obtienen un +0'2 para acertarte. Y te resulta +3 más difícil esconderte.

○ **Pequeño**

Eres bastante bajito. Puedes llevar menos cosas antes de que te molesten para moverte y actuar (aparatosidad de 15). Los saltos te resultan más difíciles (+3 de base, y +3 a todas las dificultades añadidas para hacer el salto más alto o más largo). Resultas menos intimidatorio (+0'3 al resistir la intimidación para el otro).

Sin embargo tienes un +2 a la *Esquiva Pasiva* y un +0'4 a la *Esquiva Activa*. Tienes un +0'5 para esconderte.

○ **Mano Dominante**

Según tu lateralidad, todo lo que hagas con tu mano buena obtiene una bonificación de 1'0. Por el contrario, lo que hagas con tu mano mala obtiene una penalización de -2'0.

○ **Combate Rápido**

Tienes el doble de Agilidad a la hora de determinar la Iniciativa. Sin embargo no puedes realizar tiros precisos.

○ **Azaroso**

Siempre que obtengas un 1, no se contará en la suma total de la tirada y además anulará el dado que mayor número haya mostrado. Por el contrario, siempre que saques un 10, se sumará al resultado de la tirada y podrás tirar otro dado adicional.

En caso de que salga un 1 y un 10 en la misma tirada, el dado adicional otorgado por el 10 se puede lanzar, antes de que el 1 anule el 10.

En los dados adicionales cuando se obtienen 1 y 10, se aplican las mismas reglas.

○ **Gafe**

Todos los que te rodean ven reducido el umbral de pifia de 10 a 5. Así, si fallan una tirada por 5 ó más, cometerán pifia, si fallan por 10 ó más, será doble pifia, etcétera. Esto afecta tanto a tus enemigos como a tus aliados, pero no a ti. Sin embargo, si te encuentras con otro gafe, sí te afectarán sus efectos.

○ **Heraldo del Dolor**

Tú, todos tus compañeros, e incluso tus enemigos, en el caso de hagáis daño, siempre hacéis +1'0 de daño adicional. Esto incluye también los daños por caídas, por explosiones, por pifias, etcétera.

○ **Drogo dependiente**

Necesitas de un fármaco para poder vivir. Deberás recibir una dosis diaria o ganarás 1d10 *ph* no recuperables. Si pasas otro día más sin tu dosis recibirás otros 1d10 *ph* adicionales no recuperables. Así sucesivamente hasta que recibas tu dosis.

A cambio, tienes una resistencia aumentada contra los agentes químicos. Para todo daño de procedencia bioquímica obtendrás un +1'0 a tu Resistencia para evitar sus efectos (o el daño producido por el agente químico será reducido en 1d10 *ph*).

○ **Abanderado**

Siempre que se produzca un ataque hacia tu grupo, tú serás uno de los objetivos, generalmente el del ataque más devastador. Pero mientras estés en peligro todos los de tus equipos y tú mismo recibiréis una bonificación de 0'4 a todo lo que hagáis.

● **Lista de Ventajas**

○ **Ambidiestro**

No sufres la penalización por realizar acciones con tu mano mala. Anota "Ambidiestro" en el campo *Lateralidad* de tu Ficha de Personaje. Incompatible con la particularidad *Mano Dominante*.

○ **Mirada Insostenible**

Tu mirada es tan incisiva que los demás no soportan mirar a tus ojos prolongadamente.

Sumas +2'0 cuando interrogues, intentes convencer o intimidar.

○ **Resistencia Elevada**

Tus huesos son más rígidos. Tus músculos más desarrollados. Eres más duro que los demás.

A la hora de determinar tus estados de salud (sección de capacidades) hazlo como si tuvieras +2'0 en Resistencia.

○ **Hipoxia Controlada**

Tu capacidad pulmonar es mayor de lo normal.

Aguantas el doble de tiempo sin respirar.

○ **Ágil como un Gamo**

Posees una mayor flexibilidad y creciste dando brincos y saliendo ileso de todas las peleas.

Tienes +1'0 en *Esquivar Activa*, *Saltar* y las de movimiento cuando es necesario tirar.

○ **Voluntad de Hierro**

Eres un cabezota. Cuando te propones algo no hay nada que te lo quite de la cabeza. Siempre te sales con la tuya.

Tienes +1'0 en *Voluntad*.

○ **Líder Innato**

Desde pequeño siempre fuiste el jefe de la banda, aunque fueses el menos fuerte. Cuando hablas todos te escuchan. Cuando diriges al grupo, todos te siguen.

Tienes +1'0 en *Liderazgo*.

○ **Lince**

No se te escapa ningún detalle. Lo que a los demás se les pasa por alto, a ti te salta a la vista.

Tienes +1'0 en *Percepción Activa* y *Pasiva*.

○ **Manitas**

Los trabajos manuales siempre se te dieron bien. Los mecanos siempre fueron tus juguetes favoritos. De pequeño arreglaste la vieja radio de tu abuelo.

Además de sumar tu bonificación por Maña en las técnicas de reparar, construir o manipular cosas como de costumbre, sumas +2'0 adicional.

○ **Ingenioso**

A ti siempre se te ocurría la manera de recuperar el balón del tejado de la casa de la vieja. Te inventabas las mejores excusas. Con una tapa de cubo y unas pesas te construiste un bólido.

Tienes +2'0 en el momento de tirar todas las técnicas que requieran creatividad o ingeniosidad.

○ **Pozo de Saber**

Has leído mucho. Has hablado con mucha gente. Has ido a muchos lugares. Te interesa todo. Sabes de todo.

Tienes +2'0 en *Conocimiento*.

• Lista de Desventajas

○ *Tic Nervioso*

En una situación bajo presión presentas un tic. Parpadeas mucho, se te traba la lengua, te rascas la oreja con saña, etc.

Siempre sabrán cuando mientes si superan una tirada de 15 con *Conocimiento*.

○ *Aerofagia*

En una situación bajo presión tus intestinos comienzan a hacer ruidos. Incluso puedes sentir la urgente necesidad de liberar gases.

Los enemigos te podrán detectar por los ruidos de tus tripas. Además, deberás superar tiradas de *Autocontrol* de dificultad **M** cada ronda o liberarás tus intestinos de la presión de los gases.

○ *Sudoración Excesiva*

En una situación bajo presión sudas desaforadamente. Tanto que se te resbalan los objetos de las manos. Y lo peor es que hueles fatal. No importa cuánto te laves. Tu sudor en estados de nerviosismo es insoportable.

Los enemigos te podrán detectar por tu sudor. Además, el umbral de pifia baja a 7.

Los Bloques

• Los Aliados

○ *Academias*

- *Academia Militar Británica*
- *Academia Militar Norteamericana*
- *Guerrillas Españolas*
- *Armada Española*
- *Cuerpo de Rangers Australiano*
- *Universidades Norteamericanas*
- *Universidades Británicas*
- *Universidades Europeas*

• La Unión Soviética

○ *Academias*

- *Academia Militar del Ejército Rojo*
- *Universidad de Moscú*

• El Imperio Oriental

- *Academia Militar Imperial*
- *Escuela Imperial de Meditación*

TÉCNICAS Y DISCIPLINAS

Las técnicas representan los conocimientos y habilidades adquiridas (al contrario que las capacidades, que son más o menos innatas a todo el mundo) del personaje.

Las disciplinas son campos del saber o de la técnica en los que los personajes pueden instruirse.

Cada disciplina engloba un conjunto de técnicas. Según un personaje desarrolla las técnicas de una disciplina, su maestría en dicha disciplina mejora, obteniendo técnicas avanzadas y habilidades especiales fruto de su experiencia en dicho campo.

Las técnicas y disciplinas pueden adquirirse en academias, universidades, escuelas, de la experiencia diaria o ser proporcionadas por facciones, sociedades o individuos particulares.

Si se aprende una disciplina en una academia o similar, se irán aprendiendo todas sus técnicas, pero también se pueden aprender las técnicas sin aprender nunca una disciplina, representando muchos conocimientos que el personaje jamás ha relacionado obteniendo ventajas en el campo.

Técnicas

Cada una de las habilidades no naturales de un personaje se denomina *técnica* y sirve para hacer una cosa específica (por ejemplo, *Matemáticas*, *Ataque con Armas cortas*, *Conducir Automóvil* y *Oratoria* son todas técnicas). Cada técnica se aprende y mejora por separado de las demás.

También existen *técnicas avanzadas*, que sólo pueden ser aprendidas y mejoradas si se posee un nivel de maestría mínimo en cierta disciplina (por ejemplo, para aprender y mejorar la técnica *Desarmar con Armas de Refriega* es necesario un nivel de maestría de ● en la disciplina *Armas: De Refriega*).

• Avance de las Técnicas

Las técnicas tienen un código de dominio similar al de los atributos. Así, un médico con 3'5 en *Analgésicos* sabe más de calmar el dolor que uno con 2'0.

Según la técnica, mediante el uso de la misma, el estudio, la instrucción y puntos de desarrollo se puede perfeccionar su dominio. Conforme a más nivel esté ya la técnica, más difícilmente será perfeccionarla.

Las técnicas sólo se pueden perfeccionar si se usan. Al final de una sesión/aventura (depende del DJ) los jugadores podrán gastar sus puntos de desarrollo en las técnicas que hayan usado, sin importar si han fracasado o tenido éxito al usarlas.

Algunas disciplinas o técnicas tienen reglas particulares para avanzar en ellas. Por ejemplo, si un personaje falló al traducir un texto en sánscrito porque no tenía ni idea de sánscrito, tampoco podrá avanzar sus conocimientos de sánscrito al final de la aventura/sesión con puntos de desarrollo. Necesitará un profesor que le enseñe.

○ Profesores

Las técnicas que no se han usado o que no se pueden aprender/perfeccionar sin entrenamiento específico requerirán que algún personaje se las enseñe, con el tiempo necesario, al que quiere avanzar en ellas. Estos profesores normalmente cobrarán por la instrucción, o precisarán de servicios a cambio. Además, aprender y perfeccionar estas técnicas también cuesta puntos de desarrollo.

Un personaje no puede aprender una técnica de un profesor hasta que se cumpla todo el período de aprendizaje con ese profesor (pueden ser varios profesores). El personaje gasta los puntos de desarrollo al principio del periodo de instrucción, y recibe los incrementos a la técnica al final del periodo de instrucción. Los periodos de instrucción se pueden interrumpir y reanudar las veces que sea necesario.

Los profesores sólo pueden enseñar a sus alumnos las técnicas hasta el nivel que ellos mismos poseen en esa técnica.

A veces no hace falta que el profesor sea humano para poder aprender. Un libro de texto, un curso en cinta magnetofónica, etcétera pueden servir para ilustrar a alguien sobre casi cualquier cosa.

Está claro que no todas las técnicas se prestan a ser aprendidas de los libros. Por ejemplo, se puede aprender mucho de arqueología de los libros, pero no tanto de lucha cuerpo a cuerpo. Los libros de texto, u otros documentos de los que se pueda

aprender tendrán un *multiplicador de docencia*. Ese multiplicador se aplica a la cantidad de tiempo que se necesitan para avanzar en la técnica que se está intentando aprender.

Con un profesor se aprende mucho más rápido, pero algunas veces el personaje puede querer aprender de un libro; bien sea porque los honorarios del profesor son muy altos o porque no queden profesores que impartan dicha materia (por ejemplo, el uso y manejo de un artefacto antiguo).

○ **Costes y Límites de Avance**

Está claro que lo que más buscará un personaje para avanzar serán los puntos de desarrollo, el tiempo libre para poder aprender las cosas que no usó durante las aventuras anteriores y, no menos importante, el dinero para poder pagar a instructores o comprar material didáctico del que aprender.

Un personaje no podrá avanzar en la técnica hasta que cumpla absolutamente todo el periodo de instrucción. Los pagos en dinero/puntos de desarrollo se hacen al principio del periodo de aprendizaje, y los incrementos se reciben al final.

El coste básico de avanzar una técnica es igual a tantos puntos de desarrollo como el nivel actual de la misma, sin tener en cuenta los decimales.

Es decir, para mejorar *Atacar con Armas cortas* que está a 3'2, costará 3 puntos de desarrollo, pasando a tener entonces 3'3.

Aparte de esto, si se aprende de un profesor o libro, el avance costará tiempo y dinero. Cada técnica indicará cuánto tiempo y dinero serán necesarios por cada punto de desarrollo gastado.

También es posible que el profesor que encontremos nos haga rebajas o por el contrario nos lo ponga más caro. En general, los precios indicados son estimaciones de lo que costaría la mejora en una academia normal, pero es asunto del Director de Juego decidir cuánto cobrará cada profesor en sus campañas (quizá algunos lo hagan gratis, quizá otros se nieguen, quién sabe), pero en caso de necesidad siempre podrá usar el precio indicado como precio medio. Tampoco hay que olvidarse de que los libros tienen un multiplicador de docencia que aumenta los costes en tiempo del aprendizaje pero, claro, al libro no hay que pagarle como a un profesor.

Por ejemplo, teniendo *Pilotar Aeronaves* a 3'9, para avanzarla sin haberla utilizado en la última aventura necesitaremos un profesor. De partida necesitaremos 3 puntos de desarrollo. Además, la técnica indica que cuesta 100\$ y 5 días por punto de desarrollo, lo que resultaría en un total de 3 p.d. + 300\$ + 15 días de entrenamiento, llevando la técnica a 4'0.

Quizás el profesor nos haga una rebaja por haberle ayudado en una ocasión anterior, con lo que la suma monetaria se podría reducir. Recordemos que el profesor debería tener la técnica *Pilotar Aeronaves* al menos a nivel 4'0 para poder enseñárnosla.

Si en lugar de un profesor decidimos aprender de un libro ("*Aprenda a pilotar aeronaves en diez fáciles pasos*"), digamos con multiplicador de docencia de x5, entonces necesitaríamos los 3 puntos de desarrollo + $15 \times 3 = 45$ días (15 por la técnica, que indica que deben ser 5 días por punto de desarrollo, y por 5 porque el libro tiene ese multiplicador). Sin embargo, sólo habríamos pagado los dos dólares del libro.

○ **Atributos Regentes**

Cada técnica se ve influida por un atributo, que es con el que más tiene que ver. Mientras que las técnicas representan cómo de dominado tiene el personaje el conocimiento y la práctica del área concreta que la técnica representa, los atributos indican la afinidad que tiene el personaje de perfeccionar esa técnica. Por ejemplo, un personaje mañoso no tiene por qué saber reparar motores, pero si se pone a aprender, le costará menos que a otro que sea más torpe.

En términos de juego, los atributos que rigen cada técnica las afectan en el momento de avanzar en ellas, de la siguiente forma:

- Si el nivel de la técnica está más bajo que la mitad del actual nivel del atributo, avanzar en la técnica cuesta la mitad. Si esto reduce el coste por debajo de 1 punto de desarrollo, entonces cuesta 1 punto de desarrollo subir 0'2 la técnica. Por ejemplo: Con Maña 3'0 y *Atacar con Ametralladoras* 1'0, costaría 1 punto de desarrollo avanzar la técnica hasta 1'2. Con Maña 4'3 y *Atacar con Ametralladoras* 2'0, costaría 1 punto de desarrollo avanzarla hasta 2'1.
- Si el nivel de la técnica se halla entre la mitad del nivel del atributo y el nivel del atributo (ambos inclusive), el coste no varía. Por ejemplo, con Maña 3'0 y *Reparar Ametralladoras* 2'0, costaría 2 puntos de desarrollo subirla hasta 2'1.
- Si el nivel de la técnica supera o iguala al del atributo regente, el coste de avanzar la técnica se duplica. Por ejemplo, con Maña 3'0 y *Ataque con Armas cortas* 4'0, costaría 8 puntos de desarrollo subirla a 4'1.

Los costes mencionados se refieren a puntos de desarrollo y, por lo tanto, a periodo de aprendizaje y suma monetaria si es con profesores o libros.

• Aprender Técnicas

Aprender una técnica nueva cuesta 2 puntos de desarrollo. Se obtiene la técnica a nivel 1'0, y a partir de ese momento puede mejorarse de forma normal.

Las reglas de profesores, libros, tiempo y coste de avance de una técnica se aplican igualmente a su aprendizaje, pero multiplicando el coste y tiempo por 1'5 (el primer paso siempre cuesta un poco más).

Disciplinas

Una disciplina es, por así decirlo, un paquete de técnicas que se le enseña al personaje durante su vida académica (o posteriormente). Por ejemplo, la disciplina de *Medicina* posee diversas técnicas, entre las que están *Diagnosticar*, *Estabilizar*, o *Analgésicos*.

Se puede aprender una disciplina desde cero, aprendiendo durante su desarrollo todas sus técnicas. También puede aprenderse a posteriori: una vez conozcas todas las técnicas de una disciplina podrías ser entrenado en la disciplina en su conjunto, aprendiendo a relacionar y aprovechar la relación existente entre las técnicas para ser mejor en todas ellas.

• Maestría de la Disciplina

A la hora de realizar una operación quirúrgica no es lo mismo un curandero que un enfermero. Un enfermero que un médico. Un médico que un cirujano.

Cuanto más avance el personaje en las técnicas de una disciplina que se conozca, mayor será su autoridad y maestría en la disciplina. Ciertas técnicas requieren que se haya obtenido ya un cierto nivel de maestría para ser aprendidas. Otras ofrecen beneficios especiales al alcanzar ciertos niveles. La descripción de cada disciplina establece su funcionamiento concreto.

La maestría de una disciplina viene determinada, normalmente, por el menor nivel entre las técnicas que comprende. De todas formas esta regla puede cambiar según la disciplina indique otra cosa.

Las técnicas de la disciplina indican en el nivel a partir del cual se puede adquirir. Las técnicas de nivel 0 son las técnicas básicas de la disciplina, las que se aprende al aprender la disciplina y las que son necesarias para aprenderla. Los niveles vienen indicados al lado del nombre de la técnica con los símbolos 0, 1, 2, etcétera.

• Aprender Disciplinas

Al igual que con las técnicas, aprender una disciplina requiere puntos de desarrollo, tiempo y, muchas veces, dinero.

El coste básico para aprender una disciplina desde cero (sin poseer ninguna de sus técnicas de nivel de maestría 0) es igual al número de técnicas de nivel 0 que posee la disciplina multiplicado por tres, más un posible valor añadido que se especifica en cada disciplina. Así, aprender la Disciplina *Pelea*, que tiene tres técnicas de nivel 0, costaría 9 puntos de desarrollo. Aprender la disciplina *Armas de Refriega*, también con tres técnicas de nivel 0 costaría sin embargo 14 puntos de desarrollo, porque posee un coste añadido de +5.

Aprender una disciplina de este modo proporciona la disciplina en si y todas sus técnicas de nivel de maestría 0 a nivel 1'0, con lo que se obtiene inicialmente un nivel de maestría de 1 en la disciplina (a no ser que se especifique lo contrario).

Es más fácil aprender una disciplina cuando ya se conocen algunas o todas las técnicas de nivel 0 de la misma. En este caso, cada disciplina conocida de nivel 0 reduce el coste en puntos de desarrollo en 2. Por lo tanto, si se desea aprender la disciplina *Pelea* pero ya se posee *Ataque con Pelea*, el coste en puntos de desarrollo sería sólo de 7 (9 es el coste normal, menos 2 por la técnica que ya se conoce).

Si se aprende una disciplina conociendo ya alguna de sus técnicas, se obtiene cualquier técnica de nivel 0 que no se conociera a nivel 1'0, y la disciplina en si. Las técnicas que ya se conocían no mejoran.

Listado de Técnicas

• Técnicas Comunes

Las técnicas comunes son accesibles a todos los personajes del juego, al estar su conocimiento ya muy extendido por todo el mundo. Cualquier nación, o bloque, podrá proporcionar a sus ciudadanos las instalaciones o instituciones capaces de instruirlos en estas técnicas.

○ **Ataque (Ametralladoras)**

Esta técnica se usa para atacar con ametralladoras.

Cuando un personaje declara un ataque, puede escoger, si lo desea, disparar a un grupo de objetivos en lugar de a uno sólo. Esto podrá hacerlo sólo si el grupo de objetivos se encuentran dentro de un arco de 90° desde el punto de vista del personaje.

En caso de disparar a un grupo, la dificultad de impactar será la de cada uno de los objetivos (aunque no se deberá superar la tirada para cada objetivo, basta una para cada rango de dificultad). No importa cuántos objetivos quiera alcanzar, esta acción contará únicamente como una.

Si hay un aliado en la línea de fuego, y el personaje quiere evitar impactarle, la tirada se deberá superar con *virguería* (superar por +10 la dificultad). Si no se obtiene virguería pero sí se supera la dificultad, el personaje impactará a todos los blancos que declaró y a sus aliados en la línea de fuego.

Por cada blanco más allá del primero al que le quiera dar en ese disparo del arma, el daño del ataque se reducirá en 1'0. Es decir, para un objetivo el daño es el mismo que se indica en el arma, para dos objetivos, es el indicado - 1'0 el que se le inflige a ambos. Para tres, es el indicado -2'0 a los tres. Sin embargo, si en un ataque se impacta a blancos no intencionalmente, como aliados o blancos fortuitos, estos no se cuentan para reducir el daño. Es decir, si declaramos tres blancos y acertamos sin querer a dos de nuestros aliados, sólo cuentan los tres blancos declarados para reducir el daño, que queda en el indicado en la descripción del arma - 2'0.

Ráfagas:

El personaje puede hacer más daño en su ataque si mantiene el gatillo apretado, dejando salir más proyectiles. En términos de juego, el personaje puede disparar más de una ráfaga en el mismo ataque. El máximo de ráfagas que puede disparar un arma se indica en su descripción. Por cada ráfaga adicional, se suma una cierta cantidad de daño al ataque, a costa de consumir más munición.

Además cada ráfaga adicional cuenta como una acción a efecto de penalización por múltiples acciones. Sin embargo el personaje no tiene que esperar a soltar cada ráfaga en un segmento de acción distinto, sino que se dispara todo en el segmento de acción para el que declaró el ataque.

Las ametralladoras tienen un retroceso que debe ser soportado por el personaje para no errar la siguiente ráfaga. El retroceso se debe superar con FUE, y la dificultad es de 5 por cada ráfaga disparada más allá de la primera. Es decir, para un ataque de una sola ráfaga no es necesario comprobar el retroceso. Para dos ráfagas, la dificultad es 5. Para 3, es 10. Para 4 es 15, etc. La dificultad del retroceso puede variar según el arma, aunque lo general es 5.

Si no se supera el retroceso, se hace el daño equivalente a una sola ráfaga, pero aún así se consume la munición y las acciones múltiples equivalentes a las ráfagas que pretendía disparar.

Se puede cometer pifia al intentar resistir el retroceso.

▪ **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 2 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Ataque (Armas Cortas)***

Se usa para atacar con un arma de fuego personal que pueda usarse con una mano, típicamente pistolas y revólveres.

Atacar con armas cortas es la forma de ataque a distancia más simple de todas. El personaje escogerá un blanco. Se determinará la distancia entre el objetivo y el personaje y se consultará los rangos de alcance del arma para decidir la dificultad.

▪ **Avance**

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 3 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Ataque (Armas de Refriega)***

Se emplea para atacar y golpear a un oponente con un arma de refriega, es decir, de combate cuerpo a cuerpo. Las armas de refriega pueden tener una dificultad intrínseca a su uso. Por ejemplo, un chuchillo no tiene dificultad alguna para ser usado, sin embargo, un martillo de guerra o unos nunchakus sí.

Aparte de la dificultad de usar el arma está la dificultad para golpear al oponente. El oponente tiene sus reflejos y su agilidad para esquivar los ataques de refriega.

Así pues, la dificultad de atacar con armas de refriega será la suma de la dificultad intrínseca al arma más la capacidad *Esquiva* del oponente.

Algunas armas suben esta dificultad para impactar a los que las esgrime. En todo caso eso se especifica en la descripción del arma.

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 15 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Ataque (Armas fijas)***

Esta técnica se usa para disparar todo tipo de armas de fuego que disparen desde posiciones fijas, como torretas ametralladoras o las armas de fuego a bordo de los vehículos.

Atacar con un arma fija implica estar colocado en la posición del operador de la misma. No se permite desplazarse mientras se dispara un arma fija, a menos que lo que se desplaza sea el vehículo sobre el que va montada.

La dificultad se basa en los rangos de alcance del arma. Sin embargo esta dificultad puede verse afectada por otros factores. Si el arma tiene un dispositivo de seguimiento, será más sencillo dispararla. Si el arma está en un vehículo en movimiento, será más complicado.

▪ **Avance**

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 3 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Ataque (Artillería)***

Esta técnica se usa para atacar con armas de artillería, como obuses y cañones de carros de combate.

Atacar con artillería es bastante parecido a un proceso de prueba y error si no se dispone de equipamiento de calibración ni información de la posición de los objetivos. Por supuesto nos referimos a cañones antiaéreos o grandes obuses. Los bazucas, los cañones de los tanques y los morteros son más fáciles de apuntar, pero aún así, acertar al primer tiro sigue siendo difícil.

Las armas de artillería, según lo fáciles que sea apuntarlas, incluirán una dificultad inicial que se sumará a la relativa a los alcances del arma. Esa dificultad adicional se sumará completamente en el primer tiro que se realice sobre un blanco concreto. En el segundo tiro sobre el mismo blanco, esa dificultad adicional se reducirá en una cantidad (especificada en el propio arma, pero suele ser 5).

Si se cambia de objetivo, se pierden todas las reducciones a la dificultad adicional y se debe empezar de cero.

▪ **Avance**

Atributo: ING.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Ataque (Pelea)***

Esta técnica se usa para atacar sin armas, usando sólo el cuerpo.

La dificultad para impactar con un ataque desarmado es normalmente la *Esquiva* del oponente. Si el oponente va armado con un arma de refriega, el personaje deberá mejor intentar desarmar, inmovilizar o trabar el arma de su oponente antes de intentar golpearle. Si no lo hace, deberá obtener una *virguería* para impactar al oponente sin ser herido por el arma que esgrime.

Si el personaje impacta al oponente, tirará FUE para determinar el daño.

Si el personaje está atacando a un oponente **armado** con armas de refriega, y al atacar sobrepasa la *esquiva* del oponente, pero no obtiene la *virguería* para acertarle sin ser dañado, recibirá un daño equivalente al del arma del oponente, contando su propia FUE para el daño (es decir, si el arma tiene daño FUE+2'0, esa FUE es la del personaje que ataca, no la del que defiende).

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 30\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Ataque (Rifles)***

Esta técnica se emplea para atacar con armas largas de fuego del tipo rifle.

Similar a las pistolas de mano en cuanto a ataque. La dificultad se basa principalmente en los rangos de alcance especificados en el arma.

▪ **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Ataque (Subametralladoras)**

Esta técnica se emplea para atacar con subametralladoras.

Cuando un personaje declara un ataque, puede escoger, si lo desea, disparar a un grupo de objetivos en lugar de a uno sólo. Esto podrá hacerlo sólo si el grupo de objetivos se encuentran dentro de un arco de 90° desde el punto de vista del personaje.

En caso de disparar a un grupo, la dificultad de impactar será la de cada uno de los objetivos (aunque no se deberá superar la tirada para cada objetivo, basta una para cada rango de dificultad). No importa cuántos objetivos quiera alcanzar, esta acción contará únicamente como una.

Si hay un aliado en la línea de fuego, y el personaje quiere evitar impactarle, la tirada se deberá superar con *virguería* (superar por +10 la dificultad). Si no se obtiene virguería pero sí se supera la dificultad, el personaje impactará a todos los blancos que declaró y a sus aliados en la línea de fuego.

Por cada blanco más allá del primero al que le quiera dar en ese disparo del arma, el daño del ataque se reducirá en 1'0. Es decir, para un objetivo el daño es el mismo que se indica en el arma, para dos objetivos, es el indicado - 1'0 el que se le inflige a ambos. Para tres, es el indicado - 2'0 a los tres. Sin embargo, si en un ataque se impacta a blancos no intencionalmente, como aliados o blancos fortuitos, estos no se cuentan para reducir el daño. Es decir, si declaramos tres blancos y acertamos sin querer a dos de nuestros aliados, sólo cuentan los tres blancos declarados para reducir el daño, que queda en el indicado en la descripción del arma - 2'0.

El personaje puede hacer más daño en su ataque si mantiene el gatillo apretado, dejando salir más proyectiles. En términos de juego, el personaje puede disparar más de una ráfaga en el mismo ataque. El máximo de ráfagas que puede disparar un arma se indica en su descripción. Por cada ráfaga adicional, se suma una cierta cantidad de daño al ataque, a costa de consumir más munición.

Las ametralladoras tienen un retroceso que debe ser soportado por el personaje para no errar la siguiente ráfaga. El retroceso se debe superar con FUE, y la dificultad es de 5 por cada ráfaga disparada más allá de la primera. Es decir, para un ataque de una sola ráfaga no es necesario comprobar el retroceso. Para dos ráfagas, la dificultad es 5. Para 3, es 10. Para 4 es 15, etc. La dificultad del retroceso puede variar según el arma, aunque lo general es 5.

▪ **Avance**

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 50\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 3 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Atrincherar**

Permite elaborarse una trinchera mediante sacos, piedras, excavando, apilando muebles, etcétera que permita al personaje atacar desde detrás de ella al tiempo que le protege total o parcialmente.

Dificultad:

Si tiene las herramientas y materiales adecuados, con el tiempo suficiente, la trinchera podrá proteger a un par de personas con índices de absorción e integridad iguales al resultado de la tirada de esta técnica y al doble de ese mismo resultado, respectivamente.

Por ejemplo, el personaje lanza su **Atrincherar** obteniendo un 15. Pues crea una trinchera que puede cubrir completamente a dos personas acurrucadas, con A(15)[30].

Si la trinchera se construye con algo más duro que los sacos de arena, como bloques de piedra o planchas de metal, aumentar (hasta duplicar) las cifras anteriores. Si la trinchera debe ser más grande para proteger a más gente, hará falta más tiempo o la absorción/integridad de la misma se verá mermada. Aplicar otras modificaciones donde el DJ lo vea conveniente.

▪ **Avance**

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Bombardeo (desde Aeronave)**

Sirve para acertar a objetivos en tierra cuando se dejan caer bombas o explosivos de cualquier tipo no autopropulsados, bien sea abriendo el compartimiento de las bombas de una fortaleza voladora para que caigan solas o lanzándolas manualmente desde la cabina de un caza de exploración.

La dificultad de esta tarea consiste en orientar la aeronave correctamente y calcular mentalmente el momento exacto de soltar la bomba, teniendo en cuenta la altura a la que se está, la velocidad del avión (y por lo tanto, de la bomba), la dirección actual, el viento, etcétera. No se tiene aquí en cuenta si la bomba se debe levantar en peso para lanzarla y ésta pesa media tonelada. Eso es algo que el DJ debe resolver aparte.

Dificultad:

La dificultad básica es 5, suponiendo que estamos a 100 metros de altitud respecto al suelo, perfectamente orientados, a la que se le irán sumando o restando modificadores:

- +10: Es difícil orientar correctamente el avión debido a que hay turbulencias moderadas o se intenta evitar a un caza enemigo o fuego antiaéreo leve. Aumentar esta dificultad si las turbulencias, los enemigos o el fuego antiaéreo son mayores.
- +5: por cada vez que se duplique la altitud. Es decir, +5 a 200 metros, +10 a 400m, +15 a 800m, etcétera.
- +5 en caso de brisa fuerte, +10 en caso de ventolera, +15 en caso de fuerte viento, etcétera.
- + 5 si el objetivo se mueve hasta a 30km/h, +10 hasta 60km/h, +20 hasta 120km/h.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 500\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Caer**

Habilidad del personaje para caer desde gran altura y no hacerse daño.

Con esta habilidad el personaje puede reducir el impacto recibido como si la caída fuese de 3m menos de los que en realidad es. Por cada virguería con que se supere la tirada se amortiguan 6 metros más.

Dificultad:

La dificultad básica es 15.

Se puede modificar desde -10 hasta +10 según la dureza del suelo en el que se va a caer. -10 sería algún tipo de colchón inchable creado para resistir caídas, +10 sería una superficie plana de hormigón armado.

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Camuflar**

Se emplea para hacer más difícilmente detectable un objeto, un lugar o un individuo, incluyendo al propio personaje, a la vista y oídos de los demás.

El camuflaje puede ir desde improvisar ropa mimética, confundirse en el entorno natural, esconderse u ocultar objetos o la entrada a una cueva, etc.

Cuando un personaje quiera esconderse de otro, permaneciendo quieto, en silencio y oculto, usará esta técnica.

También sirve para camuflar trampas.

Esta técnica no incluye buscar escondites como tales (eso es *Esconder* y *Ocultar*), más bien se trata de camuflar el objeto o persona con el entorno, de forma que aunque sea visible no se distinga.

Dificultad:

Tirada enfrentada contra la percepción, el **Seguir** (en ambiente urbano), el **Rastrear** (en ambiente natural) o el **Camuflar** del rival o rivales.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Conducir (Automóvil)**

Se emplea para manejar un vehículo motorizado terrestre en marcha. Sirve para cualquier automóvil, así como vehículos motorizados del tipo jeep.

Dificultad:

La del terreno y la velocidad.

- **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Conducir (Moto)**

Se emplea para manejar un vehículo motorizado terrestre de dos o tres ruedas en marcha. Sirve para cualquier motocicleta, ciclomotor, sidecar y similares.

Dificultad:

La del terreno y la velocidad.

- **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Conducir (Carro de Combate)**

Se emplea para manejar un carro de combate de cualquier tipo.

Dificultad:

La del terreno y la velocidad.

- **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 100\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 3 hora.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Convencer**

Es la facilidad para ser convincente en lo que se dice, manteniendo la firmeza en las palabras y presentando buenos argumentos lógicos (o que se lo parezcan al oyente).

Uno de sus usos es ser firme en los interrogatorios que se reciban, convenciendo a los interrogadores.

Dificultad:

A veces se usa como tirada enfrentada con *Interrogar* o con la propia *Convencer* (en el caso de un debate, por ejemplo). Si no, se enfrentará con la *Voluntad* del personaje que se desea convencer.

- **Avance**

Atributo: El menor entre MEN e INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Coordinación**

Esta técnica permite controlar y sincronizar el trabajo de varias personas, de forma que se consiga un mejor resultado que si lo realizaran de forma independiente. Se trata de un caso especial: al valor de *coordinación* se suma la capacidad de *Liderazgo* para realizar las tiradas.

Al usar esta técnica se puede reducir la dificultad de una acción apropiada (debe ser una acción en la que tenga sentido que participen varias personas) haciendo que varios personajes trabajen en ella a la vez. El que usa esta técnica puede participar también del trabajo.

Cada uno de los participantes deberán superar la tirada normal del trabajo que efectúen, pero el uso de *coordinación* habrá reducido su dificultad.

Los efectos exactos deben ser determinados por el director de juego en cada ocasión, pero como guía se puede rebajar la dificultad del trabajo en 2 por cada persona extra. Por cada participante que supere la tirada se puede reducir el tiempo que se tarda.

Dificultad:

La dificultad base es de 5, para sincronizar un grupo de dos personas. El nivel queda determinado por la suma de los niveles de *Liderazgo* y de *Coordinación*.

+5 por doblar el número de personas (10 para 4 personas, 15 para 8 personas, 20 para 16 personas, 25 para 32 personas, 30 para 64 personas, etc)

+5 si el usuario de esta habilidad se involucra en el trabajo.

- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Criptografía**

Esta técnica se emplea para romper códigos desconocidos.

Dificultad:

La dificultad depende de la tirada del que cifró el mensaje

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 50\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Detectar**

El personaje puede detectar a individuos que están intentando pasar desapercibidos utilizando sus conocimientos acerca del sigilo. Poniéndose en la piel del posible acechador el personaje puede predecir que ruta tomaría él si quisiera acercarse sin ser detectado, dónde se escondería o si la localización actual sería apropiada para tender una emboscada. Se trata de un caso especial, para las tiradas de *Detectar* se suman los niveles de *Percepción Activa* y de *Detectar*, cuando esté buscando algo o alguien, y se sumará *Percepción Pasiva* y *Detectar entre 10* cuando simplemente exista la posibilidad de que detecte algo sin buscarlo a propósito.

Por ejemplo, Mr. Galileo Usher tiene 3'4 en *Percepción Activa*, 2'9 en *Percepción Pasiva* y 2'6 en *Detectar*. Se pone en su turno de guardia a escrutar atentamente el camino, porque teme que se acerque una patrulla enemiga. Su tirada de *Detectar* se hará con un nivel de $3'4 + 2'6 = 6'0$. Más tarde se cansa de prestar tanta atención, saca un cigarrillo y se pone a revisar su fusil. Justo en ese momento se acerca la patrulla de forma sigilosa. El señor Usher tendrá que tirar *Detectar* con un nivel de $2'9 + (2'6 / 10) = 2'9 + 0'3 = 3'2$.

Dificultad:

Casi siempre se emplea *Detectar* en tiradas enfrentadas con *Camuflar*, *Ocultar* o *Sigilo*.

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Detonadores**

Permite al personaje no sólo reconocer tipos de detonadores, sino crear los suyos propios. Esta técnica es muy útil a la hora de analizar explosivos o colocarlos uno mismo. Examinando el detonador de un explosivo se puede averiguar qué lo hará dispararse. Creando un detonador se podrá personalizar bajo qué condiciones y cuando se disparará.

Resulta adecuado cuando el personaje desea hacer estallar explosivos con retardo, cuando pase alguien cerca, cuando se abra una puerta, etcétera. El único límite son los materiales de los que se dispone y la imaginación del personaje.

Esta técnica incluye los conocimientos necesarios de física, química y electrónica necesarios para hacer casi cualquier cosa con un detonador.

Dificultad

Un detonador temporizador: 15

Un detonador a distancia con cable: 10

Un detonador a distancia sin cable: 20

Un detonador de proximidad: 25 ó más

Materiales y herramientas adecuados: -10

Materiales o herramientas inadecuados: +10

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Diagnosticar**

Con esta técnica el médico puede averiguar de qué padece un paciente.

Un uso con éxito de *Diagnosticar* reducirá la dificultad de las acciones que se lleven a cabo para tratar y curar al paciente.

Dificultad

La dificultad irá desde 5 para lesiones evidentes y enfermedades muy comunes hasta 30 o más para las cepas más raras de enfermedades muy poco comunes o no identificadas en la época.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 24 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Dialectos Secretos**

Esta técnica permite conocer y reconocer dialectos secretos de grupos aislados.

Dificultad

La dificultad dependerá de lo secreto que sea el dialecto, normalmente estará entre 10 y 20.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 70\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 48 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Disfraz**

Esta técnica permite cambiar la apariencia (propia o de otra persona) para no ser reconocido o incluso para ser reconocido como otra persona distinta.

Dificultad

Suele emplearse como tirada enfrentada contra habilidades de *Percepción*.

Suplantar a una persona concreta requiere como mínimo un 20 en la tirada de disfraz. Si no se llega al 20, el personaje estará disfrazado pero no se parecerá a la persona que quería suplantar.

Una vez disfrazado, seguramente sean necesarias tiradas de *Fingir* para actuar según el disfraz.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 10 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Embaucar***

El personaje puede intentar engañar o timar a un objetivo con esta técnica.

Para que esta técnica surta efecto, el objetivo no debe desconfiar del personaje a priori, ni estar sobre aviso de que el personaje puede engañarlo.

-5 a la tirada del embaucador si el objetivo ya desconfía algo de él. Cuanto más famoso sea el embaucador y peor reputación tenga, más desconfiará el objetivo de él, así que esa penalización puede aumentar.

Dificultad

La tirada se enfrentará a una de *Voluntad* del objetivo. Si la supera, el objetivo permanecerá engañado, confundido o sin darse cuenta de que lo han timado durante dos rondas, más una ronda adicional por cada 5 puntos que haya logrado superar el embaucador a la tirada del objetivo.

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Emboscar***

Permite al personaje buscar un buen lugar para tender una emboscada, ocultarse y obtener una sorpresa frente a sus objetivos.

Si la emboscada tiene éxito, el o los objetivos perderán la iniciativa directamente y pasarán la primera ronda de combate sin poder hacer nada salvo intentar comprender qué está pasando.

Dificultad:

En principio en una tirada enfrentada del personaje contra la *Percepción*, el *Rastrear*, el *Evaluar Amenazas*, el *Evaluar Inmediaciones*, o el *Detectar* del objetivo.

Sin embargo se obtienen unos modificadores que afecta a la tirada del que embosca:

+5: Se embosca en un bosque denso o en las callejuelas de una ciudad.

-5: Se embosca en un lugar amplio, o donde es fácilmente adivinable si se ha estado antes allí (huellas en el barro, una habitación revuelta, etcétera).

▪ **Avance**

Atributo: el menor entre MEN e INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Esconderse***

Sirve para hallar un escondite en los bajos fondos o en una ciudad, o simplemente encontrar un buen agujero donde meterse para evitar a un perseguidor o para jugar al escondite.

Dificultad:

La tirada del personaje representará la calidad del escondite, y será la dificultad a superar por sus perseguidores con *Percepción, Seguir, Rastrear*, etcétera.

Puede recibir modificadores la tirada del que se esconde según la zona:

+5 o +10 en una zona con gran cantidad de escondites potenciales.

-5 o -10 en una zona con pocos escondites potenciales.

- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Estabilizar**

El médico puede estabilizar a un personaje herido de gravedad, si dispone de materiales y herramientas. Lanzará su *Trajinar* más *Medicina*.

Dificultad:

Devolver la conciencia: 10.

Estabilizar a un herido de muerte: 15.

Pasar a un muerto a herido de muerte, sólo si no han pasado más de 6 rondas desde su muerte: 20. (Siempre que sea biológicamente posible, nada de revivir decapitados).

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 24 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Estrategia**

La capacidad de pensamiento estratégico, conocimientos de estrategias comunes, etc... se engloban en esta técnica. Se usa la estrategia de los generales de los ejércitos para comprobar el desenlace de las batallas (también influye la técnica *Táctica* de los grupos de soldados, pese a todo).

Dificultad:

En circunstancias normales, es una tirada enfrentada entre las *Estrategias* de los dirigentes de los ejércitos implicados.

También puede usarse para obtener ventajas estratégicas en otros casos (como un plan que sincronice a varias personas actuando a la vez en distintos flancos mientras otro grupo entra por otra parte y...). En este empleo, sería una tirada entre 15 y 30, según la situación, que en caso de funcionar podría proporcionar algún tipo de bonificación a los implicados, o simplemente hacer que el plan vaya como se había previsto (discreción del DJ).

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 100\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 24 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Etiqueta**

Esta técnica permite saber cómo comportarse correctamente en una situación social.

Dificultad:

Conocer las costumbres y convenciones sociales de un lugar tiene una dificultad de 10 (como comportarse en la mesa). Las convenciones más conocidas tendrán una dificultad de 5 (como saludar a la gente), las más oscuras subirán hasta 15 (como vestirse para una ceremonia concreta sin desentonar), 20 (como nombrar todos los títulos de un noble en el mejor orden) o incluso 25 (dejar ganar al wookiee)

Se deberían aplicar modificadores según el conocimiento que posea el personaje del lugar en el que se esté:

- -5 a la dificultad si es su hogar.
- +5 a la dificultad si posee Saber (lugar adecuado) entre 3'5 y 4'9.
- +10 a la dificultad si posee Saber (lugar adecuado) entre 2'0 y 3'4.
- +15 a la dificultad si posee Saber (lugar adecuado) entre 1'0 y 1'9.
- +20 a la dificultad si no posee Saber (lugar adecuado) al menos a nivel 1'0.

- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Evaluar Situación Táctica**

Permite reconocer la utilidad táctica de una zona, el peligro de un enemigo, etc...

En general, usar esta técnica permite obtener ideas sobre como defender o atacar mejor un objetivo o zona.

Dificultad:

La dificultad normalmente es de 15 para una zona o lugar normal.

Evaluar a un enemigo individual es también 15, o su tirada de **Impostura** si intenta parecer lo que no es.

Evaluar a un enemigo conjunto (un batallón, por ejemplo) tiene dificultad 20 o la tirada de **Estrategia** de su líder.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 50\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 10 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Explosivos**

Esta técnica se emplea para reconocer o fabricar explosivos. Se podrá analizar la potencia destructora de un explosivo con esta técnica, o crear uno tan fuerte o tan débil como uno quiera. Incluso puede hacer que tenga efectos adicionales o alternativos a la explosión.

Hay diversos tipos de materiales explosivos: pólvora, dinamita, plásticos, combustible, etcétera. Para simplificar consideraremos esos cuatro tipos como básicos y utilizaremos una medida estándar, la carga, para medir las cantidades.

Cargas (efectos de 1 carga de cada tipo)

Pólvora: Daño: 10 + 1d10 escala Persona; añadir daño por metralla escala Persona. Peso: 500 gramos. Resultado: Explosión y humareda.

Dinamita: Daño: 20 + 2d10, escala Edificio; añadir daño por metralla escala Persona. Peso: 500 gramos. Resultado: Explosión seca.

Plásticos: Daño: variable, escala variable. Resultado: Explosión seca.

Combustible: Daño: 10 + 1d10 escala Vehículo; añadir daño por incendio. Peso: 10 kilos. Resultado: Bola de fuego ascendente.

Dificultad

La dificultad radica en dos cosas: en aplicar las dosis correctas y en que no le estalle en las manos mientras lo crea. Se supone que se dispone de material explosivo suficiente para hacerlo.

La dificultad básica es 10, a lo que hay que sumarle más dificultad si no se dispone de material explosivo preparado y debe improvisarlo.

+5 si debe extraerlo de balas, depósitos.

+20 si debe unir los compuestos químicos para hacerlo.

Si se comete una pifia simple, es posible que el explosivo no estalle, haga menos daño, o haga muchísimo más del esperado.

Si se comete pifia doble (fallar por 20) la tirada, el explosivo puede reventar en las manos de quien lo crea.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 24 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Falsificar**

El personaje puede intentar crearse unos papeles o identificadores falsos, o modificar en alguna forma los que ya posee para tener acceso o pasar desapercibido por controles o registros.

Se supone que el personaje tiene con qué hacerse los documentos falsos. Es decir, tiene papel, tinta, etcétera.

Dificultad

Esta técnica funciona de forma especial. El personaje creará una falsificación que será puntuada con el resultado de la tirada del personaje.

Dicha tirada será modificada de la siguiente forma:

- -5 si tiene herramientas inadecuadas.
- +5 si tiene herramientas excelentes.
- -15 si no tiene un original del que fijarse al crear los papeles falsos.
- +10 si sólo tiene que hacer leves cambios en unos documentos ya poseídos.

El individuo que examine los papeles lanzará Percepción, **Leyes**, **Falsificar**, **Seguridad** o cualquier otra técnica aplicable para ayudar a detectar la falsificación. Además obtendrá +5 a su tirada por cada punto de *fama* que posea el personaje que porta los papeles falsos, siempre que se refieran a su identidad, claro está.

▪ **Avance**

Atributo: el menor entre MEN y MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 2 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Fingir***

El personaje usa esta técnica si quiere hacerse pasar por soldado de otro ejército, simular una herida, parecer ofendido por una cierta acusación de espionaje, etc...

Dificultad

El resultado de la tirada de Fingir será la dificultad de la tirada de Percepción del que se quiera engañar, o de cualquiera que vea la actuación del personaje.

Dicha tirada podrá ser modificada por el DJ según la situación concreta. Por ejemplo, penalizar la tirada de Fingir si el personaje intenta hacerse pasar por oficial alemán sin saber nada de alemán, o bonificarla si se cubre de sangre para fingir estar muy malherido.

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Fisgar Bolsillos***

El personaje es capaz de introducir sus hábiles dedos entre los bolsillos, los bolsos o las maletas de sus víctimas incluso delante de sus narices sin que éstos se den cuenta.

Hay dos formas de usar esta técnica. Una es para registrar los contenidos de un bolsillo, bolso, maleta, etcétera y averiguar con el tacto lo que contiene. Otra es introducir o sacar un objeto de esos bolsillos. El personaje debe indicar en antes de nada cual va a ser el uso de la técnica. Lo normal es que haga uso de ella dos veces: una para averiguar lo que tiene y otra para sustraer el objeto que busca. Aunque también es posible que el personaje sólo busque sacar el primer objeto que palpe, o que quiera introducir uno.

Dificultad

El resultado de la tirada de Fisgar Bolsillos será la dificultad de la tirada de Percepción del poseedor del bolsillo, o de su Fisgar Bolsillos, lo que sea mayor.

▪ **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: si

○ ***Forzar Cerraduras***

El personaje sabe como abrir cerrojos que otros no querían que él abriese. Usando esta técnica se puede abrir cualquier tipo de cerradura, tanto de llave como de combinación.

Dificultad

La dificultad básica dependerá de la cerradura, desde 5 para cerraduras de poca calidad hasta 30 ó 40 para las más seguras del mundo.

Además, se verá modificada de acuerdo a la situación concreta:

- +10 si no se poseen herramientas adecuadas
- -5 si se poseen herramientas muy adecuadas o de gran calidad
- -5 si se ha forzado con anterioridad esa cerradura.

- **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 50\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 hora.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Gobernar (Navío)**

Esta técnica se emplea para controlar todo tipo de navíos que se desplacen sobre la superficie del agua.

Dificultad

Para controlar el navío en situaciones normales no será necesario tirar, siempre que se posea al menos 2'0 en esta técnica.

En caso de maniobras complicadas o situaciones difíciles (como tormentas), será necesario tirar para evitar daños en el navío o incluso su hundimiento. Estas tiradas serán periódicas, hasta concluir el peligro en cuestión, y su dificultad dependerá tanto de la situación en concreto como del navío y su tripulación, desde 10 para para soportar fuerte oleaje en un pequeño barco evitando las rocas, hasta 40 para evitar que un pequeño bote se hunda durante una terrible tormenta a la vez que no se vuelca.

- **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 100\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Hablar (Idioma)**

Este es un conjunto de técnicas que engloba todos los idiomas. Cada idioma se debe aprender por separado.

Dificultad

Con 1'0 será necesario tirar por cada frase, variando la dificultad según su complejidad.

En el resto de niveles de superiores no será necesario tirar habitualmente, siempre que la comunicación se mantenga hasta los límites indicados abajo. De querer pasarlos, se volverá a las tiradas.

Con un nivel de 2'0 no será necesario tirar para mantener una conversación sencilla y lenta en el idioma.

Con 3'0 se podrán mantener conversaciones normales a buena velocidad, pero con un marcado acento.

Con 4'0 se podrán mantener conversaciones técnicas

A partir de 5'0 el acento será casi perfecto.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no (excepto en entornos en los que se hable continuamente ese idioma)

- **Idiomas Muertos (Idioma)**

Esta técnica proporciona conocimiento práctico sobre un idioma muerto, pudiendo "hablarlo" (si es que se conoce su articulación) y leerlo.

Dificultad

Como las técnicas de Saber.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 40\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Inmovilizar (Pelea)**

El personaje puede agarrar a su oponente con fuerza para limitar sus movimientos. Para ello lanzará una tirada enfrentada contra la *Esquiva* del oponente. En caso de éxito, el personaje agarrará a su oponente con sus brazos o como quiera que se le ocurra. Si el oponente va armado con un arma de refriega, deberá superarse con una *virguería* o se recibirán daños del arma por parte del personaje.

Acto seguido harán una tirada enfrentada de (FUE|AGI). Si el oponente la gana, se liberará.

Si la gana el personaje, el oponente se quedará inmovilizado todo lo que queda de ronda. Sin embargo, el personaje no podrá hacer ninguna otra acción física a excepción de mantener agarrado al oponente.

La siguiente ronda, antes de declarar la iniciativa, se repetirá la tirada enfrentada de (FUE|AGI), para determinar si el oponente se libera. Esto se hará durante tanto tiempo hasta que el personaje decida liberarlo, o se libere él mismo.

- **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 30\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Interrogar**

Cuando el personaje busca información puede realizar preguntas a otro sujeto, pero puede ser engañado en las respuestas. Interrogar le permite al personaje saber si su interlocutor le está mintiendo o le está ocultando algo, analizando el nerviosismo del sujeto, su lenguaje corporal, la presencia de tics faciales o la aparición tartamudeos en su voz.

Dificultad:

La tirada de Interrogar es la dificultad de la tirada de Voluntad del interrogado para no hablar

La tirada de Interrogar obtiene un bono de +5 si el interrogado se encuentra en una situación de acoso psicológico adecuada, como falta de comida, cansancio, una luz directa en el rostro, varias personas gritándole, etc. Estos bonos son acumulables.

- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Intimidar**

El personaje intenta infundir miedo en su objetivo, empleando amenazas, gestos o actitudes. Si lo consigue, el sujeto objetivo perderá el control sobre sus emociones y eso le impedirá pensar fríamente (estado de *Miedo*).

Dificultad:

La tirada de Intimidar es la dificultad de la tirada de Voluntad del objetivo para no intimidarse.

La tirada de Intimidar puede aumentarse en situaciones adecuadas, como un +5 por estar respaldado por otra persona, un +10 por estar apuntando con un arma al oponente, o un +40 por tener un ejército apuntando al oponente con sus armas.

- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Lanzar Objetos**

Esta técnica se emplea para lanzar un objeto no muy pesado (500g) a un lugar concreto (para apuntar en el lanzamiento). Si se desea lanzarlo lo más lejos posible, se emplea la capacidad Lanzar Lejos.

Dificultad:

Va relacionada con los alcances, pero tiene los siguientes modificadores.

+5 por cada vez que se duplique el peso.

En caso de fallo, se debe comprobar la dispersión del objeto lanzado.

- **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Manejo de Radio**

Se emplea esta técnica para usar un equipo de radio, tanto para transmitir como para recibir. También sirve para reparar uno de tales equipos, o para saber porque no funciona.

Dificultad:

La dificultad básica es 10. Pero una radio semiestropeada o de un extraño o complicado modelo se puede subir esa dificultad.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Mecánica**

Esta técnica proporciona conocimientos de mecánica, desde los más básicos como el principio de palanca, a más complejos, como el funcionamiento de un motor. Permite construir aparatos mecánicos, entenderlos y arreglarlos.

Dificultad:

Para entender un aparato, se emplea como una técnica de Saber.

Para arreglar un aparato, la dificultad base será entre 5 y 20, según la gravedad de la avería y la complejidad del aparato.

Construir un aparato o saber como aplicar la mecánica (como dónde hacer palanca para derribar una reja) requerirá superar una dificultad de al menos 10 para lo más sencillo (como la palanca), pero posiblemente será de 20 o incluso 30 (montar un motor).

Estas dificultades se verán modificadas de los siguientes modos:

- -5 por poseer herramientas muy adecuadas o de gran calidad
- +10 por no poseer herramientas adecuadas
- -10 por estar familiarizado con el aparato en cuestión

▪ **Avance**

Atributo: la menor entre INT y MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 3 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Mercado Negro**

El personaje sabe de dónde obtener material ilegal o exclusivo al conocer el mercado negro y su idiosincrasia. Usando esta técnica el personaje puede averiguar en qué parte de la ciudad se venden los objetos o servicios que él está buscando. Esta técnica permitirá llevar al personaje al lugar o lugares donde se proporcionan tales bienes o servicios, pero aún así deberá adquirirlos.

Dificultad:

La dificultad base es de 10.

- +5 si el personaje conoce poco la zona.
- +10 si el personaje no la conoce en absoluto.
- +5 si los mercados negros son muy poco frecuentes en la zona, están perseguidos o se trata de una zona ocupada.
- -10 si la zona es un lugar de operaciones famoso de alguna red o sociedad que trafique en el mercado negro frecuentemente.

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Meteorología**

Puede ser útil en algunos momentos saber qué tiempo hará en las próximas horas (dos días como máximo). Esto puede evitar desastres al personaje si tiene pensado volar o navegar, permitiéndole rodear tormentas o bancos de niebla, o saber de antemano las dificultades que les va a poner el viento.

Dificultad:

La dificultad básica es 15. La tirada la realizará el DJ en secreto. En caso de pifia el PJ predecirá datos erróneos. Con un fallo normal no predecirá nada. Un éxito normal permitirá deducir el tiempo en las próximas horas, mientras que una virguería permitirá predecir hasta el tiempo del día siguiente, o predecir el tiempo inmediato con gran exactitud.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 24 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Montar (Animal)**

Cabalar animales sin que tiren al personaje a una velocidad Normal.

Dificultad:

Es una prueba enfrentada a la *Tozudez* del animal más dificultad del terreno (lo cual incluye la velocidad a la que se pretenda ir).

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Motivar**

Esta técnica permite aumentar la moral de un grupo de personas mediante un discurso, una actuación entretenida, un cuento, o cualquier otro modo.

Dificultad:

La dificultad base será de entre 5 para motivar aun grupo que sólo necesite un empujoncito, hasta 30 para motivar a un grupo de hombres mortalmente asustados que han perdido a sus familias y que saben que la misión es suicida.

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 2 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Nadar**

Avanzar distancia nadando o buceando en el agua. Ya sea en el mar, en un río, en un estanque, etcétera.

Dificultad:

Si se tiene al menos 2'0 en esta técnica no es necesario tirar para avanzar a 3m por ronda en aguas tranquilas.

La dificultad básica es 10 para avanzar 3m por ronda en la superficie.

- +5 por cada metro de avance adicional.
- +5 por cada 3m bajo la superficie.
- +5 por cada 10°C por debajo de 20°C de temperatura del agua.

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 2 horas

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Obtener Información**

El personaje sabe dónde encontrar a los soplonos y confidentes que él necesita para averiguar ciertas cosas que necesita para sus objetivos. Esta técnica llevará al personaje a los individuos que poseen la información o pueden facilitar indicaciones sobre los que poseen la información, pero aún así el personaje deberá adquirir tales datos.

Dificultad:

La dificultad base es de 10.

- +5 si el personaje conoce poco la zona.
 - +10 si el personaje no la conoce en absoluto.
 - +5 si los confidentes son muy poco frecuentes en la zona, están perseguidos o se trata de una zona ocupada.
 - -10 si la zona es un lugar de operaciones famoso de alguna red o sociedad que trafique en el mercado negro frecuentemente.
- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Ocultar**

Sirve para esconder de los ojos de los demás algún objeto. Bien entre las propias ropas o camuflado en algún lugar. Su funcionamiento y modificadores son similares a los de Esconderse.

Dificultad:

La tirada del personaje representará la calidad del escondite, y será la dificultad a superar por sus perseguidores con *Percepción*, *Seguir*, *Rastrear*, etcétera.

Puede recibir modificadores la tirada del que esconde según la zona o el lugar en el que se está ocultando el objeto, o según el objeto:

- +5 o +10 en una zona o lugar con gran cantidad de escondites potenciales.
 - -5 o -10 en una zona o lugar con pocos escondites potenciales.
 - +5 ó +10 si el objeto es voluminoso y/o aparatoso
 - -5 ó -10 si el objeto es pequeño y pasa inadvertido con facilidad.
- **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Operar**

El personaje puede reparar fracturas o reconstruir tejidos si dispone de material y equipo adecuado tales como herramientas de cirujano y quirófano.

Dificultad:

Reparar una articulación rota: 10

Reparar una articulación mutilada: 20

- **Avance**

Atributo: el menor de INT y MAÑ

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Orientación***

Esta técnica permite saber hacia donde queda el norte, así como saber la dirección relativa en un interior, o saber hacia donde queda la salida tras un rato avanzando por unas cuevas laberínticas

Dificultad:

Saber dónde queda el norte estando en el exterior tiene dificultad 5 de día, 10 de noche.

Orientarse en un interior con respecto a un punto concreto puede variar en dificultad desde 10 para trazados simples (como una casa) hasta 30 para un laberinto.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Parada (Armas de Refriega)***

Con esta técnica el personaje podrá parar ataques desarmados o de armas de refriega con su propia arma de refriega. Cuando un oponente ataque al personaje, éste podrá detener su ataque superando la tirada de ataque del oponente.

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 15 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Parada (Pelea)***

El personaje puede intentar parar ataques de *Pelea* o de *Armas de Refriega*, utilizando esta técnica. Para conseguirlo deberá superar la tirada de su oponente, para el caso de detener un ataque desarmado. Para detener un ataque armado, se deberá además obtener una *viguería*.

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 30\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 5 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ ***Pilotar (Avión)***

El personaje utilizará esta técnica para hacer despegar un vehículo aéreo (de cualquier tipo), para que aterrice o para volar durante mal tiempo (siguiendo la regla de movimiento en terrenos difíciles).

Dificultad:

Si se posee al menos 2'0 en esta técnica no es necesario tirar para pilotar en condiciones tranquilas y normales.

La dificultad para pilotar normalmente es de 10.

▪ **Avance**

Atributo: MAÑ

Coste en dinero por punto de desarrollo: 100\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Primeros Auxilios**

El personaje puede proporcionar primeros auxilios. Véase el capítulo sobre combate para más detalles.

▪ **Avance**

Atributo: el menor de INT y MAÑ

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Procurar Víveres**

El personaje buscará raíces, aprovechará la suela de las botas o colocará apropiadamente hojas para recoger el agua del rocío. En casos extremos sabrá aprovechar carroñas o su propia orina.

Dificultad:

La dificultad base es de 15, aunque puede variar en +/- 10 según la cantidad de recursos que existan en la zona

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 0\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Rastrear**

Esta técnica sirve para seguir los pasos de una presa que se haya movido por un entorno natural. Consiste en seguir las huellas y rastros que ha ido dejando por el entorno para dar con ella.

Dificultad

10: huellas en el barro recientes

20: llovió después de que hubiera dejado rastro

+10: Rastreando en roca viva

+ **Camuflar** del la presa e intentó activamente borrar sus rastros

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 3 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Refugio**

Esta técnica permite encontrar o preparar un refugio en un entorno más o menos hostil, desde la jungla hasta la tundra helada.

Dificultad:

La dificultad base es de 15, aunque puede variar en +/- 10 según la cantidad de recursos que existan en la zona

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 0\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **Reparar (Ametralladoras, Armas Cortas, Armas Fijas, Rifles, Subametralladoras)**

Este conjunto de técnicas permten reparar las armas de fuego indicadas.

Dificultad:

- Encasquillada: 15
- Dañada: 10*(nivel de integridad actual)

Esta dificultad se refiere a la situación en la que se dispone de herramientas y piezas de recambio suficientes. Con herramientas o materiales insuficientes, se requerirá un *virguería*, o *doble virguería* dependiendo de lo escasas que sean las herramientas o materiales.

- **Avance**

Atributo: el menor entre ING y MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 40\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Reparar (Armas de Refriega)**

Se pueden reparar daños menores y mantener el arma en buen estado si se dispone de herramientas y materiales necesarios.

- Dañada: 5*(nivel de integridad actual)

Esta dificultad se refiere a la situación en la que se dispone de herramientas y piezas de recambio suficientes. Con herramientas o materiales insuficientes, se requerirá una *virguería*, o *doble virguería* dependiendo de lo escasas que sean las herramientas o materiales. Así mismo, si se dispone de herramientas excelentes y recambios de sobra, el jugador puede obtener un par de aumentos libres, o más, dependiendo de lo buenas y abundantes que sean las herramientas o materiales.

- **Avance**

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 50\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 2 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Reparar (Artillería)**

Con esta técnica se puede reparar las averías que pueden sufrir las piezas de artillería. Dependiendo de los daños, la dificultad será mayor. Sin embargo, en general, la artillería no está pensada para recibir reparaciones en el campo de batalla, así que las dificultades son bastante altas.

- Dañada: 15*(estado de integridad).

Esta dificultad se refiere a la situación en la que se dispone de herramientas y piezas de recambio suficientes. Con herramientas o materiales insuficientes, se requerirá una *virguería*, o *doble virguería* dependiendo de lo escasas que sean las herramientas o materiales. Así mismo, si se dispone de herramientas excelentes y recambios de sobra, el jugador puede obtener un par de aumentos libres, o más, dependiendo de lo buenas y abundantes que sean las herramientas o materiales.

- **Avance**

Atributo: el menor entre INC y MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Reparar (Automóvil, Carro de Combate, Avión, Navío)**

Cuando se estropea el motor de un vehículo o una de las ruedas o la dirección, etcétera, el personaje puede usar esta técnica para arreglarlo.

- **Avance**

Atributo: la menor entre INT y MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 150\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 2 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Saber (Área de Conocimiento)**

Este conjunto de técnicas permiten poseer conocimientos teóricos sobre cualquier área de conocimiento. Hay varios tipos de Áreas de Conocimiento: globales, generales, específicas y especialidades.

Hay cuatro áreas globales: Ciencias, Humanidades, El Mundo y La Guerra.

Cada área global engloba a un conjunto indeterminado de áreas generales, como Física y Matemáticas para Ciencias, Antropología e Historia para Humanidades, Deportes y Ocultismo para El Mundo y Bloque Alemán y Armas para La Guerra.

A su vez, cada área general incluye muchas áreas específicas que concretan el conocimiento que se posee, como Física Cuántica, la Edad Media o Armas de Fuego.

Por último, se puede concretar un área específica con una especialidad, como Física Atómica: Bombas, Edad Media en Francia o Pistolas Automáticas.

Se puede aprender cada área por separado, es decir se puede poseer Saber (Ciencias), Saber (Ciencias: Física), Saber (Ciencias: Física Atómica) y Saber (Ciencias: Física Atómica: Bombas de Hidrógeno). Cuanto más general sea el área, más conocimientos abarcará, pero con menor profundidad.

La dificultad base de una tirada de Saber se especificará para el área específica correspondiente, y para un dato normal será de 10 ó 15. Si se posee el Saber del área específica que corresponde, se tira contra la dificultad indicada. Si no se posee, pero se posee un Saber de un área general que lo englobe, se tira contra la misma dificultad +10. Si no se posee un Saber general, pero se posee el Saber Global correspondiente, se tira contra la misma dificultad +25.

Si se posee un Saber (especialidad) adecuado para la tirada, la dificultad sufre un -10.

Cada Saber (área global) aumenta en 0'1 por cada 0'5 que se posea en un Saber (área general) que englobe.

Cada Saber (área general) aumenta en 0'1 por cada 0'5 que se posea en un Saber (área específica) que englobe.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: variable, normalmente 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: variable, normalmente 3 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Seguir**

Sirve para seguir la pista de un personaje, averiguando sus escondites, sus últimas acciones, a dónde se dirige etcétera.

Dificultad:

La dificultad suele ser la tirada de **Escondite, Emboscar, Camuflaje**, etcétera del perseguido.

Dependiendo si hay una multitud entre el perseguido y el perseguidor, o múltiples callejones o lugares en los que esconderse, la dificultad puede aumentar.

▪ **Avance**

Atributo: MEN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Seguridad**

Esta técnica permite instalar y saltarse sistemas de seguridad, como alarmas, verjas electrificadas, etc...

Dificultad:

Al instalar un sistema de seguridad, el resultado de la tirada es la dificultad para superarlo.

Al intentar saltarse un sistema de seguridad, la dificultad es la tirada que obtuvo el que lo montó.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Sigilo**

Se emplea esta técnica cuando se desea moverse sin ser detectado.

Dificultad:

El resultado de la tirada es la dificultad a superar por los que pueden detectar al personaje.

▪ **Avance**

Atributo: el menor de MEN y AGI

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Submarinismo**

Esta técnica permite bucear en sus distintas modalidades.

Dificultad:

Si se posee al menos 2'0 no es necesario tirar para bucear con oxígeno en condiciones normales.

La dificultad base es de 10 para bucear con oxígeno, de 15 para bucear a pulmón o con escafandra.

▪ **Avance**

Atributo: el menor de RES y AGI

Coste en dinero por punto de desarrollo: 100\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Táctica**

La capacidad de pensamiento táctico, conocimientos de tácticas comunes, etc... se engloban en esta técnica. Se usa la táctica de un grupo de soldados para determinar el resultado de un enfrentamiento (escaramuza)

Dificultad:

En circunstancias normales, es una tirada enfrentada entre las *Tácticas* de los dirigentes de los pelotones implicados.

También puede usarse para obtener ventajas tácticas en otros casos (como usar una táctica de manada de lobos contra un carro de combate). En este empleo, sería una tirada entre 15 y 30, según la situación, que en caso de funcionar podría proporcionar algún tipo de bonificación a los implicados, o simplemente hacer que el plan vaya como se había previsto (discreción del DJ).

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 100\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Trampas**

El personaje creará una trampa, ya sea excavando un hoyo en el suelo y tapándolos, un cepo, una cuerda tensa atada a la anilla de una granada, etcétera.

Dificultad:

El personaje tirará por esta técnica para obtener una cifra que simbolizará la calidad de la trampa que crea. Dicha cifra será la dificultad a superar con **Desactivar Trampas** u otras técnicas adecuadas para desactivar la trampa. Antes hay que detectar la trampa, que habrá sido camuflada previamente por el enemigo.

▪ **Avance**

Atributo: el menor de INT y AGI

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

○ **Trepar**

Ascender por una cuerda, una pared o una escala estrecha.

Dificultad:

Ascender 3m por ronda por una pared con razonables asideros: 15.

- -5 si hay muchos asideros.
- +5 si hay pocos.

- +5 por cada metro adicional de ascensión por ronda.
- +5 por cada 10 grados de inclinación de contrapicado.
 - **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 1 hora.

Se puede aprender sin instrucción: sí

• **Técnicas Aliadas**

○ ***Tecnología Vanguardista Aliada (concreta)***

Esta técnica incluye el uso de la tecnología vanguardista desarrollada por el ejército Aliado.

Se usa como un Saber (en general), y también para hacer uso de cada tecnología en concreto.

Dificultad:

Cuando se usa como Saber, es como todos los Saberes.

Cuando se emplea para usar un aparato vanguardista, la dificultad depende de la tecnología concreta, pero normalmente será al menos 10.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Códigos Secretos Aliados***

Esta técnica incluye el conocimiento de los códigos secretos Aliados, y la capacidad de cifrar y descifrar mensajes con ellos.

Dificultad:

La dificultad para descifrar un mensaje cifrado con un código conocido es 5.

Al cifrar un mensaje, el resultado de la tirada +10 es la dificultad que tiene el código de ser roto por alguien usando Criptografía.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Pilotar (Fortaleza Volante)***

El personaje utilizará esta técnica para hacer despegar una Fortaleza Volante aliada, para que aterrice o para volar durante mal tiempo (siguiendo la regla de movimiento en terrenos difíciles).

Dificultad:

Si se posee al menos 2'0 en esta técnica no es necesario tirar para pilotar en condiciones tranquilas y normales.

La dificultad para pilotar normalmente es de 10.

- **Avance**

Atributo: MAÑ

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 8 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Radar**

Esta técnica se emplea para usar la novedosa tecnología de Radar desarrollada por el bando Aliado.

Dificultad:

La dificultad para detectar un avión normal es de 10. Esto puede aumentar por maniobras anti-radar del avión, o por tratarse de un avión diseñado para evitar el radar.

- **Avance**

Atributo: MEN

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Computadoras**

Esta técnica permite usar las novedosas máquinas de cálculo automatizado de Von Neumann basadas en los estudios del gran matemático Allan Turing.

Esto permite hacer cálculos enormes con gran rapidez, siempre que se pueda acceder a una de estas escasas máquinas.

Dificultad:

La dificultad para usar estas máquinas suele ser de al menos 15.

- **Avance**

Atributo: INT

Coste en dinero por punto de desarrollo: 1000\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

- **Técnicas Alemanas**

- **Tecnología Vanguardista Alemana**

Esta técnica incluye el uso de la tecnología vanguardista desarrollada por el ejército Alemán.

Se usa como un Saber (en general), y también para hacer uso de cada tecnología en concreto.

Dificultad:

Cuando se usa como Saber, es como todos los Saberes.

Cuando se emplea para usar un aparato vanguardista, la dificultad depende de la tecnología concreta, pero normalmente será al menos 10.

- **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Códigos Secretos Alemanes***

Esta técnica incluye el conocimiento de los códigos secretos Alemanes, y la capacidad de cifrar y descifrar mensajes con ellos.

Dificultad:

La dificultad para descifrar un mensaje cifrado con un código conocido es 5.

Al cifrar un mensaje, el resultado de la tirada +10 es la dificultad que tiene el código de ser roto por alguien usando Criptografía.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

• **Técnicas Soviéticas**

○ ***Tecnología Vanguardista Soviética***

Esta técnica incluye el uso de la tecnología vanguardista desarrollada por el ejército Soviético.

Se usa como un Saber (en general), y también para hacer uso de cada tecnología en concreto.

Dificultad:

Cuando se usa como Saber, es como todos los Saberes.

Cuando se emplea para usar un aparato vanguardista, la dificultad depende de la tecnología concreta, pero normalmente será al menos 10.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Códigos Secretos Soviéticos***

Esta técnica incluye el conocimiento de los códigos secretos Soviéticos, y la capacidad de cifrar y descifrar mensajes con ellos.

Dificultad:

La dificultad para descifrar un mensaje cifrado con un código conocido es 5.

Al cifrar un mensaje, el resultado de la tirada +10 es la dificultad que tiene el código de ser roto por alguien usando Criptografía.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

• **Técnicas Orientales**

○ ***Tecnología Vanguardista Oriental***

Esta técnica incluye el uso de la tecnología vanguardista desarrollada por el ejército Oriental.

Se usa como un Saber (en general), y también para hacer uso de cada tecnología en concreto.

Dificultad:

Cuando se usa como Saber, es como todos los Saberes.

Cuando se emplea para usar un aparato vanguardista, la dificultad depende de la tecnología concreta, pero normalmente será al menos 10.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 300\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Códigos Secretos Orientales***

Esta técnica incluye el conocimiento de los códigos secretos Orientales, y la capacidad de cifrar y descifrar mensajes con ellos.

Dificultad:

La dificultad para descifrar un mensaje cifrado con un código conocido es 5.

Al cifrar un mensaje, el resultado de la tirada +10 es la dificultad que tiene el código de ser roto por alguien usando Criptografía.

▪ **Avance**

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 60\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ ***Pilotaje Kamikaze***

Se emplea esta técnica para hacer estrellar el propio avión contra el objetivo deseado, causando el máximo daño posible. Se usa como una habilidad de ataque en combate, con daño a escala Edificio que depende del avión usado.

Dificultad:

Como en combate, depende del objetivo.

▪ **Avance**

Atributo: MAÑ

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 8 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

○ **Artes Marciales**

Esta técnica se usa para atacar sin armas, usando sólo el cuerpo, mediante una tradición marcial oriental (kung fu, karate, taekwondo, etc)

La dificultad para impactar con un ataque desarmado es normalmente la *Esquiva* del oponente. No es ningún problema que el oponente vaya armado.

Si el personaje impacta al oponente, tirará FUE+AGI+(Artes Marcialesx0'1) para determinar el daño.

Al atacar con Artes Marciales también se aumenta la Esquiva propia en (Artes Marcialesx0'1) para ataques cuerpo a cuerpo, sean o no armados.

▪ **Avance**

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 50\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

Listado de Disciplinas

• **Disciplinas Comunes**

Las disciplinas comunes son accesibles a todos los personajes del juego, al estar su conocimiento ya muy extendido por todo el mundo. Cualquier nación, o bloque, podrá proporcionar a sus ciudadanos las instalaciones o instituciones capaces de instruirlos en estas disciplinas.

○ **Armas: Ametralladoras**

Emplear armas de fuego personales de repetición de tamaño considerable. Esas armas generalmente requieren un bípode para su uso, siendo más difícil dispararlas sin usar el bípode.

Una ametralladora tiene la capacidad de disparar numerosos proyectiles con sólo mantener el gatillo apretado. En términos de juego, se considera que las ametralladoras disparan *ráfagas* en lugar de proyectiles únicos. Algunas ametralladoras permiten ser configuradas para disparo único.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Ametralladoras) (Nivel 1)

Saber (La Guerra: armas – ametralladoras) (Nivel 1)

Reparar (Ametralladoras) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

Ninguna

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 2'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 3'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 3'0
- Reparar (Ametralladoras) 2'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 4'0
- Reparar (Ametralladoras) 3'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 5'0
- Reparar (Ametralladoras) 3'0

Se puede realizar una ráfaga gratis cada ronda.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 5'0
- Reparar (Ametralladoras) 4'0

No se sufre retroceso.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 6'0
- Reparar (Ametralladoras) 5'0

El primer blanco adicional no disminuye el daño del arma.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Ametralladoras) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras) 7'0

- Reparar (Ametralladoras) 5'5

Se evitan automáticamente los aliados en el espacio de fuego.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Ametralladoras)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Ametralladoras)
- 0'5 más en Reparar (Ametralladoras)

Cada nivel proporciona una ráfaga gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un blanco adicional que no disminuye el daño más.

○ **Armas: Artillería**

Para disparar cañones, antiaéreos, morteros, bazucas y en general cualquier arma de gran calibre. El personaje normalmente no cargará con el arma, sino que ésta suele estar fijada a una plataforma, tener ruedas o ser completamente inmóvil.

La artillería requiere de un artillero que se encarga de fijar los objetivos y apuntar el arma. El artillero dispondrá normalmente de una dotación de auxiliares que se encargarán de recargar la munición y tareas similares.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Artillería) (Nivel 1)

Saber (La Guerra: armas – Artillería) (Nivel 1)

Reparar (Artillería) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

Ninguna

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 3'0
- Saber (La Guerra: armas – Artillería) 2'0

La dificultad inicial se reduce en 5.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Artillería) 3'0

La cantidad en que disminuye la dificultad tras cada disparo aumenta en 2.

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Artillería) 4'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Artillería) 5'0
- Reparar (Artillería) 2'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Artillería) 6'0
- Reparar (Artillería) 3'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Artillería) 6'0
- Reparar (Artillería) 4'0

Los rangos de distancia aumentan en un 50%.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Artillería) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Artillería) 7'0
- Reparar (Artillería) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Artillería)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Artillería)
- 0'5 más en Reparar (Artillería)

Cada nivel proporciona un aumento del valor en que disminuye la dificultad de 2 más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más.

○ **Armas: cortas**

Pistolas de todo tipo, ya sean manuales, o semiautomáticas. Requieren una sola mano para ser utilizadas. Dentro de esta categoría cae el Walther, la Luger, la Colt, la Magnum, el revólver, etc.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Armas Cortas) (Nivel 0)

Saber (La Guerra: armas – armas cortas) (Nivel 1)

Reparar (Armas cortas) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Armas: de Refriega**

Por armas de refriega se entienden todas las armas blancas que pueden emplearse para golpear, cortar, derribar, etcétera al oponente. Cuchillos, espadas, sables, bastones, martillos, armas orientales, etc.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Armas de Refriega) (Nivel 0)

Parada (Armas de Refriega) (Nivel 1)

Saber (La Guerra: armas – armas de Refriega) (Nivel 2)

Reparar (Armas de Refriega) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (ARMAS IMPROVISADAS) (NIVEL 2)**

Permite atacar ataques con armas de refriega improvisadas, que pueden ser palos, sillas, un rifle, un oponente, etc.

En realidad *Improvisadas* no se suele utilizar directamente, sino que sirve como límite para *Ataque*. Es decir, cuando el personaje quiera atacar con un tronco como arma de refriega improvisada, utilizará *Armas de Refriega* como de costumbre, pero el nivel de *Armas de Refriega* se verá limitado por el nivel de *Improvisadas*. Por ejemplo, teniendo 4'0 en *Armas de Refriega* y 2'0 en *Improvisadas*, lanzará como si sólo tuviese 2'0. Por el contrario, si tuviese 3'0 en *Armas de Refriega* y 5'8 en *Improvisadas*, se seguiría lanzando como 3'0. El nivel de *Improvisadas* es una cota superior.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 0\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **PARADA (ARMAS IMPROVISADAS) (NIVEL 2)**

Permite parar ataques con armas de refriega improvisadas, que pueden ser palos, sillas, un rifle, un oponente, etc.

En realidad *Improvisadas* no se suele utilizar directamente, sino que sirve como límite para *Armas de Refriega*. Es decir, cuando el personaje quiera parar con un tronco como arma de refriega improvisada, utilizará *Armas de Refriega* como de costumbre, pero el nivel de *Armas de Refriega* se verá limitado por el nivel de *Improvisadas*. Por ejemplo, teniendo 4'0 en *Armas de Refriega* y 2'0 en *Improvisadas*, lanzará como si sólo tuviese 2'0. Por el contrario, si tuviese 3'0 en *Armas de Refriega* y 5'8 en *Improvisadas*, se seguiría lanzando como 3'0. El nivel de *Improvisadas* es una cota superior.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 0\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **DESARMAR (NIVEL 3)**

El personaje puede intentar desarmar al rival con esta técnica. Para ello debe primero provocar una situación de parada, ya sea atacando él y esperando a que el oponente pare su ataque, o bien parando él el ataque del oponente.

En el momento en que alguno de los dos está parando el ataque del otro, se podrá enfrentar esta técnica contra la misma en el contrario, o contra FUE si el contrario no dispone de esta técnica.

Si consigue superar la tirada, el contrario pierde su arma. Si falla la tirada, ninguno pierde su arma.

Avance

Atributo: FUE.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 8 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque(Armas de Refriega) 2'0
- Parada (Armas de Refriega) 1'0

El personaje puede escoger un tipo concreto de arma de refriega (cuchillo, machete, sable, bayoneta, etc). Cuando actúe con esa arma obtiene +5 gratis a los resultados de sus tiradas de técnicas.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas de Refriega) 3'0
- Parada (Armas de Refriega) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas de Refriega) 1'0

Se pueden empezar a aprender las técnicas Ataque (Armas Improvisadas), Parada (Armas Improvisadas).

Al atacar con un arma de refriega de las escogidas en el nivel 1, se pueden hacer dos ataques como una única acción, siempre contra el mismo oponente.

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas de Refriega) 4'0
- Parada (Armas de Refriega) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas de Refriega) 2'0

El daño de las armas de refriega escogidas en el nivel 1 aumenta en 1'0.

Se puede aprender Desarmar.

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas de Refriega) 5'0
- Parada (Armas de Refriega) 3'0
- Reparar (Armas de Refriega) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas de Refriega) 3'0

Al usar un arma de refriega de las escogidas en el nivel 1, se gana un +5 a la iniciativa.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas de Refriega) 5'0

- Parada (Armas de Refriega) 4'0
- Reparar (Armas de Refriega) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas de Refriega) 4'0

Al usar un arma de refriega del nivel 1, se puede hacer siempre una esquivas activa con su parada al luchar contra oponentes con armas de refriega o desarmados.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas de Refriega) 6'0
- Parada (Armas de Refriega) 5'0
- Reparar (Armas de Refriega) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas de Refriega) 5'0

Ahora los ataques gratuitos extra se pueden dirigir a diferentes oponentes.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas de Refriega)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas de Refriega)
- 0'5 más en Reparar (Armas de Refriega)
- 1'0 más en Parada (Armas de Refriega)

Cada nivel proporciona un aumento del daño en 1'0 más, o un ataque extra por turno gratuito más.

○ **Armas: Fijas**

Las armas fijas son armas de fuego emplazadas sobre vehículos o edificios. Se refieren a ametralladoras fijas, antiaéreos (que no sean clasificable como artillería) y demás.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Armas Fijas) (Nivel 0)

Saber (La Guerra: armas – armas Fijas) (Nivel 1)

Reparar (Armas Fijas) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

Ninguna

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -0'5.
- Rifles: -2'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Armas cortas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 2'0

- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 3'0
- Reparar (Armas Fijas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 3'0
- Reparar (Armas Fijas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 4'0
- Reparar (Armas Fijas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 4'0
- Reparar (Armas Fijas) 3'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 5'0
- Reparar (Armas Fijas) 5'0

Se puede esquivar activamente a la vez que se usa el arma fija.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Fijas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas) 6'0
- Reparar (Armas Fijas) 6'0

Siempre que se usa un arma fija se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Fijas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Fijas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Fijas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

○ **Armas: Rifles**

Los rifles incluyen tanto a los fusiles como a los verdaderos rifles. La configuración de unos y otros puede dar lugar a mezclas y combinaciones que en ocasiones pueden llegar a confundir lo que es un rifle de lo que es un fusil. Los fusiles suelen llevar bayonetas para poder ser usados en refriega. Los rifles suelen equipar facilidades para la puntería, como las miras telescópicas.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Rifles) (Nivel 0)

Saber (La Guerra: armas – Rifles) (Nivel 1)

Reparar (Rifles) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (RIFLE EN REFRIEGA) (NIVEL 6)**

Funciona como Ataque (Armas de Refriega), pero únicamente para un rifle con o sin bayoneta, que no se trata ya como arma improvisada.

Avance

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 7 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **PARADA (RIFLE EN REFRIEGA) (NIVEL 6)**

Funciona como Parada (Armas de Refriega), pero únicamente para un rifle con o sin bayoneta, que no se trata ya como arma improvisada.

Avance

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 10\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 8 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Rifles) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Armas cortas: -1'0.
- Ametralladoras: -2'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'5.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 3'0
- Reparar (Rifles) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 3'0
- Reparar (Rifles) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 4'0
- Reparar (Rifles) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 5'0

- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 4'0
- Reparar (Rifles) 3'0

Puede usar el rifle como arma de refriega no improvisada, usando la técnica Ataque (Rifle en Refriega) que puede empezar a aprender a este nivel. Un culatazo causa 0'5+FUE de daño, un bayonetazo causa 2'0+FUE de daño. Puede usarlo para parar usando Parada (Rifle en Refriega)

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 5'0
- Reparar (Rifles) 4'0

Siempre que se usa un rifle se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Rifles) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Rifles) 6'0
- Reparar (Rifles) 5'0

La recarga es inmediata al disparar si se consigue el disparo con una virguería.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Rifles)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Rifles)
- 0'5 más en Reparar (Rifles)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Rifle en Refriega)

Se puede disparar el arma y utilizarla como arma de refriega, dentro de la misma acción, si ello no implica desplazarse del lugar. Sigue contando como dos acciones para las penalizaciones, pero se ejecutan seguidamente en el mismo segmento.

- Con 5'0 en Ataque (Rifle en Refriega)

El disparar y usarlo como arma de refriega ya no cuentan como dos acciones.

- Con 4'0 en Parada (Rifle en Refriega) y 4'0 en Ataque (Rifle en Refriega)

La esquiva pasiva para ser golpeado en cuerpo a cuerpo aumenta en 5 siempre que se tiene un rifle en las manos.

- Con 7'0 en Parada (Rifle en Refriega)

Con un rifle en las manos, se puede hacer una parada activa cada asalto gratuitamente.

○ **Armas: Subametralladoras**

Las subametralladoras son armas completamente automáticas, pero de menor tamaño que las ametralladoras. No requieren de bípode y se pueden disparar estando en pie, aunque poseen un retroceso que debe ser soportado por el soldado para no fallar el tiro.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (subametralladoras) (Nivel 0)

Saber (La Guerra: armas – subametralladoras) (Nivel 1)

Reparar (subametralladoras) (Nivel 3)

▪ **Técnicas que proporciona**

Ninguna

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(subametralladoras) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Arma Corta: -2'0.
- Rifles: -2'0.
- Ametralladoras: -1'0.
- Fijas: -1'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 3'0
- Reparar (subametralladoras) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 3'0
- Reparar (subametralladoras) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 4'0
- Reparar (subametralladoras) 2'0

Se puede realizar una ráfaga gratis cada ronda.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 4'0
- Reparar (subametralladoras) 3'0

No se sufre retroceso.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 5'0
- Reparar (subametralladoras) 4'0

El primer blanco adicional no disminuye el daño del arma.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (subametralladoras) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras) 6'0
- Reparar (subametralladoras) 5'0

Se evitan automáticamente los aliados en el espacio de fuego.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (subametralladoras)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – subametralladoras)
- 0'5 más en Reparar (subametralladoras)

Cada nivel proporciona una ráfaga gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un blanco adicional que no disminuye el daño más.

○ ***Pelea***

Esta disciplina permite al personaje usar sus brazos, piernas y el resto de su cuerpo como un arma con la que atacar o defenderse de sus oponentes. Se refiere únicamente a ataques sin armas.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Pelea)

Inmovilizar (Pelea)

Parada (Pelea)

Saber (Anatomía)

Saber (Pelea)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **PRESA (PELEA) (NIVEL 3)**

Esta técnica sirve para, una vez inmovilizado un oponente, causarle daño retorciendo extremidades, desencajando huesos, chafando costillas, etc... Una vez inmovilizado un oponente, puede hacerse una tirada de Presa(Pelea) cada asalto que permanezca inmovilizado para hacerle 0'5 + FUE de daño.

Avance

Atributo: FUE.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 40\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 4 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 2'0
- Parada (Pelea) 1'0

Se puede intentar noquear al oponente de un golpe.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 2'0
- Parada (Pelea) 2'0
- Inmovilizar (Pelea) 2'0

Puede aprenderse Presa (Pelea). El daño con Ataque (Pelea) aumenta en 1'0.

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 3'0
- Parada (Pelea) 3'0
- Inmovilizar (Pelea) 3'0
- Presa (Pelea) 2'0
- Saber (Anatomía) 2'0

Al hacer una presa, se puede intentar romper una extremidad.

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 5'0
- Parada (Pelea) 3'0
- Inmovilizar (Pelea) 3'0
- Presa (Pelea) 2'0
- Saber (Anatomía) 3'0
- Saber (Pelea) 2'0

Se puede intentar golpear en los ojos para cegar.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 5'0
- Parada (Pelea) 4'0
- Inmovilizar (Pelea) 3'0
- Presa (Pelea) 2'0
- Saber (Anatomía) 3'0
- Saber (Pelea) 3'0

Se puede efectuar un ataque gratis por asalto.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 6'0
- Parada (Pelea) 5'0
- Inmovilizar (Pelea) 3'0
- Presa (Pelea) 2'0
- Saber (Anatomía) 3'0
- Saber (Pelea) 4'0

Se puede hacer una parada activa siempre que se está peleando, sin gastar acción en ello. Esa esquivas sólo es válida para golpes de pelea. Para ataques con armas de refriega, el valor de esa esquivas baja a la mitad. Es inútil contra ataques a distancia.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Pelea) 7'0
- Parada (Pelea) 5'0
- Inmovilizar (Pelea) 3'0
- Presa (Pelea) 2'0
- Saber (Anatomía) 5'0
- Saber (Pelea) 5'0

A este nivel se pueden realizar golpes tremendamente precisos. Se puede apuntar gratis en cada golpe.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Pelea)
- 1'0 más en Saber (Anatomía)
- 1'0 más en Saber (Pelea)
- 1'0 más en Parada (Pelea)

Cada nivel proporciona un aumento del daño en 1'0 más, o un golpe extra por turno gratuito más.

○ **Aeronaves**

Conocimiento técnico y práctico sobre las aeronaves. Desde avionetas hasta aviones de carga, pasando por helicópteros. El personaje ha recibido formación sobre cómo funcionan las aeronaves, sus componentes, la forma de pilotarlas, etc.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Bombardeo (Desde Aeronave)

Ataque (Armas Fijas)

Reparar (Avión)

Manejo de Radio

Pilotar (Avión)

Saber (Aviones)

Saber (Física)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **EMBOSCAR (AERONAVES) (NIVEL 2)**

La técnica funciona como Emboscar, pero es útil contra aeronaves. Se basa en aprovechar el Sol, las nubes, los ángulos muertos, para poder acercarse a una aeronave enemiga sin ser detectados lo suficiente como para ganar ventaja táctica.

Avance

Atributo: INT.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 200\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: no

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Pilotar (Avión) 3'0
- Saber (Aviones) 2'0
- Saber (Física) 2'0

El combustible se aprovecha mejor, casi al máximo, aumentando la autonomía y la velocidad máxima del avión en un 10%.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Pilotar (Avión) 4'0
- Saber (Aviones) 3'0
- Saber (Física) 3'0
- Reparar (Avión) 1'0

Se puede empezar a aprender Emboscar (Aeronaves).

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Pilotar (Avión) 5'0
- Saber (Aviones) 4'0

- Saber (Física) 3'0
- Reparar (Avión) 2'0
- Manejo de Radio 1'0

Se puede usar la radio sin penalización a la vez que se maniobra con el avión.

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Pilotar (Avión) 6'0
- Saber (Aviones) 5'0
- Saber (Física) 4'0
- Reparar (Avión) 2'0
- Manejo de Radio 1'5
- Bombardeo (Desde Aeronave) 1'0 ó Ataque (Armas Fijas) 1'0

El daño de los ataques efectuados desde una aeronave aumenta en 1'0.

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Pilotar (Avión) 7'0
- Saber (Aviones) 6'0
- Saber (Física) 5'0
- Reparar (Avión) 3'0
- Manejo de Radio 1'5
- Bombardeo (Desde Aeronave) 1'0 ó Ataque (Armas Fijas) 1'0

Se puede realizar una esquiva activa con el avión realizando vuelo acrobático sin penalizar a otras acciones que se deseen llevar a cabo.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Pilotar (Avión)
- 1'0 más en Saber (Aviones)
- 0'5 más en Saber (Física)
- 0'5 más en Reparar (Avión)
- 0'5 más en Manejo de Radio
- 0'5 más en Bombardeo (Desde Aeronave) ó Ataque (Armas Fijas)

Con cada nivel más se puede repetir un bono anterior y acumularlo.

○ **Erudición**

El personaje ha dedicado años de estudio e investigación a un tema. Puede ser la Historia, la arqueología, las leyendas, el folclore húngaro, la gastronomía alemana, etc. No se puede ser erudito en un campo propio de otra técnica como la aviación, la navegación, la medicina, la química, etc.

Esta disciplina no existe como tal. Cuando se adquiera, se deberá escoger un campo concreto, como la Arqueología, la Historia Natural, la Geología, etc.

- **Técnicas de la disciplina**

Saber (un área específica)

Saber (un área especializada de esa área específica por nivel)

- **Técnicas que proporciona**

Ninguna

- **<Maestría>**

- **NIVELES POSTERIORES**

El primer nivel requiere:

- Saber (un área específica) 3'0
- Saber (una especialidad de esa área) 2'0
- Saber (otra especialidad de esa área) 1'0

Cada nivel posterior requiere:

- 1'0 más en Saber (el área específica)
- 1'0 más en Saber (una especialidad por nivel de la disciplina)

Cada nivel en una disciplina de Erudición proporciona dos beneficios.

El primero es reputación en la comunidad de expertos de la misma rama.

El segundo es un valor mínimo en las tiradas de una técnica de Saber. Con cada nivel que se adquiriera, la técnica de la disciplina de mayor valor que no se haya escogido para este bono aún obtendrá siempre en sus tiradas un mínimo de 8 en cada dado (el especial no cuenta). Si al tirar se obtiene menos que ese valor, se toma ese valor como el resultado.

○ **Asalto**

El personaje ha sido entrenado en tácticas de combate cercano y en técnicas de asalto a edificios, emboscada y choque.

- **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Subametralladoras, rifles o Ametralladoras)

Atrincherar

Lanzar Objetos

Camuflar

Evaluar Situación Táctica

Táctica

Emboscar

- **Técnicas que proporciona**

- **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Atletismo**

Esta disciplina realmente tiene que ver con toda la preparación física que tiene el personaje más allá de la básica y típica. Los militares suelen estar bastante entrenados en esta disciplina.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Caer

Lanzar Objetos

Nadar

Trepar

Saber (Atletismo)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **LEVANTAR PESOS**

Se suma a la capacidad del mismo nombre a la hora de usarla.

Avance

Atributo: FUE.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **LANZAR LEJOS**

Se suma a la capacidad del mismo nombre a la hora de usarla.

Avance

Atributo: FUE.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **SALTAR**

Se suma a la capacidad del mismo nombre a la hora de usarla.

Avance

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **AGUANTAR RESPIRACIÓN**

Al terminar las rondas que se puede aguantar la respiración, se puede tirar esta técnica contra una dificultad de 5x(rondas desde que se tenía que respirar) para aguantar una ronda más.

Avance

Atributo: RES.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **CORRER**

Al usar esta técnica, por cada 10 puntos obtenidos en su uso se pueden correr tantos metros extra esa ronda como el valor de la capacidad *Desplazar*.

Avance

Atributo: AGI.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 20\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 12 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Dos de las Técnicas de la Disciplina con un valor de 2'0, y otra con 1'0-

Se pueden empezar a aprender las técnicas Levantar Pesos, Lanzar Lejos, Saltar, Aguantar Respiración y Correr. No se puede superar con ninguna la mitad del valor de la capacidad correspondiente. En el caso de correr, no se puede superar la mitad de la AGI.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Dos de las Técnicas de la Disciplina con un valor de 4'0, y otra con 3'0 y la última con 1'0.
- Saber (Atletismo) 2'0

El valor de las técnicas proporcionadas en el anterior nivel puede llegar al valor de la capacidad correspondiente. En el caso de correr, se puede llegar a la AGI.

Se pueden ganar niveles en una de las ramas de una técnica.

▫ **NIVELES POSTERIOES**

Cada nivel Requiere:

- 1'0 en cada técnica de la disciplina

El valor de las técnicas proporcionadas puede llegar a un cuarto de la capacidad equivalente más.

Se pueden ganar niveles de otra rama.

▫ **NIVELES DE LEVANTAR PESOS**

Cada nivel Requiere:

- 1'0 en Levantar Pesos

La carga máxima aumenta en FUEx2 con cada nivel.

▫ **NIVELES DE LANZAR LEJOS**

Cada nivel Requiere:

- 1'0 en Lanzar Lejos

Cada nivel permite duplicar la distancia o el peso una vez sin penalización a la dificultad.

▫ **NIVELES DE SALTAR**

Cada nivel Requiere:

- 1'0 en Saltar

Cada nivel permite aumentar la distancia vertical en 1 m o la horizontal en 3m sin penalización a la dificultad.

Especial en nivel 6:

- 6'0 en Saltar

El aumento de la dificultad por saltar sin carrerilla baja a +10.

▫ **NIVELES DE AGUANTAR RESPIRACIÓN**

Cada nivel Requiere:

- 1'0 en Aguantar Respiración

Cada nivel añade la mitad de la RES al número de rondas que se aguantan..

- **NIVELES DE CORRER**

Cada nivel Requiere:

- 1'0 en Correr

Cada nivel añade 2 metros a lo que se puede mover por ronda al Correr, y 4 a lo que se puede mover por ronda al Esprintar.

- **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

○ **Automoción**

Conocimiento técnico y práctico sobre vehículos automóviles. Desde camiones hasta tanques de combate, pasando por vehículos oruga de transporte o ataque. El personaje ha recibido formación sobre cómo funcionan los vehículos, sus componentes, la forma de conducirlos, etc.

- **Técnicas de la disciplina**

Conducir (vehículo)

Mecánica

Reparar (vehículo)

Saber (Vehículo)

- **Técnicas que proporciona**

Ninguna

- **<Maestría>**

- **NIVEL 1**

Requiere:

- Conducir (Vehículo) 3'0
- Saber (Vehículo) 2'0

Ya para ganar este nivel de maestría hay que concretar un vehículo: coche, moto, etc...

El personaje sabe cómo llevar al límite el vehículo, aumentando su velocidad máxima y su autonomía en un 10%.

- **NIVEL 2**

Requiere:

- Conducir (Vehículo) 4'0
- Saber (Vehículo) 3'0
- Mecánica 2'0

Puede realizar maniobras de hasta dificultad 20 con el vehículo sin tener que tirar: lo consigue directamente.

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Conducir (Vehículo) 5'0
- Saber (Vehículo) 4'0
- Mecánica 3'0
- Reparar (Vehículo) 2'0

Cuando el vehículo llega a un estado de daño que le impediría seguir en movimiento, el personaje con este nivel de maestría puede mantenerlo funcionando tantos asaltos como puntos enteros tenga en Mecánica + Reparar(Vehículo).

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Conducir (Vehículo) 5'0
- Saber (Vehículo) 5'0
- Mecánica 4'0
- Reparar (Vehículo) 4'0

Las dificultades de reparación del vehículo se reducen a la mitad.

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Conducir (Vehículo)
- 1'0 más en Saber (Vehículo)
- 0'5 más en Mecánica
- 0'5 más en Reparar (Vehículo)

Cada nivel aumenta en 5 las dificultades de maniobras que puede realizar sin tirada, o permite sumar una vez más la Mecánica o el Reparar del personaje a los asaltos que puede mantenerse funcionando, o rebaja a la mitad las dificultades de reparación, o aumenta en otro 10% la autonomía y velocidad.

○ **Cazador**

El personaje es un experto en colocar mecanismos e ingenios para detectar, ralentizar o incluso eliminar al intruso o al incauto.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Rifles)

Camuflar

Detectar

Emboscar

Evaluar Situación Táctica

Orientación

Rastrear

Saber (Fauna)

Saber (Terreno/clima adecuado)

Táctica

Trampas

Trepar

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple -1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Demoliciones**

Un experto en demoliciones no sabe tan sólo cómo colocar un detonador, de qué tipo es cierto explosivo o cuánto daño puede hacer. Además, será capaz de identificar los puntos en los que el explosivo será más efectivo, podrá predecir el comportamiento de la explosión, e incluso podrá crear explosivos con los materiales adecuados.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Colocación de Explosivos

Detonadores

Explosivos

Lanzar Objetos

Saber (Estructuras)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Espionaje**

▪ **Técnicas de la disciplina**

Convencer

Criptografía

Detectar

Disfraz

Embaucar

Esconderse

Etiqueta

Falsificar

Fingir

Fisgar Bolsillos

Forzar Cerraduras

Manejo de Radio

Obtener Información

Ocultar

Seguir

Seguridad

Sigilo

Códigos Secretos del bando adecuado

Saber (del bando opuesto adecuado)

Saber (del bando propio)

- **Técnicas que proporciona**

- **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **<Maestría>**

- **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

- **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

- **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

- **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Exploración**

Los conocimientos de escalada del personaje le permiten alcanzar lugares más altos o más fácilmente que a personajes sin entrenamiento en el tema.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Detectar

Evaluar Situación Táctica

Nadar

Orientación

Rastrear

Submarinismo

Trepar

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: –2'0.
- Rifles: –1'0.
- Subametralladoras: –2'0.

- Fijas: -2'0.

- **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

- **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

- **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

- **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

- **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

- **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

- **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

El personaje sabe moverse sin ser detectado: no hace ruido, se desplaza oculto, recoge las gotas de sudor que caen de su frente... Ha sido entrenado en técnicas de sigilo, lo cual, además de permitirle pasar desapercibido, lo dota de una perceptibilidad especial para descubrir los trucos de la profesión y detectar la presencia de individuos sigilosos.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Camuflar

Detectar

Disfraz

Emboscar

Escondarse

Fisgar Bolsillos

Ocultar

Seguir

Sigilo

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0

- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ ***Impostura***

▪ **Técnicas de la disciplina**

Disfraz

Embaucar

Etiqueta

Falsificar

Fingir

Saber (Grupo adecuado a impersonar)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: –2'0.
- Rifles: –1'0.
- Subametralladoras: –2'0.
- Fijas: –2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0

- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Interrogatorio**

▪ **Técnicas de la disciplina**

Convencer

Embaucar

Fingir

Interrogar

Intimidar

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ ***Ladrón***

El personaje sabe moverse sin ser detectado: no hace ruido, se desplaza oculto, recoge las gotas de sudor que caen de su frente... Ha sido entrenado en técnicas de sigilo, lo cual, además de permitirle pasar desapercibido, lo dota de una perceptibilidad especial para descubrir los trucos de la profesión y detectar la presencia de individuos sigilosos

También conoce la técnica de abrir puertas, candados, vehículos, cajas fuertes, grilletes, etc. Con las herramientas adecuadas y tiempo el personaje puede abrir cualquier cosa que tenga cerradura.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Camuflar

Detectar

Disfraz

Emboscar

Escondarse

Fisgar Bolsillos

Forzar Cerraduras

Ocultar

Saber (Cerraduras)

Saber (Medidas de Seguridad)

Seguir

Seguridad

Sigilo

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ ***Lingüista***

▪ **Técnicas de la disciplina**

Dialectos Secretos

Hablar (Idioma)

Idiomas Muertos (Idioma)

Saber (Lingüística)

Saber (Literatura)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Mando**

El personaje ha recibido un adiestramiento militar avanzado que le faculta para comandar efectivos en misiones de guerra o paz. Esto le permitirá liderar un grupo de trabajo en una situación cualquiera, garantizando que todos y cada uno de los miembros del equipo unirán sus esfuerzos para realizar la tarea que se le encomienda de la forma más rápida y eficiente posible.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Convencer

Coordinación

Estrategia

Evaluar Situación Táctica

Motivar

Saber (Ejército propio)

Saber (Psicología)

Táctica

- **Técnicas que proporciona**

- **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **<Maestría>**

- **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

- **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

- **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

- **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

- **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple -1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Medicina**

Conocimientos a nivel universitario de medicina y cirugía. El personaje es médico titulado.

- **Técnicas de la disciplina**

Diagnosticar

Estabilizar

Operar

Primeros Auxilios

Saber (Anatomía)

Saber (Medicina)

Saber (Medicamentos)

Saber (Venenos)

- **Técnicas que proporciona**

- **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **<Maestría>**

- **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.

- Rifles: –1'0.
- Subametralladoras: –2'0.
- Fijas: –2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ ***Navegación***

Conocimiento técnico y práctico sobre barcos y embarcaciones. Desde lanchas hasta buques de gran tamaño, pasando por pesqueros o submarinos. El personaje ha recibido formación sobre cómo funcionan los barcos, sus componentes, la forma de gobernarlos, etc.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Gobernar (Navío)

Manejo de Radio

Reparar (Navío)

Saber (Navíos)

▪ **Técnicas que proporciona**

- **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ ***Supervivencia***

El personaje está adiestrado o acostumbrado a la vida a la aventura, al aire libre, a la intemperie, a sustentarse a base de raíces, a reconocer las especies de plantas venenosas, las serpientes peligrosas. Es capaz de percibir los olores de los seres cercanos, de rastrear a un animal por las hojas pisadas y las ramas partidas, de saber cuanto hace que se alejo comprobando el calor de sus excrementos. O cosas peores.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Camuflar

Orientación

Primeros Auxilios

Procurar Víveres

Rastrear

Refugio

Saber (Entorno Natural concreto)

Trampas

Trepar

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **ATAQUE (DOS ARMAS CORTAS) (NIVEL 6)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0

- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

● **Disciplinas Aliadas**

○ ***Tecnología Vanguardista Aliada***

Estudios superiores de electrónica, obtenidos en la Universidad o en instituciones afines o mediante cursos o estudios similares. Representa un saber académico sobre el campo de la electrónica. Incluye el conocimiento circuitos, instalaciones eléctricas, dispositivos electrónicos y similares.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Saber (Física)

Mecánica

Tecnología Vanguardista Aliada

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **FABRICAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ALIADA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **REPARAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ALIADA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>** ▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple -1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Fortalezas Aéreas**

▪ **Técnicas de la disciplina**

Pilotar (Fortaleza Volante)

Reparar (Fortaleza Volante)

Ataque (Armas Fijas)

Reparar(Armas Fijas)

Manejo de Radio

Bombardeo (desde Aeronave)

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **FABRICAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ALIADA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **REPARAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ALIADA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

● **Disciplinas Alemanas**

○ ***Tecnología Vanguardista Alemana***

Estudios superiores de electrónica, obtenidos en la Universidad o en instituciones afines o mediante cursos o estudios similares. Representa un saber académico sobre el campo de la electrónica. Incluye el conocimiento circuitos, instalaciones eléctricas, dispositivos electrónicos y similares.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Saber (Física)

Mecánica

Tecnología Vanguardista Alemana

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **FABRICAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ALEMANA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **REPARAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ALEMANA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas - Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0

- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

- **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

- **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ **Saber (Vrilismo)**

- **Técnicas de la disciplina**

Saber (Mitología germanica)

Saber (Mundo Oculto)

- **Técnicas que proporciona**

- **SABER (VRILISMO)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **<Maestría>**

- **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: –2'0.

- Rifles: –1'0.
- Subametralladoras: –2'0.
- Fijas: –2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

• **Disciplinas Soviéticas**

○ ***Tecnología Vanguardista Soviética***

Estudios superiores de electrónica, obtenidos en la Universidad o en instituciones afines o mediante cursos o estudios similares. Representa un saber académico sobre el campo de la electrónica. Incluye el conocimiento circuitos, instalaciones eléctricas, dispositivos electrónicos y similares.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Saber (Física)

Mecánica

Tecnología Vanguardista Soviética

▪ **Técnicas que proporciona**

- **FABRICAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA SOVIÉTICA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **REPARAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA SOVIÉTICA**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAN.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)

- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

● **Disciplinas Orientales**

○ **Artes Marciales**

▪ **Técnicas de la disciplina**

Ataque (Pelea)

Parada (Pelea)

Inmovilizar (Pelea)

Saber (Artes Marciales)

Saber (Filosofía Oriental)

▪ **Técnicas que proporciona**

- **ATAQUE (ARTES MARCIALES)**
- **PARADA (ARTES MARCIALES)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

- **PRESA (ARTES MARCIALES)**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de –2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0

- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

○ ***Tecnología Vanguardista Oriental***

Estudios superiores de electrónica, obtenidos en la Universidad o en instituciones afines o mediante cursos o estudios similares. Representa un saber académico sobre el campo de la electrónica. Incluye el conocimiento circuitos, instalaciones eléctricas, dispositivos electrónicos y similares.

▪ **Técnicas de la disciplina**

Saber (Física)

Mecánica

Tecnología Vanguardista Oriental

▪ **Técnicas que proporciona**

▫ **FABRICAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ORIENTAL**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▫ **REPARAR TECNOLOGÍA VANGUARDISTA ORIENTAL**

La técnica funciona como Ataque (Arma Corta), pero evidentemente se pueden hacer más disparos, y cada acción de disparo puede usarse para disparar con ambas pistolas sin penalización. Si no se apunta al mismo objetivo, se sufre una penalización de -2'0 para ambos. Aun se tiene en cuenta el uso de la mano mala. Los blancos, en caso de ser distintos, no pueden estar separados más de 90°.

Avance

Atributo: MAÑ.

Coste en dinero por punto de desarrollo: 80\$

Coste en tiempo por punto de desarrollo: 6 horas.

Se puede aprender sin instrucción: sí

▪ **<Maestría>**

▫ **NIVEL 0**

Requiere:

- Ataque(Armas Cortas) 1'0

El personaje puede usar armas de otro tipo empleando esta técnica, con los siguientes modificadores:

- Ametralladoras: -2'0.
- Rifles: -1'0.
- Subametralladoras: -2'0.
- Fijas: -2'0.

▫ **NIVEL 1**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 2'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 1'0

Se aumentan en un 50% los rangos de distancia del arma.

▫ **NIVEL 2**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 2'0

El daño aumenta en 1'0

▫ **NIVEL 3**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 1'0

El tiempo de recarga se reduce a la mitad

▫ **NIVEL 4**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 3'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 3'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Las dificultades de reparación bajan a 10 para encasquillada y 5x(nivel de integridad actual) para Dañada.

▫ **NIVEL 5**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 4'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 2'0

Puede disparar una vez extra por asalto sin penalización.

▫ **NIVEL 6**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 5'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 4'0
- Reparar (Armas Cortas) 3'0

Puede usarse una en cada mano sin penalización, usando la técnica Ataque (Dos Armas Cortas), que se puede empezar a aprender a este nivel.

▫ **NIVEL 7**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 6'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 5'0
- Reparar (Armas Cortas) 5'0

La recarga es automática si se consigue una virguería en el disparo.

▫ **NIVEL 8**

Requiere:

- Ataque (Armas Cortas) 7'0
- Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas) 6'0
- Reparar (Armas Cortas) 6'0

Siempre que se usa un arma corta se tiene una acción gratuita inmediata de apuntar (se apunta instantáneamente)

▫ **NIVELES POSTERIORES**

Cada nivel requiere:

- 1'0 más en Ataque (Armas Cortas)
- 1'0 más en Saber (La Guerra: Armas – Armas Cortas)
- 0'5 más en Reparar (Armas Cortas)

Cada nivel proporciona una acción de apuntar gratuita más, o un aumento del daño en 1'0 más, o un aumento de la distancia en 50% más, o un disparo extra por turno gratuito más.

▫ **NIVELES PARALELOS**

- Con 3'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

La mano mala ya no penaliza para usar un arma corta con ella.

- Con 5'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos con un simple –1'0, y pueden estar separados hasta 180°

- Con 7'0 en Ataque (Dos Armas Cortas)

Se puede apuntar a dos blancos distintos sin penalizador, y pueden estar separados por cualquier ángulo.

ANOMALÍAS

Este capítulo te describirá el funcionamiento y creación de los personajes anómalos. Sólo te interesa leer esto si te vas a hacer un personaje anómalo o vas a dirigir una partida.

Qué Son

Los *anómalos* son individuos que por alguna extraña razón tienen particularidades o son capaces de lograr cosas que están fuera del alcance de las demás personas. Algunos pueden referirse a estas habilidades y características extrañas como poderes.

Como es lógico pensar, estos individuos son verdaderos monstruos de la naturaleza. La mayoría adquieren este estado de anomalía en algún momento de su vida, típicamente en lugares donde repentinamente suceden extraños desastres naturales donde no suele haber supervivientes. Nadie sabe qué tipo de sucesos son éstos ni qué los produce, pero hay constancia de diversos acontecimientos que han tenido un discreto eco en los medios, relacionados con luces en el cielo, incrementos repentinos de temperatura en bosques y campos que quedan calcinados, desapariciones de barcos, vehículos e incluso poblaciones enteras, sucesos en definitiva sin explicación, que suelen preceder a la aparición de otras notas de prensa con testimonios sobre gente extraña, personas que no son vueltas a ver o forasteros misteriosos perseguidos por las fuerzas policiales.

Lo cierto es que los *anómalos* que sobreviven a su “conversión” (una cantidad ínfima) durante una exposición directa a los sucesos extraños antes mencionados poco tiempo tienen de felicitarse de su suerte. Pronto comienzan a darse cuenta de que algo ha cambiado en ellos. Le empiezan a suceder cosas raras, su familia suele alarmarse de sus extraños síntomas, y pronto se ven perseguidos por turbulentos y siniestros agentes gubernamentales.

Los pocos que se dan cuenta de su peligrosa situación, de la realidad de lo que le ha pasado, se apresuran a escapar de su hogar y su ciudad, huyendo de los oscuros grupos que le persiguen, y se dedican a sobrevivir vagabundeando, escondiéndose en las zonas más despobladas u ocultando sus rarezas al resto del mundo en la medida en que son capaces de hacerlo.

Algunos, con el tiempo, no rehuyen de sus particularidades y, pese a seguir ocultándolas al mundo por el peligro que conllevan para su seguridad, intentan profundizar en la naturaleza de éstas y en cómo puede sacar provecho de ellas.

Selección de Anomalía en la Creación

Una anomalía y sus poderes se parece un poco a las Disciplinas y sus Técnicas, pero también es muy distinto. En el momento de crear el personaje, podrás hacer de él un *dotado* o *anómalo* gastando puntos de creación en una anomalía.

- Te cuesta 30 puntos de creación hacerte un personaje *anómalo*. Eso te dará derecho a escoger una Anomalía, que recibirás a nivel 1'0.
- Si gastas 5x lo que ya tienes en la anomalía, incrementará en +1'0 su nivel. Por ejemplo, si tienes la anomalía a 1'0 y gastas 5 puntos, la subes a 2'0. Si después gastas 10 puntos, la subes a 3'0. Si luego gastas 15 la subes a 4'0.
- No hay límite para el nivel máximo de una anomalía.
- No puedes coger más de una anomalía.

El nivel finalmente asignado a la anomalía será lo que se emplee para realizar las tiradas de los poderes de la misma.

Uso de las Anomalías

Durante sus aventuras, los personajes Dotados irán haciendo uso de sus poderes. Esto es agotador, pues al fin y al cabo son sus propias energías las que permiten el uso de las anomalías.

• Agotamiento Energético

Conforme un personaje vaya empleando los poderes de la anomalía acumulará agotamiento energético. El agotamiento les dificulta focalizar sus energías para poner en marcha sus poderes. Por ello, cuantas más veces utilicen las anomalías, más agotamiento acumularán. Y cuanto más agotamiento acumulen, más difícil les resultará utilizar sus anomalías.

Acumular mucho agotamiento energético puede ser peligroso para la salud del personaje. Si el agotamiento acumulado supera la cantidad indicada por el Agotamiento Energético Máximo de tu personaje, recibirá 1 punto de heridas por cada punto que supere dicha cifra.

• Focalización de Energías

Lo primero que debe hacer el personaje para utilizar sus poderes es focalizar sus energías en ello. Para saber si consigue *activar* el poder elegido deberá superar una tirada.

Cada uso de anomalía o poder indica la energía que requiere, junto al símbolo \nearrow . Esa cifra, más el agotamiento acumulado, serán la dificultad de la tirada.

Por ejemplo: Si tu personaje acumula 9 en agotamiento, y el poder requiere $\nearrow 3$ para poder ser usado, la dificultad de la tirada será de $9+3=12$.

Se lanzarán tantos dados como indique el nivel de maestría de la anomalía que se está empleando.

Si se tiene éxito, se añadirá el coste de energía del uso del poder a la cuenta de agotamiento acumulado. Seguidamente se procederá como se indica en la descripción concreta del poder, requiriendo probablemente más tiradas.

Si se falla, por el contrario, no se añadirá nada al agotamiento, resultando simplemente en una pérdida de tiempo. Si se pifia, sin embargo, sí que se añade el costo al agotamiento energético acumulado. Y si se obtiene virguería, sólo se añade la mitad, redondeando hacia arriba y como mínimo 1.

Una última palabra: las penalizaciones por múltiples acciones NO afectan a esta tirada, pero SÍ a las tiradas que sean necesarias según la descripción concreta de cada poder.

• Recuperación de Energías

Con una correcta alimentación, un anómalo puede desprenderse de tantos puntos de agotamiento energético como su Resistencia, redondeando al más cercano.

Descansando o durmiendo puede deshacerse de tantos puntos como su Mente, redondeando al más cercano.

Se pueden hacer ambas cosas al mismo tiempo para, en lugar de lo anterior, perder tantos puntos de agotamiento energético como (Resistencia + Mente), redondeando al más próximo.

Algunos poderes de ciertas anomalías permiten recuperar energías de forma más rápida. Para más detalles estudia sus descripciones concretas.

Ganancia de Maestría

Mediante Puntos de Desarrollo otorgados por el DJ al final de las aventuras (o sesiones) puedes aumentar la maestría de las anomalías de tu personaje de forma similar a como se mejoran las técnicas.

Para incrementar en 0'1 la maestría de una anomalía debes gastar una cantidad de Puntos de Desarrollo igual al doble de la parte entera del nivel actual. Es decir, para mejorar 3'2 a 3'3, gastamos $3 \times 2 = 6$ puntos de desarrollo.

Puedes aumentar la maestría de una anomalía tantas veces como quieras por sesión, mientras tengas suficientes Puntos de Desarrollo para gastar, siempre y cuando hayas usado esa anomalía durante la última sesión. Si no, no podrás mejorarla de ninguna manera. No hay profesores ni libros que ayuden a mejorar las anomalías.

Adquirir nuevas Anomalías

No puedes adquirir nuevas anomalías después de crear el personaje.

Árbol de Anomalías



	Presencia	Cerebral	Cerebral	Cerebral	Cerebral
Alucinaciones	✎ 3	✎ 5	✎ 6	✎ 9	✎ 15
	Alucinación Monosensorial	Alucinación Multisensorial	Alucinación Colectiva Monosensorial	Alucinación Colectiva Multisensorial	Cambiar Reacción Sensorial
Telepatía	✎ 4	✎ 8	✎ 10	✎ 20	✎ 20
	Percibir Presencia	Captar Emoción	Captar Intención	Captar Pensamiento	Enviar Pensamiento
Trascepción Emocional	✎ 2	✎ 3	✎ 6	✎ 9	✎ 10
	Percibir Presencia	Percibir Emoción	Ocultar Presencia	Implantar Emoción	
Trascendencia Corporal	✎ 4	✎ 3	✎ 6	✎ 10	
	Atalaya Extracorpórea	Sonda Extracorpórea	Ancia Extracorpórea	Viaje Extracorpóreo	Parásito Extracorpóreo
Premonición	✎ 6	✎ 8	✎ 10	✎ 12	✎ 18
	Prever Encuentro	Prever Peligro	Prever Efecto	Prever Final	
Control	✎ 5	✎ 8	✎ 10	✎ 16	
	Amigo	Enemigo	Siervo	Títere	Anfitrión
	✎ 8	✎ 10	✎ 15	✎ 20	✎ 40

Biofísicas

Hiperelasticidad					
	Doblar Articulación	Alargar Extremidad	Huesos Blandos	Anatomía Elástica	
Hipertrofia Física	✎ 1	✎ 3	✎ 9	✎ 15	
	Potenciar Capacidad	Potenciar Daño	Potenciar Resistencia	Potenciar Curación	
Hipertrofia Sensorial	✎ 5	✎ 8	✎ 10	✎ 15	
	Agudizar Un Sentido	Agudizar Sentidos	Potenciar Reflejos	Cambiar Sentido	Sustituir Sentido
Metamorfismo	✎ 4	✎ 12	✎ 5	✎ 15	✎ 30
	Piel y Pelo	Musculatura	Esqueleto y Dientes	Órganos	
Regeneración	✎ 5	✎ 10	✎ 15	✎ 20	
	Hemostasia	Metabolizar Tóxicos	Regenerar Músculos	Regenerar Huesos	Regenerar Órganos
Tiempo Subjetivo	✎ 5	✎ 10	✎ 12	✎ 18	✎ 25
	Cámara Ralentizada	Mundo Ralentizado	Cámara Lenta	Mundo Lento	
	✎ 5	✎ 10	✎ 10	✎ 20	

Cinéticas

Electromagnética					
	Cargar Eléctricamente	Campo de Atracción	Atraer Objeto Metálico	Campo de Repulsión	Repeler Objeto Metálico
Electrostática	✎ 5+*	✎ 8	✎ 10	✎ 10	✎ 12
	Cargar Eléctricamente	Descarga Eléctrica	Magnetizar	Absorber Energía	Convocar Relámpago
Gravitatoria	✎ 1+*	✎ 5+*	✎ 10	✎ 12	✎ 15

	Alterar Peso	Movimiento Vertical	Movimiento Horizontal		
Termoquinesia	↗ 5	↗ 8	↗ 9		
	Alterar Temperatura	Prender o Apagar	Fundir	Cero Absoluto	
Estructura Molecular	↗ 5	↗ 10	↗ 20	↗ 25	
	Debilitar Composición	Fortalecer Composición	Fortalecer Zona	Debilitar Zona	
	↗ 10	↗ 12	↗ 22	↗ 22	
Extrañas					
	Aleafilia				
	Suerte	Mala Suerte	Suerte de Grupo	Mala Suerte de Grupo	Robar Suerte
	↗ 5	↗ 6	↗ 13	↗ 17	↗ 20

Descripción de Anomalías

• Psicoeléctrica

○ Percibir Presencia

Energía necesaria: ↗ 3

Captando la actividad cerebral próxima el dotado puede detectar la presencia de animales o personas en su cercanía.

El DJ lanzará una tirada de Psicoeléctrica por cada animal (incluyendo humanos) cercano al dotado.

Dificultades:

F si el animal está concentrado o muy concentrado en algo.

D si el animal está con la mente en blanco o descansando.

+5 si está entre 10 y 20 metros del dotado.

–5 si está a menos de 5 metros del dotado.

Si se supera la tirada para algún animal, el DJ se lo comunicará al dotado. Le indicará cuántos animales ha detectado cerca, pero no a qué distancia, ni de qué naturaleza.

○ Ralentizar Actividad Cerebral

Energía necesaria: ↗ 5

El dotado puede influir en la actividad cerebral de un objetivo, atenuándola. El objetivo debe ser un ser vivo animal, incluyendo insectos, mamíferos (humanos), aves, etc.

El efecto de atenuar la actividad cerebral de un animal implicará una mayor lentitud mental por parte del objetivo. Le costará más asimilar conceptos, sacar conclusiones, hablar, e incluso presentará reflejos más torpes.

Lanza una tirada de *Psicoeléctrica*, enfrentándola a una tirada de *Voluntad* del objetivo.

Si la superas, el objetivo tendrá su mente funcionando a mitad de velocidad durante 3 rondas. Además de al raciocinio, también afecta a los reflejos.

A efectos de juego, al personaje le cuesta el doble de tiempo llegar a cualquier conclusión.

Además, durante la Iniciativa de combate, su Mente estará a la mitad mientras duren los efectos.

○ ***Acelerar Actividad Cerebral***

Energía necesaria: ⚡5

El dotado puede influir en la actividad cerebral de un objetivo, acelerándola. El objetivo debe ser un ser vivo animal, incluyendo insectos, mamíferos (humanos), aves, etc.

El efecto de acelerar la actividad cerebral de un animal implicará una mayor velocidad mental por parte del objetivo. Será más rápido asimilando conceptos, sacando conclusiones, hablando, e incluso presentará reflejos más rápidos.

Lanza una tirada de *Psicoeléctrica*, enfrentándola a una tirada de *Voluntad* del objetivo, si es que el objetivo no es voluntario.

Si la superas, el objetivo tendrá su mente funcionando al doble de lo normal, durante 3 rondas. Esta aceleración también beneficia a los reflejos.

A efectos de juego, al personaje le cuesta la mitad de tiempo llegar a conclusiones o resolver problemas.

Además, durante la Iniciativa de combate, su Mente valdrá el doble mientras duren los efectos. Y toda penalización por múltiples acciones provocada por acciones mentales se reduce a la mitad.

○ ***Anular Actividad Cerebral***

Energía necesaria: ⚡9

El dotado puede neutralizar toda actividad cerebral de un objetivo animal (humanos incluidos). Como consecuencia, el objetivo tendrá la mente en blanco durante una ronda. No caerá al suelo ni se desmayará. Simplemente quedará de pie, totalmente aturdido, sin hacer absolutamente nada salvo respirar y poco más.

Lanza una tirada de *Psicoeléctrica* frente a una de *Voluntad* del objetivo. Si la superas, la actividad cerebral del objetivo permanecerá neutralizada la ronda actual y la siguiente. Toda acción que fuera a cometer el objetivo queda directamente anulada.

○ ***Sobrecargar Actividad Cerebral***

Energía necesaria: ⚡15

El dotado puede provocar un aumento de intensidad en la actividad cerebral del objetivo. Dicho aumento puede provocar daños gravísimos en las redes neuronales y causar efectos catastróficos en el cerebro del objetivo.

Lanza una tirada de *Psicoeléctrica*. Éste es el ataque psicoeléctrico que realiza el personaje. Puedes añadir más puntos al resultado gastando energía adicional. Por cada 2⚡ adicionales que gastes añadirás 1 a la tirada anterior.

Tendrás que enfrentar el ataque anterior a una tirada de *Resistir Daño* por parte del objetivo.

De esta forma es posible ocasionar daños a un rival sin tener que involucrarse en un enfrentamiento físico.

● **Alucinaciones**

○ ***Alucinación Monosensorial***

Energía necesaria: ⚡4

El dotado implanta una ilusión en un individuo. La ilusión sólo afecta a un sentido, pero no tiene por qué limitarse a los 5 sentidos clásicos. Puede incluir un repeluz por la espalda, un dolor de cabeza, etc.

Dificultad:

Distancia al objetivo en metros + *Percibir* del objetivo + Penalización a discreción del DJ si se desean efectos complejos.

○ ***Alucinación Multisensorial***

Energía necesaria: ⚡8

El dotado implanta una ilusión en un individuo. La ilusión puede afectar a más de un sentido.

Dificultad:

Distancia al objetivo en metros + *Percibir* del objetivo + Penalización a discreción del DJ si se desean efectos complejos.

○ ***Alucinación Colectiva Monosensorial***

Energía necesaria: \nearrow 10

El dotado implanta una ilusión en un grupo de individuos. Los individuos deben hallarse en un área de cómo mucho 3m de diámetro. La ilusión sólo afecta a un sentido, pero no tiene por qué limitarse a los 5 sentidos clásicos. Puede incluir un repeluz por la espalda, un dolor de cabeza, etc.

La principal ventaja de este poder es que permite afectar a un grupo de objetivos con un solo uso de la anomalía.

Dificultad (para cada objetivo):

Distancia a los objetivos en metros + *Percibir* de cada objetivo + Penalización a discreción del DJ si se desean efectos complejos.

Se debe tener en cuenta la tirada de *Percibir* cada objetivo para determinar si la alucinación le afecta a cada uno de los objetivos por separado.

○ ***Alucinación Colectiva Multisensorial***

Energía necesaria: \nearrow 20

El dotado implanta una ilusión en un grupo de individuos. Los individuos deben hallarse en un área de cómo mucho 3m de diámetro. La ilusión puede afectar a más de un sentido.

La principal ventaja de este poder es que permite afectar a un grupo de objetivos con un solo uso de la anomalía.

Dificultad (para cada objetivo):

Distancia a los objetivos en metros + *Percibir* de cada objetivo + Penalización a discreción del DJ si se desean efectos complejos.

Se debe tener en cuenta la tirada de *Percibir* cada objetivo para determinar si la alucinación le afecta a cada uno de los objetivos por separado.

○ ***Cambiar Reacción Sensorial***

Energía necesaria: \nearrow 20

El dotado puede alterar la reacción de un objetivo a un estímulo concreto. El cambio será por la reacción correspondiente a otro estímulo distinto.

Por ejemplo, puede hacer que cuando el objetivo tenga frío, lo que realmente sienta sea un pitido en los oídos. O que cuando oiga cualquier cosa, en vez de eso vea se le nuble la vista.

Dificultad:

Distancia en metros + *Voluntad* del objetivo + Penalización a discreción del DJ si se desean efectos complejos.

● ***Telepatía***

○ ***Percibir Presencia***

Energía necesaria: \nearrow 2

El dotado puede percatarse de la presencia de personas a su alrededor rastreando la zona en busca de pensamientos. Este poder sólo funciona con personas, a diferencia de otros poderes similares de otras anomalías.

No se podrán interpretar los pensamientos encontrados ni se podrá determinar la dirección. Tan sólo se sabrá que están ahí.

Esta tirada debe realizarla el DJ en secreto.

Dificultad:

Distancia a cada objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando impedir ser detectado.

Como ves, no es necesario declarar hasta qué distancia se rastrea. Cuanto mejor sea la tirada obtenida, más alcance tendrá el poder.

○ **Captar Emoción**

Energía necesaria: ✖3

Dado un objetivo concreto, del cual conoce su posición, el dotado puede intentar averiguar qué emociones está experimentando tal objetivo.

Emociones son miedo, ira, alegría, aburrimiento, cansancio, etc.

Dificultad:

Distancia en metros al objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando contrarrestar este poder.

○ **Captar Intención**

Energía necesaria: ✖6

Dado un objetivo concreto, del cual conoce su posición, el dotado puede intentar averiguar qué intención tiene el objetivo.

Intenciones son seguir donde está, matar a alguien, irse a dormir, hablar, mostrarse amistoso, etc.

Dificultad:

Distancia en metros al objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando contrarrestar este poder.

○ **Captar Pensamiento**

Energía necesaria: ✖9

Dado un objetivo concreto, del cual conoce su posición, el dotado puede intentar averiguar qué pensamientos circulan por la cabeza del sujeto.

Los pensamientos serán toda frase mental o intención en la que el objetivo pudiera estar centrándose, pero debe ser su centro de atención actual. No puede ser un pensamiento enterrado en la memoria del sujeto. Para ese tipo de pensamientos la dificultad es mayor.

Dificultad:

Distancia en metros al objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando contrarrestar este poder + 15 si se intenta captar un pensamiento oculto en la memoria, que no tiene la atención actual del objetivo.

○ **Enviar Pensamiento**

Energía necesaria: ✖10

Dado un objetivo concreto, el dotado puede intentar enviar un pensamiento a su mente.

El pensamiento será una frase mental de pocas palabras, quizás acompañada por una emoción. La frase será recitada en la mente del objetivo por una voz parecida a la del dotado.

La frase pasará a ocupar la atención del objetivo mientras dure en su mente. Si el sujeto estaba concentrado en algo, perderá la concentración. En términos de juego, es como una acción extra para la penalización por múltiples acciones.

Dificultad:

Distancia en cientos de metros al objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando contrarrestar este poder.

● **Transcepción Emocional**

○ **Percibir Presencia**

Energía necesaria: ✖4

El dotado puede percatarse de la presencia de animales a su alrededor rastreando la zona en busca de emociones.

Esta tirada debe realizarla el DJ en secreto.

Dificultad:

Distancia a cada objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando impedir ser detectado.

Como ves, no es necesario declarar hasta qué distancia se rastrea. Cuanto mejor sea la tirada obtenida, más alcance tendrá el poder.

○ **Percibir Emoción**

Energía necesaria: ✎3

El dotado capta las emociones a su alrededor, percibiendo la dirección y el tipo de emoción captado.

Emociones son miedo, ira, alegría, aburrimiento, cansancio, etc.

Dificultad:

Distancia en metros al objetivo + *Voluntad* del objetivo si es que está intentando contrarrestar este poder.

○ **Ocultar Presencia**

Energía necesaria: ✎6

El dotado es capaz de ocultar la presencia de uno o más individuos ante los ojos de un objetivo que esté en la línea visual del dotado. Sus ojos verán a los individuos, pero su mente no lo hará.

El grupo a ocultar debe permanecer completamente quieto y silencioso. De lo contrario alertaría al objetivo, que pasaría a buscar activamente el origen del sonido o movimiento.

Esta tirada la hará el DJ en secreto.

Dificultad:

Número de individuos a ocultar por 5 + *Percibir* del objetivo + Penalización a discreción del DJ si los individuos son particularmente llamativos.

○ **Implantar Emoción**

Energía necesaria: ✎10

El dotado puede implantar una emoción en un objetivo. El dotado no puede determinar detalles del estilo de a quién está dirigida si es ira, con qué motivo si es alegría, etc.

Dificultad:

Voluntad del objetivo, si se opone + Penalización a discreción del DJ si el estado anímico del objetivo era muy distinto del que se pretende.

● **Trascendencia Corporal**

○ **Atalaya Extracorpórea**

Energía necesaria: ✎4

La conciencia del dotado abandona su cuerpo y se eleva sobre él. Puede alejarse en cualquier dirección unos 10m y ver y sentir todo como si realmente estuviera allí, sólo que los demás no lo perciben ni el entorno le afecta ni lo limita. Puede atravesar cualquier material y moverse en vertical como si flotara.

Es posible que otro dotado detecte la posición de la conciencia a través de algún poder de detección, como *Percibir Presencia* o similares. Incluso puede ser blanco de poderes si logran localizar su posición concreta.

Mientras está en este estado, el dotado no puede hacer otra cosa salvo moverse en las tres dimensiones y observar. Su cuerpo estará en trance, así que más vale sentarse o tumbarse antes de utilizar este poder o se desplomará como un muñeco.

En esta situación, el dotado no es consciente de qué ocurre alrededor de su cuerpo a menos que lo tenga en la línea visual. Un enemigo puede terminar con el dotado sin que siquiera se dé cuenta del momento del ataque. El dotado sentirá el dolor de su cuerpo se es atacado y deberá regresar al mismo antes de poder levantarse y defenderse, lo cual llevará una ronda completa.

○ **Sonda Extracorpórea**

Energía necesaria: ✎8

El dotado puede enviar su conciencia en una dirección cualquiera. No hay límite en la distancia a la que puede llegar, pero siempre debe ser en línea recta y en el mismo sentido.

Por lo demás, el viaje es similar en todo al de *Atalaya Extracorpórea*.

Si el dotado tuviera que regresar a prisa a su cuerpo, le llevará hacerlo una ronda por cada 25m que se haya alejado de él.

○ **Ancla Extracorpórea**

Energía necesaria: ✎10

El dotado adhiere su conciencia a un objeto inanimado que pueda tocar. Su cuerpo puede alejarse de ese objeto (si cargan con él) o viceversa. El caso es que el dotado puede ver y sentir a todo alrededor del objeto.

Aplicar lo mismo que en *Atalaya Extracorpórea* para todo lo demás.

Si desea regresar a su cuerpo, le llevará 1 ronda por cada 50m que se haya alejado de él, no pudiendo volver a adherirse a ningún otro objeto durante el trayecto de regreso.

○ **Viaje Extracorpóreo**

Energía necesaria: ✎12

El dotado se mueve con total libertad de movimiento en cualquier dirección. Similar prácticamente en todo a *Atalaya Extracorpórea*.

No hay límite de distancia, pero tardará una ronda por cada 50m que se haya alejado de su cuerpo.

○ **Parásito Extracorpóreo**

Energía necesaria: ✎18

El dotado adhiere su conciencia en cualquier animal (incluyendo humanos). Su conciencia se moverá cuando el animal lo haga y podrá percibir todo a su alrededor. Sin embargo no podrá controlar al animal de ninguna manera, teniendo este completa libertad de movimiento y decisión, a menos que algún otro poder lo permita.

El regreso al cuerpo es inmediato y no requiere demora alguna. Pero a cambio la distancia máxima es el horizonte.

● **Premonición**

○ **Prever Encuentro**

Energía necesaria: ✎5

El dotado prevé con antelación un encuentro con otro ser de cualquier tipo.

La información prevista se limita a dentro de cuántas rondas se producirá el encuentro.

El DJ lanzará en secreto esta tirada.

Dificultad: 10

Por cada 5 que supere la dificultad, a partir del primer punto, se preverá con una ronda de antelación el siguiente encuentro.

Efectivamente, es posible que este poder entre en funcionamiento mucho después de ser usado. Por ejemplo, si obtenemos un 20, hemos sobrepasado por 10 la dificultad, lo cual se traduce en una previsión con dos rondas de antelación del próximo encuentro. Pero el próximo encuentro puede ser dentro de horas.

Así que este poder permanecerá activo hasta el siguiente encuentro, en el que el DJ alertará al dotado del mismo con las rondas de antelación correspondientes.

Una vez el DJ comunique al dotado que va a haber un encuentro tras X rondas, el poder ha terminado. Prever posteriores encuentros requerirá nuevos usos de este poder.

○ **Prever Peligro**

Energía necesaria: ✎8

Similar a *Prever Encuentro* pero con cualquier amenaza al dotado o al grupo.

Incluye trampas, enemigos, venenos en comida, animales salvajes, etc.

○ **Prever Efecto**

Energía necesaria: ✎10

Similar a *Prever Encuentro* pero no del todo igual. Ahora se prevé el efecto de cometer una acción concreta. La acción puede ser larga, con muchas rondas, o corta, de una sola ronda.

Esta tirada la hará el DJ en secreto.

Dificultad: 15.

Si se supera la dificultad, se preverá el efecto con rondas de antelación, como en *Prever Encuentro*. Esto puede no tener sentido para acciones de una o dos rondas.

Este poder se aplica a acciones concretas, como saltar un acantilado, golpearle a alguien en la cabeza, etc.

Para el DJ

¿Cómo prever el resultado de una acción? Sigue estos pasos:

Continúa con el juego normalmente hasta el momento en el que deberías decir al jugador cuál será el efecto de su acción.

Recuerda ese momento, con el estado de los personajes y el entorno. A continuación sigue jugando.

Cuando la acción termine y el efecto se produzca, detén el juego. Indica al dotado que todo lo que ha sucedido ha ocurrido solamente en su mente, y que ésa es la previsión que ha obtenido.

El dotado puede decidir que el efecto es bueno y actuar como tenía previsto, por lo que lo previó pasa a suceder normalmente. Continúa el juego como si nada hubiese pasado.

La otra posibilidad es que el dotado no considere de su agrado los efectos y decida actuar de forma distinta a como actuó. En ese caso retorna el juego al punto que anotaste. Los jugadores cometerán acciones distintas a las que cometieron, cambiando el curso de los acontecimientos.

Ten en cuenta que los únicos que sabéis que lo que está pasando es una previsión sois tú y el jugador. Los demás jugadores no deben saberlo. Por ello, comunícate con el jugador que interpreta al dotado de forma confidencial.

○ **Prever Final**

Energía necesaria: ✎16

Mediante este poder el dotado puede saber el final de una serie de acciones relacionadas. El final puede incluir más de un efecto.

Similar a *Prever Efecto*, solo que con cadenas de acciones relacionadas. Ejemplos de cadenas de acciones relacionadas son un combate, una conversación, una partida de cartas, una carrera, etc.

• Control

○ **Amigo**

Energía necesaria: $\nearrow 8$

El dotado puede influenciar en un objetivo para que sienta cierta simpatía hacia él o hacia el grupo.

En condiciones normales, el objetivo consideraría al dotado como un potencial amigo.

De todas formas, el objetivo no hará cosas descabelladas por el dotado, como obedecer todo lo que le pida, o matar a alguien. Un soldado enemigo no desobedecerá una orden de un superior de dar caza al personaje, aunque no lo hará de buen grado. Este poder no salvará la vida de los jugadores en una situación límite. Sólo allanará un poco el camino.

Dificultad:

Voluntad del objetivo.

○ **Enemigo**

Energía necesaria: $\nearrow 10$

Similar a *Amigo*, pero al revés y un poco más poderoso.

El dotado influenciará a un objetivo para que considere a alguien, a determinar por el dotado, como un enemigo. El objetivo verá en ese "alguien" una potencial amenaza, aunque no sabrá por qué.

Los efectos son variados. Los más lanzados atacarán directamente a su enemigo. Los más racionales se preguntarán la razón de su enemistad. La media, mostrará una actitud arisca con su enemigo, atacándolo a la menor señal de agresión, pero sin estar totalmente seguros de por qué lo odian tanto.

Dificultad:

Voluntad + *Percibir* del objetivo.

○ **Siervo**

Energía necesaria: $\nearrow 15$

El dotado influenciará en un objetivo, el cual le considerará su amo, su amigo íntimo o su líder. El objetivo hará lo que su señor le ordene, dentro de lo razonable. No se tirará por un acantilado ni se arrancará los ojos, y dudará en atacar a sus compañeros y amigos de toda la vida.

Dificultad:

Voluntad del objetivo.

El objetivo permanecerá en estado de siervo mientras el dotado se concentre en ello. El dotado puede hacer otras cosas, pero cargará con una penalización por acción múltiple mientras permanezca concentrado.

En caso de pérdida de concentración o de ser herido, el objetivo quedará libre de la influencia, aunque permanecerá confuso durante una ronda completa, momento que el dotado puede aprovechar para volver a usar este poder sobre él.

○ **Títere**

Energía necesaria: $\nearrow 20$

El dotado ejercerá un control casi total de lo que hace el objetivo. Cada gesto, cada pensamiento, cada acción será cumplida como lo desee el dotado. A efectos de juego, el jugador que interpreta el dotado dispone ahora de otro personaje a controlar.

Sin embargo, el dotado debe permanecer concentrado para mantener al objetivo como su títere. Esa concentración se representa como una penalización de acción múltiple.

Dificultad:

Voluntad del objetivo.

En caso de pérdida de la concentración o ser herido el dotado, el objetivo se liberará del estado de títere, permaneciendo aturdido durante una ronda completa. El dotado dispone de ese tiempo para recuperar el control volviendo a usar este poder sobre él.

○ **Anfitrión**

Energía necesaria: \nearrow 40

El dotado transmite su conciencia al cuerpo del objetivo. El dotado pasa a controlar el cuerpo del objetivo de forma indefinida y sin penalización alguna, a costa de perder su propio cuerpo, que caerá laxo y sin vida al suelo.

Dificultad:

Voluntad del objetivo.

El jugador que interpreta al dotado deberá modificar los códigos de los atributos de su personaje, sustituyéndolos por los del objetivo. También sustituirá capacidades, particularidades, ventajas y defectos por las que tuviera el objetivo. El resto (habilidades, especialidades, técnicas, anomalías, etc.) permanecerá igual.

Este poder puede usarse incluso mientras el dotado se encuentre mortalmente herido, mientras siga vivo, sin recibir penalización alguna.

Si en este estado el dotado muere sin conseguir poseer un nuevo cuerpo, su cuerpo se descompondrá como cualquier otro. Pero su conciencia reaparecerá al tiempo (días o años) en ese mismo lugar, sin posibilidad de moverse, pero con la oportunidad de poseer a algún incauto que pase por allí.

● **Hiperelasticidad**

○ **Doblar Articulación**

Energía necesaria: \nearrow 1

El dotado puede doblar de manera antinatural cualquier articulación de su cuerpo sin recibir daños serios por ello. Sin embargo le dolerá horrores.

Puede, por ejemplo, plegar los dedos al revés de lo normal, girar la rodilla hacia delante, retorcer la cabeza 180 grados, y demás cosas que dan grima al verlo.

No podrá descoyuntar articulaciones ni sacar huesos de su sitio. Los huesos siguen siendo rígidos.

Cualquier junta entre huesos es susceptible de poder moverse en cualquier dirección y ángulo. De esta manera, este poder puede ser útil para quitarse unas esposas moviendo los huesos de la mano de forma innatural, introducirse en un habitáculo de muy reducidas proporciones plegándose de la forma necesaria, o incluso hacerse el muerto de manera muy convincente retorciendo el cuello y pareciendo que se ha partido.

○ **Alargar Extremidad**

Energía necesaria: \nearrow 3

El dotado puede alargar una de sus extremidades (brazos o piernas) estirando sus articulaciones y músculos. Los huesos no se estiran, así que no es posible realizar esfuerzos con la extremidad alargada sin que esta se doble por las articulaciones.

La articulación puede alcanzar el doble de su longitud habitual.

○ **Huesos Blandos**

Energía necesaria: \nearrow 9

Si lo desea, el dotado puede reblandecer y endurecer a su voluntad algunos huesos, o todos. De esta manera puede adoptar posiciones inverosímiles y forzadas, imposibles para cualquier persona normal.

Puede escapar a través de los barrotes de una celda o esconderse en una caja pequeña como si fuese un muñeco deshinchado.

En este estado, los huesos no pueden sostener el peso del cuerpo, por lo que más vale tumbarse antes de hacer esto, o recibir la ayuda de un compañero. Además, en ciertas posiciones muy dobladas, respirar se hace imposible. Con un poco de esfuerzo, el dotado puede embutirse en un receptáculo de medio metro cúbico, pero mientras esté ahí dentro no podrá respirar.

○ **Anatomía Elástica**

Energía necesaria: ✎15

El dotado puede hacer que durante un breve período de tiempo todos sus tejidos adopten una elasticidad inusitada.

Los efectos duran 3 rondas, durante las cuales los golpes, caídas y aplastamientos no harán sino deformar la carne, huesos y órganos del sujeto en lugar de ocasionar daños. Cuando el agente externo cese, los tejidos recuperarán su forma original.

Los objetos y ataques punzantes sí dañan el cuerpo del dotado, así que una lanza o una bala atravesarán los tejidos, hiriendo normalmente al dotado.

● **Hipertrofia Física**

○ **Potenciar Capacidad**

Energía necesaria: ✎5

El dotado escoge una capacidad de entre las disponibles, que no puede ser *Resistir Daños* ni *Dañar*. Esa capacidad se ve incrementada durante 2 rondas.

Efectos:

Lanza una tirada de *Hipertrofia Física*. Por cada 5 puntos, a partir del primero, la capacidad elegida obtiene una bonificación de 1'0 mientras duren los efectos de este poder.

○ **Potenciar Daño**

Energía necesaria: ✎8

El dotado endurece sus nudillos, frente o piernas, proporcionándoles más rigidez e inercia. Como resultado los daños ocasionados desarmado o con armas de cuerpo a cuerpo se ven incrementados.

Efectos:

Se obtiene un incremento de 1'0 al daño por cada 5 puntos que se obtengan en una tirada de *Potenciar Daño*, a partir del primer punto.

○ **Potenciar Resistencia**

Energía necesaria: ✎10

El dotado endurece su estructura ósea, musculatura e incluso los órganos, proporcionándoles más rigidez y resistencia. Como resultado, la posibilidad de absorber el daño sin recibir heridas graves aumenta..

Efectos:

Se obtiene un incremento de 1'0 al *Resistir* por cada 5 puntos que se obtengan en una tirada de *Potenciar Resistencia*, a partir del primer punto.

○ **Potenciar Curación**

Energía necesaria: ✎15

El dotado acelera los procesos curativos naturales. Las heridas cicatrizan más rápido. Las hemorragias se controlan. Los tejidos se reparan. Los órganos se curan.

Se recupera instantáneamente 1nh.

• **Hipertrofia Sensorial**

○ **Agudizar Un Sentido**

Energía necesaria: ✖4

El dotado puede afinar un sentido concreto más allá de lo normal. El sentido no tiene por qué limitarse a los cinco sentidos clásicos. Puede detectar una leve corriente de aire caliente, o un inapreciable temblor en el suelo.

Escoge un sentido. Durante una ronda dispones del doble de *Percibir*, ya sea activo o pasivo, para ese sentido.

○ **Agudizar Sentidos**

Energía necesaria: ✖12

El dotado puede afinar sus sentidos más allá de lo normal. Los sentidos no tiene por qué limitarse a los cinco sentidos clásicos. Puede detectar una leve corriente de aire caliente, o un inapreciable temblor en el suelo.

Durante una ronda dispones del doble de *Percibir*, ya sea activo o pasivo, para todos los sentidos.

○ **Potenciar Reflejos**

Energía necesaria: ✖5

El dotado afina sus sentidos y su coordinación sensorial-motora. De esa forma, el tiempo de respuesta entre una percepción y la reacción a la misma se reduce. Los reflejos del dotado aumentan.

Durante una ronda, la *Agilidad* y *Mente* del dotado durante la determinación de la Iniciativa son el doble.

○ **Cambiar Sentido**

Energía necesaria: ✖15

El dotado es capaz de modificar sus órganos sensoriales, durante un tiempo, para captar información ambiental de un rango, tipo o ámbito distinto al humano. Por ejemplo, puede cambiar la vista para que, en lugar de captar luz, capte infrarrojos. O puede cambiar el oído para escuchar ultrasonidos en lugar de la frecuencia normal.

Los efectos duran sólo tres rondas.

○ **Sustituir Sentido**

Energía necesaria: ✖30

Similar a *Cambiar Sentido*, pero el cambio es permanente, o hasta que vuelva a ser sustituido por otro.

• **Metamorfismo**

○ **Piel y Pelo**

Energía necesaria: ✖5

El dotado puede alterar el desarrollo del crecimiento capilar para acelerar su crecimiento, su color y su forma. Al mismo tiempo, puede intentar cambiar la pigmentación de su piel, su rugosidad y su grosor.

Esto lleva un tiempo, alrededor de unas 5 horas, durante las cuales el dotado pierde el pelo original y crece el nuevo; o su piel empieza a desprenderse dejando al descubierto una nueva capa modificada.

Dificultad:

Básica (cinco horas): 5

Cambiar color de piel/pelo: +5

Cambiar forma pelo/aspecto piel: +5

Acelerar a la mitad del tiempo: +5

Ralentizar al doble de tiempo: -5

○ **Musculatura**

Energía necesaria: \nearrow 10

El dotado es capaz de desarrollar o atrofiar sus músculos en cuestión de minutos, o incluso cambiarlos ligeramente de lugar. De esta forma, el sujeto puede intentar proteger una parte de su cuerpo desarrollando allí los músculos, puede modificar los músculos de su cara para parecer otra persona (aunque el parecido será burdo si no se cambia la estructura ósea de la cara), o varias cosas más.

Ten en cuenta que si se hipertrofia un músculo es a costa de atrofiar otro. Así, el personaje puede hinchar su bíceps derecho a cambio de reducir, por ejemplo, su pantorrilla izquierda.

Puede hipertrofiar los músculos de la parte delantera del torso y atrofiar los de la trasera, por ejemplo, para protegerse de golpes frontales. A efectos de juego, puede restar una cantidad al *Resistir Daños* de un lugar del cuerpo para sumárselo en otro lugar.

Dificultad:

Este poder tiene éxito inmediato sin necesidad de lanzar más tiradas. Los efectos se obtienen al cabo de 1 hora. Sin embargo, si hay prisa y se quieren obtener los efectos en menos tiempo, es necesaria una tirada de dificultad.

Reducir a la mitad en tiempo necesario: 10

○ **Esqueleto y Dientes**

Energía necesaria: \nearrow 15

El dotado es capaz de modificar los huesos de todo su cuerpo en cuestión de horas. De esa forma puede alargar su fémur o estrechar su húmero. Puede deformar su cráneo o ampliar su caja torácica. Incluso puede modificar sus dientes para obtener unos bonitos colmillos de fiera.

Manipular el esqueleto es peligroso. Reducir demasiado el cráneo puede aplastar el cerebro. Ampliar demasiado la caja torácica puede impedir la respiración, la digestión y la circulación sanguínea.

Siempre que se modifique el esqueleto, se deberá modificar al mismo tiempo la musculatura.

Modificar el esqueleto lleva muchas horas, siendo como mínimo necesario un día. Además el dotado deberá recibir un aporte extraordinario de calcio y nutrientes o sus huesos se volverán frágiles y quebradizos.

○ **Órganos**

Energía necesaria: \nearrow 20

El dotado puede modificar sus órganos para hacerles cumplir su función de manera más eficiente, para endurecerlos, para moverlos de lugar, o incluso para modificar la función de los mismos.

Puede, por ejemplo, mover el corazón hasta bajarlo a la altura del riñón, endurecer los pulmones, o hacer que las glándulas salivares segreguen veneno en lugar de saliva.

Es peligroso modificar la función, posición o funcionamiento de los órganos. Toda modificación no debe superar jamás los 10 minutos, tras lo cual el dotado debe devolverlos a su estado original.

Algunos órganos, como el cerebro, más vale no tocarlos. Leves cambios pueden provocar daños catastróficos para el usuario sin que este pueda reaccionar para remediarlos.

Activar este poder incluye el devolver los órganos a su estado original al cabo de 10 minutos o cuando el sujeto lo desee, si es antes, por lo que no es necesario volver a usar este poder para ello.

Modificar los órganos lleva un tiempo. Para un cambio de lugar o una aceleración en el funcionamiento, el tiempo suele ser de 1 hora. Para un cambio de función puede llevar hasta un día. Usar este poder no requiere de tirada adicional, a menos que se desee activar en menos tiempo.

Dificultad:

Reducir el tiempo necesario a la mitad: 10

• **Regeneración**

○ **Hemostasia**

Energía necesaria: ✎5

El dotado manipula las plaquetas y los agentes coaguladores en caso de herida sobre un vaso sanguíneo, siéndole posible cesar toda hemorragia en instantes.

Si el dotado está mortalmente herido por pérdida de sangre, la cuenta atrás se detendrá indefinidamente, a menos que reciba una nueva herida.

Esto no curará al personaje, ni le restará niveles de herida. El personaje aún debe ser curado, pero no morirá por pérdida de sangre.

Este poder se puede activar aún mientras el sujeto esté inconsciente.

○ **Metabolizar Tóxicos**

Energía necesaria: ✎10

El dotado es capaz de manejar las proteínas y macrófagos de su cuerpo para neutralizar los venenos que pudieran haberse introducido en el mismo. Eso incluye venenos como el arsénico, el cianuro u otras sustancias tóxicas o venenosas como la pólvora, el petróleo, el plomo, etc.

Todo daño por veneno o sustancias tóxicas es ignorado. Las neurotoxinas también pueden ser metabolizadas.

Este poder se puede activar aún mientras el sujeto esté inconsciente.

○ **Regenerar Músculos**

Energía necesaria: ✎12

El dotado puede acelerar los procesos reparadores de su cuerpo para arreglar tejidos y fibras dañados.

Si los daños no afectan a órganos internos, se recuperan 2nh por cada uso de este poder. Aun así, si hay huesos rotos, la movilidad será reducida, no pudiéndose recuperar todos los niveles de herida.

○ **Regenerar Huesos**

Energía necesaria: ✎18

El dotado puede acelerar el proceso de soldadura de los huesos fracturados y astillados.

La movilidad se recuperará por completo si anteriormente se han reparado los músculos y órganos.

Este poder se puede activar aún mientras el sujeto esté inconsciente.

○ **Regenerar Órganos**

Energía necesaria: ✎25

El dotado puede generar, movilizar y controlar sustancias curativas como células madre para reconstruir órganos dañados.

Los órganos son la parte más delicada e importante del cuerpo. Te puede faltar un bíceps o el fémur derecho, pero si te falta el intestino o el hígado, estás frito.

Cuando un órgano es alcanzado y dañado, la vida del sujeto está en juego. El dotado puede usar este poder para repararlo.

Este poder se puede activar aún mientras el sujeto esté inconsciente.

Si el órgano dañado es el cerebro, el corazón o los pulmones, probablemente el sujeto muera antes de poder reparar cualquier daño.

En ese caso el sujeto morirá. A partir de ese momento el jugador hará tiradas del estilo de las que se hacen en la cuenta atrás cuando se está mortalmente herido. Mientras pueda, puede intentar activar este poder para reparar los órganos más críticos. Si la cuenta atrás se cumple y no se ha conseguido activar el poder, el dotado muere definitivamente. Por el contrario, si se reparan los órganos críticos, el dotado pasará de muerto a inconsciente.

• **Tiempo Subjetivo**

○ ***Cámara Ralentizada***

Energía necesaria: ✖5

El dotado acelera sus procesos perceptivos cerebrales. A efectos prácticos, el sujeto vera todo en cámara ligeramente lenta, aunque él podrá pensar a velocidad normal. Esto le permitirá acelerar sus reflejos en gran medida. Sin embargo, su cuerpo se moverá a cámara lenta, como el de los demás. De forma ilustrativa, sería como moverse en una habitación de aire espeso como el hormigón líquido.

A efectos de juego, el dotado obtendrá +2'0 a *Mente* durante las tiradas de Iniciativa. O también, en una situación donde el tiempo es clave, el DJ le concederá un par de rondas extra para pensar lo que quiere hacer.

○ ***Mundo Ralentizado***

Energía necesaria: ✖10

Desde el punto de vista del dotado, todo va a una velocidad ligeramente inferior a lo normal. Él puede pensar y moverse tan rápido como de costumbre.

Los reflejos del dotado se verán dramáticamente incrementados. Durante la determinación de la Iniciativa el sujeto obtiene +2'0 a *Agilidad* y +2'0 a *Mente*.

De forma similar a *Cámara Ralentizada*, este poder también puede emplearse fuera del combate para, por ejemplo, disponer de más tiempo para pensar sobre un asunto, o para correr más, para desactivar una bomba cuando el tiempo casi se ha agotado, etc...

○ ***Cámara Lenta***

Energía necesaria: ✖10

Similar a *Cámara Ralentizada*, pero la bonificación es de +3'0 a *Mente*, o alcanzar el doble del código actual de dicho atributo. Lo que más alto sea.

○ ***Mundo Lento***

Energía necesaria: ✖20

Similar a *Mundo Ralentizado*, sólo que la bonificación para *Agilidad* y *Mente* pasa a ser de +3 ó hasta alcanzar el doble de las actuales, lo que más alto sea.

• Electromagnética

○ **Cargar Eléctricamente**

Energía necesaria: $\nearrow 5 + *$

El dotado puede generar un campo magnético rotatorio alrededor de un objeto metálico, de forma que se genere una carga eléctrica en el mismo.

La carga se liberará tan pronto como alguien o algo toque el objeto, pasando toda la energía acumulada a lo que tocó el objeto.

El dotado debe indicar con cuánta energía carga el objeto. Esa cantidad * será la que se descargue, y se traducirá en puntos de heridas para el que reciba la descarga.

Cargar eléctricamente ciertos objetos puede provocar que dejen de funcionar, que lo hagan mal o incluso que exploten.

○ **Campo de Atracción**

Energía necesaria: $\nearrow 8$

El dotado genera un campo de atracción magnética con centro en su persona, frente a él, por defecto, o en la dirección que en cada momento prefiera. **Todos** los objetos metálicos dentro del alcance del campo magnético se verán atraídos por él hacia el dotado.

Los efectos básicos son un campo de 5m de alcance que atrae objetos metálicos a velocidad de 1m por ronda, que dura mientras que el dotado esté concentrado.

Dificultades:

Básica: 5

Duplicar alcance: +5

Duplicar velocidad de atracción: +5

Si uno de los objetos atraídos es demasiado grande o pesado como para que se deslice, en lugar de moverse el objeto, será el dotado el que se verá atraído hacia el mismo.

○ **Atraer Objeto Metálico**

Energía necesaria: $\nearrow 10$

Similar a *Campo de Atracción*, pero atrayendo un único objeto.

○ **Campo de Repulsión**

Energía necesaria: $\nearrow 10$

Similar a *Campo de Atracción*, pero en lugar de atraer objetos metálicos, los repele.

○ **Repeler Objeto Metálico**

Energía necesaria: $\nearrow 12$

Similar a *Atraer Objeto Metálico*, pero en lugar de atraer un objeto metálico, lo repele.

• Electrostática

○ **Cargar Eléctricamente**

Energía necesaria: $\nearrow 1 + *$

El dotado puede generar un campo magnético rotatorio alrededor de un objeto metálico, de forma que se genere una carga eléctrica en el mismo.

La carga se liberará tan pronto como alguien o algo toque el objeto, pasando toda la energía acumulada a lo que tocó el objeto.

El dotado debe indicar con cuánta energía carga el objeto. Esa cantidad * será la que se descargue, y se traducirá en puntos de heridas que el que reciba la descarga recibirá.

Cargar eléctricamente ciertos objetos puede provocar que dejen de funcionar, que lo hagan mal o incluso que exploten.

○ **Descarga Eléctrica**

Energía necesaria: $\nearrow 5 + *$

El dotado puede descargar sus propias energías sobre un objetivo, ya sea un individuo o un objeto.

El objetivo no puede estar más allá de 2m del dotado. El objetivo recibirá un daño de magnitud igual a *.

○ **Magnetizar**

Energía necesaria: $\nearrow 10$

El dotado puede generar un campo eléctrico rotatorio alrededor de un objeto metálico, magnetizándolo. El objeto perderá el magnetismo al cabo de un día.

○ **Absorber Energía**

Energía necesaria: $\nearrow 12$

El dotado puede convertir la energía eléctrica de una fuente de alimentación o un cable de potencia para recuperar sus propias energías de anomalía. De esta forma es posible recuperar energías sin descansar, pero a cambio se sufrirán daños en el cuerpo por el flujo de corriente.

El dotado decide cuántos puntos de Agotamiento desea perder, digamos que dice *. Después de usar el poder tendrá * puntos de agotamiento menos, pero recibirá un daño de * ph.

Todo el proceso requiere de 3 rondas para completarse, suponiendo que la fuente tiene suficiente energía.

○ **Convocar Relámpago**

Energía necesaria: $\nearrow 15$

El dotado puede modificar los campos electromagnéticos alrededor de un objetivo para favorecer una descarga eléctrica proveniente de una tormenta, o de cualquier otro elemento con gran cantidad de energía eléctrica, como un generador, un cable de alta tensión o un transformador.

El objetivo debe estar relativamente cerca de los elementos energéticos. A no más de 10m de un generador o cable de tensión, o bajo una tormenta eléctrica.

● **Gravitatoria**

○ **Alterar Peso**

Energía necesaria: $\nearrow 5$

El dotado es capaz de manejar el campo gravitatorio terrestre de manera que los objetos sean más atraídos o menos hacia el suelo.

Dificultad:

5 por cada vez que se reduzca a la mitad el peso de un objeto, o se duplique.

○ **Movimiento Vertical**

Energía necesaria: $\nearrow 8$

El dotado puede mover verticalmente cualquier objeto de cualquier tipo, que pese unos 10 kilos, a una velocidad de 3m por ronda.

Dificultad:

5 por cada vez que se duplique el peso.

5 por cada vez que se duplique la velocidad.

○ **Movimiento Horizontal**

Energía necesaria: ✖9

El dotado puede mover horizontalmente cualquier objeto de cualquier tipo, que pese unos 10 kilos, a una velocidad de 3m por ronda.

Dificultad:

5 por cada vez que se duplique el peso.

5 por cada vez que se duplique la velocidad.

● **Termoquinesia**

○ **Alterar Temperatura**

Energía necesaria: ✖5

El dotado puede alterar la temperatura de un objeto, incrementándola o disminuyéndola.

Los efectos básicos son alterar en $\pm 10^{\circ}\text{C}$ la temperatura de un objeto de 1m^3 en una ronda.

Dificultad:

5 por duplicar volumen del objeto.

5 por duplicar la diferencia de temperatura.

○ **Prender o Apagar**

Energía necesaria: ✖10

El dotado genera una combustión espontánea sobre un objetivo. También puede lograr el efecto contrario, apagar el fuego.

El objetivo debe ser de naturaleza combustible, como tela, madera, etc. Metales, cristal, piedras, agua, por ejemplo, no pueden prender.

○ **Fundir**

Energía necesaria: ✖20

El dotado puede emplear sus energías para llevar al punto de fusión un metal o un mineral de forma instantánea. No puede llevarse a punto de fusión materiales que no tienen sentido que lo alcancen, como madera o aire.

○ **Congelar**

Energía necesaria: ✖25

El dotado puede concentrar sus esfuerzos en que un objeto cualquiera pierda todo rastro de energía calorífica instantáneamente, alcanzando temperaturas cercanas al cero absoluto. En ese estado cualquier golpe o tracción sobre el objeto lo hará añicos.

• Estructura Molecular

○ **Debilitar Composición**

Energía necesaria: ⚡10

El dotado puede influir sobre la estructura molecular de un material inerte de un objeto. Resulta relativamente sencillo debilitar la composición del mismo, haciéndolo más endeble.

Un material perderá 1'0 de *Resistir Daño*, o 1 punto de absorción si es una armadura o escudo, cada vez que se emplee sobre él este poder.

Los efectos de este poder durarán mientras el dotado permanezca concentrado.

○ **Fortalecer Composición**

Energía necesaria: ⚡12

Similar a *Debilitar Composición*, pero al revés, fortaleciendo, la estructura molecular de los materiales del objeto.

○ **Debilitar Zona**

Energía necesaria: ⚡22

Similar a *Debilitar Composición*, pero afecta a todo material inerte en una esfera de influencia de 4m de diámetro, a no más de 10m del dotado.

Los efectos perdurarán mientras el dotado permanezca concentrado.

○ **Fortalecer Zona**

Energía necesaria: ⚡22

Similar a *Fortalecer Composición*, pero afecta a todo material inerte en una esfera de influencia de 4m de diámetro, a no más de 10m del dotado.

Los efectos perdurarán mientras el dotado permanezca concentrado.

• Aleafilia

○ **Suerte**

Energía necesaria: ⚡5

El dotado tiene la extraña capacidad de atraer la suerte hacia él.

Durante todas las tiradas en la ronda que se lanzó este poder, el dotado obtiene un dado de diez caras adicional a cada tirada.

Este poder puede usarse incluso antes de la tirada de Iniciativa.

○ **Mala Suerte**

Energía necesaria: ⚡6

El dotado tiene la extraña habilidad de apartar la suerte de quien se proponga.

Durante todas las tiradas en la ronda que se lanzó este poder, el objetivo pierde un dado de diez caras en cada tirada.

Este poder puede usarse incluso antes de la tirada de Iniciativa.

○ **Suerte de Grupo**

Energía necesaria: ⚡13

El dotado tiene la rara capacidad de atraer la suerte sobre él y todos sus compañeros de fatigas.

Durante todas las tiradas en la ronda que se lanzó este poder, el dotado y sus compañeros obtienen un dado de diez caras adicional a cada tirada.

Este poder puede usarse incluso antes de la tirada de Iniciativa.

○ ***Mala Suerte de Grupo***

Energía necesaria: ✖17

El dotado tiene la bizarra dote de ahuyentar la suerte de un grupo de individuos.

El grupo de objetivos puede ser de cualquier cantidad de individuos, pero deben hallarse dentro de una esfera de influencia de no más de 5m³.

Durante todas las tiradas en la ronda que se lanzó este poder, los objetivos pierden un dado de diez caras en cada tirada.

Este poder puede usarse incluso antes de la tirada de Iniciativa.

○ ***Robar Suerte***

Energía necesaria: ✖20

Este poder es el resultado de sumar los poderes *Suerte de Grupo* y *Mala Suerte de Grupo*.

MATERIAL

Durabilidad del Material

Los objetos, no sólo el blindaje, tienen una integridad, que es un índice que nos indica cómo de destrozado está el objeto. Cuanto más se acerque a 0, peor se encuentra. Si llega a 0, el objeto está destruido.

La *integridad máxima* es la durabilidad que tenía el objeto cuando estaba nuevo. La *integridad actual* es la que tiene ahora que está dañado.

• Reparaciones

Los objetos pueden repararse. El coste de la reparación está en función del precio del objeto y de los daños recibidos.

Calcular cuánto va a costar reparar un objeto es muy fácil. Simplemente divide el precio del objeto entre la integridad máxima del mismo. Eso es lo que te costará por cada punto de integridad que quieras reparar.

Ejemplo: Una coraza nueva con códigos de absorción e integridad A(5, 3) [10, 5], que cuesta 100\$. La integridad máxima es 10. Esa coraza es dañada y recibe, digamos, 7 puntos de daños. Queremos repararla. Dividimos 100 entre 10 y obtenemos cuánto debemos gastar para hacerle recuperar 1 punto de integridad. Es decir $100/10=10$. Si nos gastamos 10\$ podremos reparar la coraza hasta reducir sus daños y volver a dejar su integridad en 8. Evidentemente, si lo que queremos es que recupere la integridad máxima, como faltan aún 6 puntos de daños por eliminar tendremos que gastar $6 \cdot 10=60$ \$.

Estas cifras representan costes en material y repuestos. Si hacemos que alguien repare el objeto por nosotros, el coste de la mano de obra va aparte.

Si las reparaciones las hacemos nosotros mismos a fin de ahorrarnos los honorarios, deberemos lanzar la técnica de *Reparar* más relacionada con el objeto que estamos reparando.

La dificultad será de 10 por cada nivel de integridad que ha perdido el objeto. En el caso anterior, el objeto perdió un nivel de integridad. La dificultad sería de 10.

• Ventas

Si vendemos un objeto dañado, el comprador lo más probable es que nos ofrezca una parte del precio de venta proporcional a los daños recibidos por el objeto.

Averiguar cuanto ofrecería un comprador es también muy fácil. Se calcula el *coste por punto de integridad* como en el apartado de Reparaciones, cambiando el precio de compra por el de venta. Para saber cuánto nos ofrece el comprador sólo hay que multiplicar ese *coste por punto de integridad* por la integridad que le queda al objeto.

Ejemplo: Un casco bastante abollado, que al principio costaba 75\$ y era A(5, 2) [15, 5]. Ahora tiene 5 puntos de daños, por lo que su integridad actual es de 10. Si estuviera intacto el comprador nos ofrecería 60\$, por ser de segunda mano. El precio de venta de 60 se refiere al precio de venta si estuviera nuevo. Como no lo está, calcularemos el precio actual. El *coste por punto de integridad* es $60/15=4$, y como sólo le quedan 10, lo que nos ofrece el comprador es $4 \cdot 10=40$ \$. Fácil.

• Funcionamiento con daños

Según lo dañado que esté el objeto, medido en cuánta integridad le queda, peor funcionará. En el caso de los escudos y blindajes, el mal funcionamiento va indicado en el código de Absorción del mismo.

Sin embargo las armas y otro tipo de material no diseñado para resistir golpes tendrán otro tipo de complicaciones cuanto más dañados estén.

Las armas de refriega, concretamente, tendrán $2+0 \cdot 1$ (daño fijo+variable) menos en la tirada de daño por cada 1 punto de durabilidad perdido.

Las armas de ataque a distancia pueden ver reducida la tirada de ataque, la de daño, o ambas.

Otros objetos, como linternas, maquinaria, etc funcionarán con daños de forma incorrecta o incompleta, o directamente no funcionarán. Los efectos concretos están a determinar por el DJ.

Especificaciones de los objetos

Por cada pieza de material se suele incluir una descripción textual, que sirve para dar una idea de cómo es el objeto, un conjunto de características numéricas que describen su comportamiento en términos de juego, y finalmente un par de notas finales o características especiales que son particulares del objeto concreto.

Las características numéricas típicas son:

Dificultad: Algunas armas u objetos poseen una dificultad intrínseca para ser usados. La cantidad expresada en este apartado será la dificultad a superar por la técnica relacionada con el arma.

Alcance: En las armas de ataque a distancia se refiere a los intervalos de longitud que corresponden a los alcances Corto, Medio y Largo del arma y, por consiguiente, a la dificultad para impactar a un blanco dentro de dicho intervalo. Así, un alcance de 25/50/100 indica que entre una distancia de quemarropa (3m) y 25m se corresponde al Corto alcance y la dificultad para impactar es **F=10**. Entre 26m y 50m es Medio alcance y la dificultad de **M=15**. Y entre 51m y 100m es Largo alcance, con dificultad **D=20**. Más allá de 100m o bien no es posible acertar o la dificultad será **MD=25** ó **E=30** o mayor.

Alcance con mira: En armas de francotirador, cuando se emplea la mira telescópica. Existe un alcance mínimo por debajo del cual no se puede emplear la mira. Para emplear la mira telescópica, disparar con el arma debe ser la única acción durante la ronda actual (aunque se puede disparar múltiples veces). La mira telescópica es muy sensible al pulso del sujeto. Si se dispara de pie, la dificultad se incrementará en un nivel. Si se dispara agachado, la dificultad será la indicada. Si se dispara desde el suelo o apoyado en una superficie, la dificultad se reducirá en un nivel.

Alcance Depositado: Se emplea en armas de gran tamaño y de difícil manejo de pie o en movimiento. Generalmente esas armas poseerán un bípode o similar estructura para apoyarlas en el suelo o en una superficie para, de esa forma, aliviar la carga del sujeto. Si son depositadas normalmente serán más fáciles de utilizar.

Daño: Representa el daño producido por el arma en el formato (F+V) siendo F la cantidad fija de daño que causa el arma en caso de impacto, y V la cantidad variable de daño que se obtiene lanzando una tirada según indique V y se suma al daño fijo. A veces puede encontrarse como F-V, y en ese caso, el daño variable se resta al daño fijo. En armas de tiro, parabólicas o de refriega se refiere al daño producido por un impacto del arma. En armas de ráfagas indica el daño producido por disparar una ráfaga de munición típica del arma.

Daño Tiro: En armas de ráfagas, indica el daño producido por el arma cuando se emplea como un arma de tiro. Es decir, cuando se dispara un solo proyectil por ataque.

Radio: Algunas armas tienen un daño de área que es tanto mayor cuanto más cercano esté el objetivo del centro de la explosión. En ese caso se indican varias distancias al centro del impacto. Respectivamente se incuirán varios daños para cada distancia en el apartado **Daño**.

Ráfaga Típica: En armas de ráfagas indica la cantidad en proyectiles que se emite por cada uso de este arma. El daño indicado anteriormente está en función de esa cantidad. Pero como el usuario puede mantener el dedo en el gatillo durante el tiempo que desee para disparar más balas, puede así incrementar el daño producido en caso de impacto. Por cada ráfaga de munición extra que añada, al daño básico se añadirá la cantidad indicada en **Incremento**, pero también se consumirá más munición. Así que cuidado con quedarse sin munición.

Incremento: Se emplea en las armas de ráfagas. Indica qué incremento al daño básico se obtendrá por cada ráfaga de munición extra a partir de la segunda que se dispare en el ataque. Mientras más tiempo se mantenga apretado el gatillo, más proyectiles serán lanzados y más daño se infligirá. Eso sí, por cada ráfaga extra se deberá superar el retroceso del arma.

Escala: Especifica en qué escala está indicado el daño (persona, vehículo, embarcación o edificio).

Cargador: Indica en el caso en que el arma lleve cargas o cargadores, la cantidad de munición por cargador. Tras esa cantidad de usos sin recargar, el arma u objeto no podrá utilizarse sin antes realizar la acción de recargar.

Cadencia de Fuego: Indica el número de usos máximo del arma por ronda. Un personaje podrá disparar un arma como máximo tantas veces como indique esta cifra en cada ronda. Si no se indica, se entiende que no hay máximo. En armas de ráfagas, indica cuántas ráfagas de munición de tamaño típico en total se pueden disparar por el arma en una ronda.

Retroceso: Se indica lo difícil que es mantener el arma después de que se haya realizado un disparo con ésta. El usuario deberá emplear su Fuerza, para superar la dificultad indicada aquí. Si la supera, entonces ha controlado el retroceso. En caso de fallar, tendrá una penalización de -1'0 al resto de disparos durante esa ronda. Una pifia puede significar desde un fallo en el disparo actual hasta una fractura de clavícula. En las armas de ráfagas, por cada ráfaga de tamaño típico que se dispare se deberá comprobar el retroceso. De no ser superado, el arma se descontrolará, y las siguientes ráfagas de munición extras no impactarán al objetivo, por lo que no se sumarán los incrementos de daño correspondientes.

Retroceso Depositado: En armas grandes que pueden ser depositadas. Generalmente tendrán un fuerte retroceso que hará difícil su utilización. Si se emplea un bípode o se apoya en una superficie para amortiguar el empuje, normalmente será más fácil mantener el control del arma tras cada disparo.

Recarga: Sólo se incluye a título informativo. Indica cómo se recarga el arma. *Manual* indica que el usuario debe realizar la acción de cargar tras cada disparo. Si desea disparar el arma más de una vez por ronda, esa acción de recarga contará en las penalizaciones por múltiples acciones. *Semiautomática* indica que la propia arma recarga tras cada disparo, pero no admite disparos por ráfagas. *Automática* indica que el arma se recarga de manera mecánica tras cada disparo admitiendo ráfagas, de forma que mientras el usuario mantiene apretado el gatillo, el arma está disparando.

Blindaje: Representa el índice de absorción y la durabilidad del objeto cuando se emplea como protección frente a un impacto.

Área de Protección: Indica qué zonas del cuerpo cubre el elemento de protección. Se indicarán de forma nominal o numérica según el diagrama de Impactos Localizados.

Valor: Indica en dólares el valor del objeto.

Aparatosidad: Indica el tamaño y lo aparatoso que es el objeto. Un personaje puede llevar un límite máximo de objetos encima, además de por lo que pesen, por lo aparatosos que son. Además, se emplea en las habilidades de ocultación y sigilo para esconder los objetos, sirviendo como dificultad.

Peso: El peso del objeto en kilos. Sirve para determinar si hay penalización por exceso de peso.

Afiliación: Indica qué facción posee este arma.

Armas

Las armas se dividen en dos grandes grupos: de refriega y de ataque a distancia: Las armas de refriega tienen un atributo llamado *Dificultad* que señala la dificultad a superar por el personaje para impactar al objetivo con el arma. Se entiende que para poder impactar a un blanco con un arma de refriega será necesario estar a distancia *Quemarropa*, que es entre 1 y 3 metros.

Las armas de ataque a distancia tienen un atributo llamado *Alcance*, que indica las distancias que definen los 3 alcances del arma: corto, medio y largo. La dificultad para impactar al blanco será de **F**, **M** y **D** respectivamente, según se encuentre el blanco a una u otra distancia.

Para cualquier arma, los resultados de las pifias al disparar los determina el DJ, pero generalmente suelen incluir daños al personaje o sus allegados, o encasquillamientos del arma, etc.

• Armas de Tiro

○ **Bazuca antitanque M9A1**

Alcance con mira: (10/30/110)

Radio: 1m/2m/4m/8m *Daño:* (8'0)/(7'0)/(5'0)/(4'0) *Escala:* Vehículo

Valor: 4pm

Cargador: 1 proyectil *Calibre:* cohete 2.36

Cadencia de Fuego: 1

Aparatosidad: 6

Peso: 15 kilos

Retroceso: MD

Recarga: Manual

Afiliación: Aliados

El M9A1 fue el arma antiblindajes de los aliados, y cumplió muy bien su cometido. El M9A1 era capaz de hacer desaparecer del mapa los nidos de ametralladoras del Eje. También se empleaba para aniquilar tanques, al penetrar su blindaje de forma instantánea. El inconveniente del M9A1 fue su más que considerable peso y que requería de la colaboración de dos personas para manejarlo apropiadamente.

○ **Carabina M1**

Alcance: (15/30/60)

Daño: (4'0) *Escala:* Persona

Valor: 2pm

Cargador: 15 proyectiles *Calibre:* .30

Cadencia de Fuego: 4

Aparatosidad: 3

Peso: 2'2 kilos

Retroceso: F

Recarga: Semiautomática

Afiliación: Aliados

El arma americana más extendida de la Segunda Guerra Mundial no fue un rifle, una pistola ni una subametralladora; realmente fue una mezcla de los tres: la Carabina M1. En 1938, el ejército estadounidense necesitaba un arma ligera para los oficiales, conductores, ametralladores, señalizadores y otros que podrían encontrar algo incómodo llevar un rifle. Alrededor de 1941 fue cuando la Carabina M1 entró en servicio. Al final de la guerra se habían producido casi 6 millones de unidades.

Observaciones: El proyectil .30 para Carabina no es el mismo que el calibre .30 empleado en otras armas; es más corto y mucho más débil. Se requerirán varios impactos para producir daños considerables.

○ **Carabina M1 con Culata Plegable**

Alcance: (15/30/60)

Daño: (4'0) *Escala:* Persona

Valor: 2pm

Cargador: 15 proyectiles *Calibre:* .30

Cadencia de Fuego: 4

Aparatosidad: 3

Peso: 2'2 kilos

Retroceso: F

Recarga: Semiautomática

Afiliación: Aliados

La Carabina M1 de culata plegable es en esencia el mismo arma que la Carabina M1. Fue equipada con una culata plegable y una empuñadura de pistola básica, haciéndola muy útil para los soldados paracaidistas que tenían problemas al llevar armas de mayor tamaño.

Observaciones: El proyectil .30 para Carabina no es el mismo que el calibre .30 empleado en otras armas; es más corto y mucho más débil. Se requerirán varios impactos para producir daños considerables.

○ **Karbiner 43**

Alcance: (6/30/50)

Daño: (5'0) *Escala:* Persona

Valor: 4pm

Cargador: 10 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Cadencia de Fuego: 4

Aparatosidad: 3

Peso: 4 kilos

Retroceso: **D**

Recarga: Semiautomática

Afiliación: Eje

Entre 1941 y 1942, el K98k fue el rifle de servicio oficial del Ejército Alemán, pero simplemente no podía competir con los rifles semiautomáticos soviéticos en su volumen de disparo.

Para replicar esa desavenencia, Alemania diseñó un rifle semiautomático propio. Aunque nunca llegó a producirse en cantidades adecuadas para equipar a todos las tropas del frente, el K43 (también conocido como G43) demostró ser un arma efectiva, especialmente en el rol de francotirador.

Observaciones: Buena en alcance medio y largo, aunque no tanto en corto.

○ **Mauser Karbiner 98k**

Alcance: (20/40/80)

Daño: (5'0) *Escala:* Persona.

Dificultad Bayoneta: **MF**

Daño Bayoneta: (5'0|1nh) *Escala:* Persona

Valor: 4pm

Cargador: 15 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Cadencia de Fuego: 4.

Aparatosidad: 3

Peso: 4 kilos

Retroceso: **D**

Recarga: Manual

Afiliación: Eje

La serie de rifles Karabiner fue asignada a la mayoría de soldados de infantería alemanes de la Primera y Segunda Guerra Mundial. Probó ser fiable en ambas guerras enviando pesados proyectiles a grandes distancias, con gran precisión. Como equipo estándar se incluía una bayoneta acoplable.

Observaciones: Además de la gran precisión del K98 a largo alcance, la bayoneta puede ser muy efectiva en el cuerpo a cuerpo.

○ ***Pistola Colt 1911***

Alcance: (10/15/20)

Daño: (4'0) *Escala:* Persona

Valor: 2pm

Cargador: 7 proyectiles *Calibre:* .45 ACP

Cadencia de Fuego: 4

Aparatosidad: 1

Peso: 1'1 kilos

Retroceso: **M**

Recarga: Semiautomática

Afiliación: Aliados

En 1907, se llevaron a cabo una serie de pruebas para hallar una pistola de mano capaz de reemplazar los revólveres de calibre .38 existentes que permanecían en servicio. La ganadora de las pruebas fue una automática de aspecto cuadrado y sólido desarrollada por John Browning. Cuatro años después esta pistola entró en servicio como la Colt M1911, y llegó a ser una de las pistolas militares más exitosas y populares de los tiempos modernos.

○ ***Pistola Luger P08***

Alcance: (5/10/15)

Daño: (5'0) *Escala:* Persona

Valor: 3pm

Cargador: 8 proyectiles *Calibre:* Parabellum 9mm

Cadencia de Fuego: 4

Aparatosidad: 1

Peso: 0'9 kilos

Retroceso: **F**

Recarga: Semiautomática

Afiliación: Eje

La Pistola Luger es sin duda una de las más infames pistolas de la Tierra. El cartucho parabellum de 9mm apareció por primera vez en 1902 y fue adoptado por la Armada Alemana en 1904. Para 1908 ya era la pistola de servicio estándar en todas las ramas militares.

○ ***Rifle de Francotirador Mauser Karbiner 98k***

Alcance: (15/30/60)

Alcance con mira: (20-250/500/1000)

Daño: (5'0) *Escala:* Persona

Valor: 4pm

Cargador: 5 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Cadencia de Fuego: 2

Aparatosidad: 4

Peso: 5 kilos

Retroceso: **D**

Recarga: Manual

Afiliación: Eje

El arma típica del infante alemán se podía adaptar con facilidad para convertirse en un arma de francotirador adaptando simplemente una mirilla tipo 'Atalaya'.

Esta versatilidad fue una de las razones por las que la vida de servicio del K98 fuera tan larga.

Observaciones: Disparar de pie con este arma es muy difícil. Lo ideal es disparar agachado o acostado.

○ ***Rifle de Francotirador Springfield '03***

Alcance: (15/30/60)

Alcance con mira: (15-100/250/500)

Daño: (4'0) *Escala:* Persona

Valor: 3pm

Cargador: 5 proyectiles *Calibre:* .30

Cadencia de Fuego: 2

Aparatosidad: 4

Peso: 4'35 kilos

Retroceso: **D**

Recarga: Manual

Afiliación: Aliados

El rifle Springfield fue el rifle de campaña típico de las fuerzas americanas durante toda la Primera Guerra Mundial y hasta 1938.

Sin embargo, durante la Segunda Guerra Mundial, los Springfields restantes se emplearon para otros roles, como por ejemplo para rifle de francotirador.

Observaciones: Permanecer agachado o tumbado en el suelo permitirá reducir la desviación propia del pulso mientras se usa la mira telescópica. Disparar con la mira este arma estando de pie es muy difícil.

○ ***Rifle Garand***

Alcance: (15/30/60)

Daño: (4'0) *Escala:* Persona

Valor: 3pm

Cargador: 8 proyectiles *Calibre:* .30

Cadencia de Fuego: 4

Aparatosidad: 4

Peso: 3 kilos

Retroceso: **D**

Recarga: Semiautomática

Afiliación: Aliados

El primer rifle semiautorecargable (semiautomático) que entró en servicio como rifle regular al servicio de una nación fue el M1 Garand.

Su producción comenzó en 1936 y el Garand dio muestras de ser fiable, robusto y efectivo. Mientras que la doctrina de la infantería alemana giraba en torno a las ametralladoras, la americana contaba con el rifle.

Observaciones: El Garand producía un 'plinc' distintivo cuando el cargador vacío era expulsado. Eso podía ser oído por el enemigo y saber cuando el usuario se quedaba sin munición.

○ **Rifle Lee-Enfield**

Alcance: (15/30/60)

Alcance con mira: (15-250/500/700)

Daño: (4'0) *Escala:* Persona

Valor: 3pm

Cargador: 8 proyectiles *Calibre:* .30

Cadencia de Fuego: 5

Aparatosidad: 4

Peso: 3 kilos

Retroceso: **M**

Recarga: Manual

Afiliación: Aliados

● **Armas de Ráfagas**

○ **Ametralladora MG34**

Alcance: (12/17/22)

Alcance Depositado: (15/20/40)

Daño: (7'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 1'0

Valor: 4pm

Cargador: Tambor de 'asalto' de 75 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Aparatosidad: 5

Peso: 12 kilos

Retroceso: **D**

Retroceso Depositado: **F**

Recarga: Cinturón de munición, Automática

Afiliación: Eje

La MG34 fue un desarrollo auténticamente revolucionario. Le otorgó a la infantería alemana la primera ametralladora del mundo capaz de dar un alto volumen de fuego sostenido sin sacrificar velocidad de movimiento ni flexibilidad táctica. Toda potencia militar mundial actual emplea ametralladoras evolucionadas de la configuración y principios básicos de la MG34.

Observaciones: La MG34 tiene la mayor precisión de todas las MGs. Aunque mantiene cierta efectividad sin colocar o en movimiento, se recomienda su uso en posición depositada.

○ **Ametralladora MG42**

Alcance: (5/10/15)

Alcance Depositado: (15/20/40)

Daño: (8'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 10 proyectiles *Incremento:* 1'5

Valor: 5pm

Cargador: Cinturón 250 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Aparatosidad: 5

Peso: 11'5 kilos.

Retroceso: **MD**

Retroceso Depositado: **F**

Recarga: Cinturón de munición, Automática

Afiliación: Eje

De desarrollo apresurado para superar los problemas de la MG34, la novísima MG42 estableció una reputación de fiabilidad y efectividad en combate a pesar de su aspecto destartado. Su diseño simple pero revolucionario hace que siga en servicio con el Bundeswehr alemán y con otros ejércitos europeos, en un formato casi idéntico a los primeros diseños de producción.

Observaciones: La MG42 tiene la mayor cadencia de fuego entre todas las armas de su época: ¡más de 1200 proyectiles por minuto! Debido a esto, se come la munición muy fácilmente. Puede incluso fundir su cañón si no se emplea con cuidado.

○ **Ametralladora Ventilada de Calibre .30**

Alcance: (10/15/20)

Alcance Depositado: (10/20/40)

Daño: (7'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 7 proyectiles *Incremento:* 1'0

Valor: 4pm

Cargador: cinturón de 150 proyectiles *Calibre:* .30

Aparatosidad: 5

Peso: 16 kilos

Retroceso: **D**

Retroceso Depositado: **F**

Recarga: Cinturón de munición, Automática

Afiliación: Aliados

Otro arma desarrollado por John Browning, también conocida simplemente como la 'calibre 30', fue ampliamente utilizada a lo largo de la Segunda Guerra Mundial tanto montada en vehículos como arma de infantería.

Inesperadamente ligera para sus capacidades, la calibre 30 es un arma robusta y fiable, y aún quedan miles de ellas en servicio por todo el mundo.

Observaciones: La calibre 30 tiene una cadencia de fuego razonable y un gran abastecimiento de munición; permitiendo que el fuego pesado sostenido sea muy útil con este arma.

○ **Automática MP40**

Alcance: (15/20/30)

Daño: (5'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 0'5

Valor: 4pm

Cargador: 31 proyectiles *Calibre:* Parabellum 9mm

Aparatosidad: 3

Peso: 4 kilos

Retroceso: **M**

Recarga: Automática

Afiliación: Eje

Desde principios de los años 30 se había estado trabajando en conformar una auténtica subametralladora; teniendo en mente la doctrina de la 'Guerra Relámpago' de alta movilidad y máxima superioridad local. Introducida en 1938, en un momento en el que todas las subametralladoras eran innecesariamente pesadas y caras, la nueva MP38 Maschinengewehr (y posterior MP40) revolucionó los convencionalismos de los que una subametralladora debería ser.

○ **Lanzallamas**

Alcance: (5/7/10)

Daño: (3'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 1 llamarada *Incremento:* 2'0

Valor: 4pm

Cargador: 30 llamaradas de queroseno

Aparatosidad: 6

Peso: 50 kilos

Recarga: Depósito, Automática

Afiliación: Todos

Especial:

Si impacta, el blanco permanecerá ardiendo tantas rondas como estados de salud haya perdido por este ataque. El daño cada ronda a partir de la segunda ardiendo recibirá el mismo daño que la anterior - 1'0.

○ **M3A1 'Greasegun'**

Alcance: (15/20/30)

Daño: (5'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 3 proyectiles *Incremento:* 0'5

Valor: 3pm

Cargador: 30 proyectiles *Calibre:* .45 ACP

Aparatosidad: 3

Peso: 4'5 kilos.

Retroceso: **M**

Recarga: Automática

Afiliación: Aliados

Al principio de la Guerra estaba claro que la Subametralladora Thompson, pese a ser un arma efectiva y fiable, era demasiado cara para producirla en masa en una escala adecuada. El Departamento de Defensa de los Estados Unidos comenzó a buscar un arma construida a base de materiales baratos, principalmente de partes estampadas. La nueva subametralladora fue formalmente adoptada el 24 de diciembre de 1942 como la 'Subametralladora Calibre .45, M3'. Tras algunas revisiones nació la M3A1.

El aspecto rudimentario de la M3A1 le dieron el sobrenombre de 'Greasegun' ('arma de grasa'). Su pequeño tamaño cayó muy bien entre las tripulaciones de blindados, así como entre los paracaidistas. Se empleó de forma extensa desde 1944 hasta la Guerra de Vietnam, donde aún vio la acción con las unidades de Fuerzas Especiales.

Observaciones: La M3A1 Greasegun es casi idéntica a la Thompson, siendo la principal diferencia la menor cadencia de fuego de la Greasegun. Pese a no disparar tanto como la Thompson, su menor cadencia de fuego permite ahorrar munición.

○ **Rifle de asalto automático Browning**

Alcance: (10/15/20)

Daño: (6'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 0'8

Valor: 3pm

Cargador: 20 proyectiles *Calibre:* .30

Aparatosidad: 4

Peso: 8'4 kilos.

Retroceso: **D**

Recarga: Automática

Afiliación: Aliados

Diseñado por John Browning durante la Primera Guerra Mundial, el Rifle Automático Browning tuvo un servicio limitado en ese conflicto. Su principal uso vino con la Segunda Guerra Mundial cuando los regimientos americanos necesitaron fuego pesado automático en sus maniobras. Sin llegar a ser un rifle ni una ametralladora ligera, el BAR sirvió como un interesante híbrido de ambos.

Observaciones: El fuerte retroceso del BAR y su baja capacidad de cargador hacen que el fuego automático a largo alcance sea inútil. Dispara en cortas ráfagas para mayor efectividad.

○ **Rifle de Asalto MP44**

Alcance: (15/20/30)

Daño: (6'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 1'0

Valor: 4pm

Cargador: Cargador 'aplatanado' de 30 proyectiles *Calibre:* Kurz 8mm

Aparatosidad: 4

Peso: 5'2 kilos

Retroceso: **M**

Recarga: Automática

Afiliación: Eje

El rifle de asalto MP44 era en esencia uno de los mayores logros de la historia de la infantería moderna.

Fue la primera de su clase en utilizar un cartucho recortado de rifle, más potente que la munición de pistola convencional, pero no tanto como para que se descontrolara durante el fuego sostenido. La MP44, en caso de haber seguido su producción, habría reemplazado a todos los rifles y subametralladoras del Ejército Alemán.

Observaciones: La MP44 es un buen arma para todo. Su precisión es ligeramente mejor que la de las subametralladoras, así pues se usa tanto en el corto como en el largo alcance.

○ **Rifle de Paracaidista FG42**

Alcance: (15/20/25)

Daño: (6'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 0'8

Valor: 4pm

Cargador: 20 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Aparatosidad: 3

Peso: 4'5 kilos

Retroceso: **MD**

Recarga: Automática

Afiliación: Eje

El FG42 fue diseñado específicamente para los paracaidistas. Su baja masa y su pequeño tamaño eran perfectos para operaciones aéreas; aunque al mismo tiempo sus 20 proyectiles Mauser de 8mm le daban la potencia de fuego de una ametralladora ligera.

Sin embargo no se alcanzó exactamente el resultado deseado, pues el poco peso del arma y su escasa longitud la hacían poco recomendable para cartuchos de rifle de tamaño completo. El retroceso era enorme, haciendo que el fuego sostenido fuese imposible. La complejidad del diseño enlenteció la producción hasta la desesperación: sólo llegaron a construirse 7000 unidades.

Observaciones: El FG42 es bastante inútil a largo alcance a menos que se emplee el bípode. Aparte de eso, el arma es genial en el corto alcance.

○ **Rifle de Paracaidista FG42 con Mira Telescópica**

Alcance: (15/20/25)

Alcance con mira: (30/60/90)

Daño: (6'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 0'8

Valor: 4pm

Cargador: 20 proyectiles *Calibre:* Mauser 8mm

Aparatosidad: 3

Peso: 4'5 kilos

Retroceso: **MD**

Recarga: Automático

Afiliación: Eje

Idéntica al FG42 excepto por que dispone de una mira telescópica en lugar de un bípode.

Observaciones: La mira telescópica del FG32 no da una gran ventaja en la precisión a diferencia de otros rifles de francotirador, aunque permite un disparo más claro.

○ **Subametralladora Thompson**

Alcance: (15/20/30)

Daño: (6'0) *Escala:* Persona

Ráfaga Típica: 5 proyectiles *Incremento:* 0'5

Valor: 3pm

Cargador: 30 proyectiles *Calibre:* .45 ACP

Aparatosidad: 4

Peso: 5 kilos

Retroceso: **M**

Recarga: Automática

Afiliación: Aliados

La subametralladora Thompson, también conocida como "Tommygun", fue fabricada en una amplia variedad de modelos; para venderse tanto en los mercados militares como civiles.

La Thompson fue aceptada cuando el ejército de los Estados Unidos fue rearmado a finales de la década de 1930, entrando en servicio en 1938.

Se le practicaron diversos cambios al arma para aliviar los costes de fabricación. Así nació la Thompson M1.

Observaciones: La "Tommygun" puede ser devastadora en el corto alcance. Lo normal era apuntar bajo en largas ráfagas, pues el retroceso se encargaba de que el arma disparara ascendentemente sobre el blanco.

• Armas de Parábola

○ Mortero **BBM4**

Alcance: (40-50/100/250)

Radio: 1m/2m/4m/8m *Daño:* (8'0)/(7'0)/(5'0)/(4'0) *Escala:* Vehículo

Valor: 4pm

Cargador: 1 proyectil *Calibre:* cohete 2.36

Cadencia de Fuego: 1

Aparatosidad: 5

Peso: 15 kilos

Recarga: Manual

Afiliación: Todos

Revisión avanzada del clásico lanzamorteros. Ha sido reducido su tamaño y peso para poder ser portado por una sola persona con una relativa comodidad.

• Munición

Aquí se muestra una lista de cargadores y cajas de munición. Los personajes normalmente irán equipados con más munición aparte de la que lleva el arma.

Hay distintos tipos de cargadores dentro de un mismo calibre. Cada arma utiliza un tipo distinto de cargador aunque emplee proyectiles de calibre idéntico. Así, un cargador de 8 proyectiles del .30 no encajará correctamente en un rifle que necesite un cargador de 5 proyectiles del .30.

Sí se puede, sin embargo, pasar manualmente la munición de un cargador a otro cuando se disponen de cargadores de tipo incorrecto pero de mismo calibre y tenemos uno válido vacío al que se le pasará la munición.

○ Cinturón de 10 Cohetes 2.36

Valor: 2

Aparatosidad: 4

Peso: 15 kilos

○ Caja de 20 Cohetes 2.36

Valor: 3

Aparatosidad: 4

Peso: 25 kilos

○ Cargador .30 (5)

Valor: 1

Aparatosidad: 1

Cargador: 5 proyectiles

Peso: despreciable

○ Cargador .30 (8)

Valor: 1

Aparatosidad: 1

Cargador: 8 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador .30 (15)**

Valor: 1

Aparatosidad: 1

Cargador: 15 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador .30 (20)**

Valor: 1

Aparatosidad: 1

Cargador: 20 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cinturón .30**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 150 proyectiles

Peso: 5 kilos

○ **Caja .30**

Valor: 2

Aparatosidad: 3

Cargador: 200 proyectiles

Peso: 15 kilos

○ **Cargador Mauser 8mm (5)**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 5 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador Mauser 8mm (10)**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 10 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador Mauser 8mm (15)**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 15 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador Mauser 8mm (20)**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 20 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Tambor Mauser 8mm**

Valor: 2

Aparatosidad: 2

Cargador: 75 proyectiles

Peso: 1 kilo

○ **Cinturón Mauser 8mm**

Valor: 3

Aparatosidad: 4

Cargador: 250 proyectiles

Peso: 7 kilos

○ **Caja Mauser 8mm**

Valor: 3

Aparatosidad: 3

Cargador: 200 proyectiles

Peso: 15 kilos

○ **Cargador .45 ACP (7)**

Valor: 1

Aparatosidad: 1

Cargador: 7 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador .45 ACP (30)**

Valor: 1

Aparatosidad: 1

Cargador: 30 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Caja .45 ACP**

Valor: 2

Aparatosidad: 4

Cargador: 200 proyectiles

Peso: 15 kilos

○ **Cargador Parabellum 9mm (8)**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 8 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Cargador Parabellum 9mm (31)**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 31 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Caja Parabellum 9mm**

Valor: 3

Aparatosidad: 3

Cargador: 200 proyectiles

Peso: 15 kilos

○ **Cargador Aplatanado Kurz 8mm**

Valor: 2

Aparatosidad: 1

Cargador: 30 proyectiles

Peso: despreciable

○ **Caja Kurz 8mm**

Valor: 3

Aparatosidad: 3

Cargador: 200 proyectiles

Peso: 15 kilos

○ **Depósito de Queroseno**

Valor: 2

Aparatosidad: incluida en el arma

Cargador: 30 llamaradas

Peso: incluido en el arma

• Explosivos

○ **Explosivo de Detonación Remota (Redex-X42)**

Radio: 1 m/2m/4m/8m

Daño: (7'0)/(6'0)/(5'0)/(4'0) *Escala:* Edificio

Dificultad: **M**

Valor: 4pm

Aparatosidad: 2

Peso: 5 kilos

Afiliación: Aliados

El Redex-X42 es un arma experimental desarrollada en la división de desarrollo de armamento de la ACPT en Portugal. Consiste en una carga explosiva accionada por un detonador que se activa por una señal de radio en frecuencia 40Mhz.

Su poder de destrucción es más que considerable, empleándose para abrir brechas en muros de hormigón o puertas blindadas.

○ **Granada Cegadora BDM3**

Radio: todo el que la mire a menos de 50m

Daño: ciega

Dificultad: **MF**

Valor: 3pm

Aparatosidad: 1

Peso: 1 kilos

Afiliación: Aliados

La BDM3, con forma de icosaedro y aspecto cristalino contiene un compuesto a base de fósforo de magnesio y wolframio que se activa mediante una chispa producida por un pequeño temporizador en forma de dial. Al activarse produce un fuerte flash que ciega a todo aquel que observe la reacción del compuesto. La duración de la ceguera será de 2d10 segundos.

La granada tiene un par de cascabeles, que pueden ser retirados si el usuario lo desea, cuya principal función es atraer la atención de los individuos próximos para dejarlos en situación vulnerable al flash.

Los individuos cercanos a la granada atraídos por ella o que simplemente miraban en su dirección pueden evitar ser cegados si superan una tirada de *Percibir D*.

○ **Granada de Fragmentación**

Radio: 1 m/2m/4m/8m *Daño:* (8'0)/(7'0)/(6'0)/(5'0) *Escala:* Persona

Valor: 1pm

Aparatosidad: 1

Peso: 1 kilo

Afiliación: Aliados

Granada de fragmentación tipo 'piña' típica del Ejército Estadounidense. Equipada en distintas cantidades por soldados para asalto, defensa y propósitos específicos.

Observaciones:

Las granadas tienen una mecha interna de 5 segundos, de modo que pueden ser recogidas y ser vueltas a lanzar si se hace con suficiente rapidez (virguería).

○ **Granada de gas paralizante HG-1**

Radio: 3m/5m/6m/7m

Daño: (8'0)/(7'0)/(6'0)/(5'0) *Escala:* Persona

Valor: 3pm

Aparatosidad: 1

Peso: 1 kilo

Afiliación: Soviéticos

La HG-1 es usada indiscriminadamente por los soldados de la URSS e implementa un compuesto bioquímico secreto que produce una inhibición de los estímulos motrices en aquellos sujetos que inhalan el gas.

El daño indicado no producirá heridas reales ni muerte, y por lo tanto ninguna armadura protegerá de su influencia. Sólo se obtienen los efectos de las penalizaciones.

Aunque el radio que alcanza la nube de gas es bastante amplio, los afectados no tendrán más que aguantar la respiración y huir del área de efecto. Así pues, su uso queda restringido a zonas cerradas. Es muy útil para hacer salir de escondites.

○ **Mina Antipersonal APXDvR**

Radio: 1m/2m/3m/4m *Daño:* (9'0)/(8'0)/(7'0)/(6'0) *Escala:* Persona

Dificultad: **M**

Valor: 2pm

Aparatosidad: 2

Peso: 3 kilos

Afiliación: Aliados

Versión reducida de la APXR para facilitar su transporte y ocultación, la vR tiene 20cm de diámetro y puede causar daño serio incluso a vehículos de bajo peso.

Si es detectada, un individuo puede desactivarla con una dificultad **D**.

Versiones muy similares de esta mina se pueden encontrar en uso por parte de cualquier ejército del mundo.

○ **Mina Antitanque ATXD**

Radio: 1m/2m/3m/4m *Daño:* (9'0)/(8'0)/(7'0)/(6'0) *Escala:* Vehículo

Dificultad: **M**

Valor: 3pm

Aparatosidad: 4

Peso: 10 kilos

Afiliación: Aliados

La ATXD tiene 50cm de diámetro y puede causar daño serio incluso a blindados del mayor tonelaje. Por el contrario, necesita un gran peso para ser activada y generalmente no estallará porque por encima de ella pasen un par de soldados.

Si es detectada, un individuo puede desactivarla con una dificultad **D**.

Versiones muy similares de esta mina se pueden encontrar en uso por parte de cualquier ejército del mundo.

○ **Stielhandgranate 24**

Radio: 1 m/2m/4m/8m *Daño:* (7'0)/(6'0)/(5'0)/(4'0) *Escala:* Persona

Valor: 2pm

Aparatosidad: 2

Peso: 1 kilo

Afiliación: Eje

Especial: El usuario obtiene +0'6 a su tirada de *Lanzar Lejos*.

Granada de mano básica alemana, también llamada 'granada palo' o 'mango de mortero'. Aunque el palo le permitía a estas granadas ser lanzadas a mayor distancia que las demás, también añadía un peso extra a la granada y la hacía muy aparatosa para ser llevada en grandes cantidades.

Observaciones:

Las granadas tienen una mecha interna de 5 segundos, de modo que pueden ser recogidas y ser vueltas a lanzar si se hace con suficiente rapidez (virguería).

● **Armas de Refriega**

○ **Cuchillo Cargado**

Dificultad: M

Daño: (FUE+0'8) *Escala:* Persona.

Valor: 2pm

Aparatosidad: 1

Peso: despreciable

Afiliación: Eje

Equipado únicamente por los paracaidistas alemanes, esto era más una navaja utilitaria para cortar las cuerdas enganchadas de los paracaídas que un arma de combate.

○ **Cuchillo de Combate**

Dificultad: F

Daño: (FUE+1'0) *Escala:* Persona.

Valor: 1pm

Aparatosidad: 1

Peso: despreciable

Afiliación: Cualquiera

El cuchillo de campaña típico de todos los movilizados de la Segunda Guerra Mundial, empleado como cuchillo utilitario para todo, y como un arma de defensa personal 'último recurso'.

○ **Machete de Campaña**

Dificultad: F

Daño: (FUE+1'5) *Escala:* Persona.

Valor: 1pm

Aparatosidad: 2

Peso: despreciable

Afiliación: Cualquiera

Un cuchillo grande, básicamente. Empleado por los equipos de operaciones de campo para abrirse camino a través del entorno salvaje y como herramienta de supervivencia.

○ **Pala para trincheras**

Dificultad: F

Daño: (FUE+2'0) *Escala:* Persona.

Valor: 2pm

Aparatosidad: 3

Peso: 2 kilos

Afiliación: Cualquiera

A la mayor parte de los soldados de cualquier ejército se les equipaba con 'herramientas para trincheras': palas compactas y ligeras que ayudaban en la construcción de madrigueras, fortificaciones, etc. Sin embargo, por experiencia de combate, se llegó a la conclusión de que la herramienta de atrincheramiento podría llegar a ser mucho más efectiva en el combate cuerpo a cuerpo que el típico cuchillo o bayoneta.

Blindajes

• **Armaduras**

Una armadura es una pieza de vestimenta blindada diseñada para proteger el cuerpo del portador. No evitará que el enemigo impacte, pero sí reducirá la gravedad del daño.

Las armaduras modernas no son las corazas medievales. Más bien están compuestas por prendas de tela sintética, reforzadas por placas de metal, con rellenos de alto índice de fricción y materiales acolchados para absorber el impacto.

A diferencia de los ejemplares medievales, las armaduras no suelen cubrir por completo el cuerpo del portador. Generalmente protegen sólo el torso.

○ **Uniforme Regular**

Blindaje: A(0)I(-)

Área de Protección: (1, 4-20)

Valor: 0pm

Aparatosidad: despreciable

Peso: despreciable

Afiliación: Todos

Por uniforme regular se entiende tanto un uniforme militar estándar, con cazadora, pantalón, camisa, botas, guantes y gorra. También puede representar ropa civil de calidad similar.

La gorra cubre la parte superior de la cabeza, mientras las demás prendas visten el torso y las articulaciones. El uniforme regular no protege prácticamente nada al portador, aparte del frío moderado (por debajo de 0°C se requerirá más abrigo).

○ **Chaleco Antibalas**

Blindaje: A(5,4,3)I(10,15,20)

Área de Protección: (4-7)

Valor: 1pm

Aparatosidad: 2

Peso: 5 kilos

Afiliación: Todos

El chaleco antibalas está relleno de un material de alto índice de fricción y placas de metal. Aunque supone una merma de la movilidad del sujeto, la protección otorgada al torso compensa con creces. Tras varios impactos el chaleco quedará inservible.

○ **Chaqueta Metálica**

Blindaje: A(10,8,6)I(15,20,25)

Área de Protección: (4-7,9-10,12-13)

Valor: 2pm

Aparatosidad: 4

Peso: 15 kilos

Afiliación: Todos

La chaqueta metálica es una pieza de protección inspirada en las clásicas cotas de malla del medioevo. Consiste en una cazadora de material resistente (cuero o derivados) de doble capa. Entre la capa exterior y la interior se dispone una malla de láminas metálicas de acero.

Aunque su capacidad para resistir es considerable, su peso también lo es. Sólo los más fuertes y ágiles encontrarán cómoda la chaqueta metálica.

○ **Perneras Reforzadas**

Blindaje: A(5,4,3)I(10,15,20)

Área de Protección: (15-16 ó 18-19)

Valor: 1pm

Aparatosidad: 1

Peso: 3 kilos

Afiliación: Todos

Las perneras reforzadas parten de la misma filosofía que el chaleco antibalas. Consisten en unos parches de tela o cuero, reforzados interiormente con placas de metal o materiales de alto índice de fricción. Se atan sobre la pernera del pantalón y cubren la pierna desde la ingle hasta el tobillo.

○ **Perneras Blindadas**

Blindaje: A(10,8,6)I(15,20,25)

Área de Protección: (15-16 ó 18-19)

Valor: 2pm

Aparatosidad: 3

Peso: 5 kilos

Afiliación: Todos

Similares a la chaqueta metálica, pero aplicadas a proteger las piernas del portador. Rellenas con placas de acero, proveen de la mayor protección a cambio de una reducción de la movilidad y un peso importante.

○ **Casco Estándar**

Blindaje: A(10,9,8)I(10,15,20)

Área de Protección: (1)

Valor: 0pm

Aparatosidad: despreciable

Peso: 1 kilo

Afiliación: Todos

El casco regular típico de todas las tropas, hecho de metal con un ligero acolchado interior. Protege la parte superior de la cabeza. La cara queda al descubierto. Es relativamente poco molesto de llevar para la protección que proporciona.

○ **Casco Reforzado**

Blindaje: A(15,14,13)I(10,15,20)

Área de Protección: (1, 2 posterior)

Valor: 1pm

Aparatosidad: 1

Peso: 3 kilos

Afiliación: Todos

Una versión mayor del casco de soldado, de grueso metal y con un acolchado de mayor espesor que hace que el caso se quede casi encajado en la cabeza. Cubre la parte superior de la cabeza y la nuca. La cara y el cuello permanecen al descubierto. Su resistencia es mayor, pero también lo es su peso y su incomodidad.

● **Escudos**

Los escudos son objetos que permiten al personaje cubrirse tras ellos para protegerse de un ataque. Los escudos funcionan de forma parecida a los blindajes, en cuanto que amortiguan el daño que recibe el personaje y se deforman, perdiendo *durabilidad*.

Para protegerse con un escudo, el personaje debe haber tenido éxito al declarar una defensa con *Armas de Refriega*, defendiéndose con el escudo. Se lanza el daño del atacante contra la resistencia del personaje y se determina si se produce algún nivel de herida.

Si es así, el daño es absorbido por el escudo de igual manera que lo haría un blindaje. En caso de que el escudo no sea suficiente para detener el daño, el daño sobrante afectaría al brazo que esgrime el escudo. Si el brazo va protegido por blindaje, éste se encargaría de absorber el daño de la manera habitual, de modo que el cuerpo del personaje sólo se vería afectado por el daño si el blindaje del brazo tampoco fuese suficiente para absorber todo el daño que sobró después de destrozarse el escudo.

Por último, los escudos, como cualquier otro objeto contundente, se pueden emplear para golpear al contrario. Por ello se incluye un código de ataque y daño aunque, generalmente, será más difícil y menos dañino atacar con un escudo que con un arma más apropiada.

○ **Escudo Antidisturbios**

Dificultad para golpear con el escudo: D.

Daño: (FUE+0'5).

Blindaje: A(15,14,13)I(10,15,20)

Valor: 1pm

Aparatosidad: 4

Peso: 5 kilos

Afiliación: Todos

Especial: Proporciona +2'0 a la tirada de defensa de *Armas de Refriega*.

Escudo de polímero transparente. Empleado por las fuerzas del orden durante los disturbios para protegerse de los objetos lanzados por las multitudes exaltadas. El escudo protege casi completamente al portador al ser casi tan grande como una persona, al mismo tiempo que no resta visibilidad por ser transparente.

Equipamiento

• **Vestimentas**

○ **Traje Ignífugo**

Blindaje: [1 daño; 5 calor]#1

Área de Protección: (1-20)

Valor: 4pm

Aparatosidad: 5

Peso: 18 kilos

Afiliación: Todos

El traje ignífugo es una pieza de vestimenta completa. Incluye una máscara para la cara. Su resistencia al daño por calor es más que considerable. Sólo las temperaturas más extremas serán capaces de destruir el material del traje. Sin embargo, frente al daño físico normal, provee de escasa protección.

○ **Camuflaje para Nieve**

Blindaje: 1#1

Área de Protección: (1-20)

Valor: 2pm

Aparatosidad: 3

Peso: 10 kilos

Afiliación: Todos

No es más que una vestimenta adecuada para el clima frío, compuesta por un pantalón, unas botas, guantes, jersey y anorak con capuchón. Todo de color blanco para mejor camuflaje en la nieve.

○ **Máscara antigás**

Blindaje: 1#0

Valor: 2pm

Aparatosidad: 2

Peso: 1 kilo

Afiliación: Todos

Protege al usuario de gases lacrimógenos, venenosos, o similares. No protegerá contra virus y venenos especialmente diseñados para atravesar los filtros de las máscaras antigás, ni en ambientes que se requiera un traje de cuarentena.

○ **Botellas de aire**

Valor: 1pm

Aparatosidad: 2

Peso: 50 kilos

Afiliación: Todos

Empleadas por los submarinistas. Un par de botellas contienen aire para 20 minutos. El peso indicado es en tierra firme, pues en el agua se atenúa.

○ **Traje de submarinismo**

Blindaje: 1#1

Valor: 2pm

Aparatosidad: 3

Peso: 5 kilos

Afiliación: Todos

Utilizados para las maniobras bajo el agua. Suelen emplearse con un par de botellas de aire comprimido.

○ **Traje mimético para oscuridad**

Consisten en una jersey ajustado con capuchón o verduguillo, con unos pantalones también ajustados, de algodón o lana, todo de color negro. El conjunto se acompaña con unas zapatillas negras de suela blanda para no hacer ruido.

Normalmente el personaje que intente esconderse en las sombras o se acerque por la espalda de alguien obtendrá una ligera ventaja respecto al que no lleve este equipo.

● **Accesorios**

○ **Radio de Campaña Portátil**

Valor: 3pm

Aparatosidad: 5

Peso: 15 kilos

Afiliación: Todos

Útil para comunicarse con el centro de mando de campaña o con otras unidades movilizadas. La radio de campaña es portátil a duras penas. Consiste en un mochilón bastante aparatoso y pesado. Un individuo debe llevarlo cargado en la espalda para moverlo. Tiene una dinamo accionada por una manivela para dar energía al transceptor. El comunicante seleccionará la frecuencia de transmisión mediante un dial, tomará el mango de teléfono acoplado a la radio, accionará la manivela y establecerá la comunicación.

Se suele emplear en mitad de la batalla por los oficiales de alto rango para mantenerse comunicados con el mando central. Lo frecuente es que no la lleve el oficial, sino un soldado de menor graduación a su servicio.

○ **Explosivos**

Radio: 10m/15m/20m/25m

Daño: (8'0|4nh)/(6'0|3nh)/(4'0|2nh)/(2'0|1nh) *Escala:* Edificio

Valor: 4pm

Aparatosidad: 5

Peso: 15 kilos

Afiliación: Todos

Un explosivo, normalmente dinamita, empleado para derribar edificaciones o puentes, aunque puede servir para hacer volar por los aires todo tipo de cosas.

Se presenta como un macuto con 3 artefactos explosivos, 3 detonadores por cable y un interruptor de detonador con cable de 50m.

○ **Equipo de escalada**

Valor: 3pm

Aparatosidad: 6

Peso: 15 kilos

Afiliación: Todos

○ **Prismáticos**

○ **Equipo de laboratorio bioquímico (maleta)**

○ **Instrumentos de médico (maleta)**

○ **Fármacos y material de curación (maletín)**

○ **Productos químicos comunes (maletín)**

○ **Juego de frasquitos de veneno (estuche, con antídotos)**

○ **Juego de herramientas de cerrajería (estuche)**

○ **Caja de herramientas (maleta)**

- **Silenciador**

- **Vehículos**

- **Camioneta**
 - **Avioneta**
 - **Barca**
-

Varios

- **El arma secreta de los ingleses**

Algo antes de la guerra, el ministro inglés de Aviación se interesó por los estudios sobre el *rayo de la muerte* del que se hablaba mucho en todo el mundo. Quería saber si podía emplearse contra los bombarderos enemigos. Le respondió el científico Watson Watt, del Laboratorio Físico Nacional, precisando que no era posible, pero que se podía interceptar a un avión que estuviera más allá del alcance del ojo humano, gracias a la reflexión de las ondas magnéticas de la ionosfera. De ahí nació poco tiempo después, el *Radio Direction Finding*, cuyas iniciales, RDF, serán sustituidas luego por el mágico nombre de radar. En 1940, Inglaterra era el único país del mundo con una doble cadena de aparatos radar para detectar aviones en vuelo. Sin estos vigías tal vez la guerra habría seguido otro curso.

- **Supermarine Spitfire**

En verano de 1940 Alemania proseguía la guerra en el cielo de su gran enemigo era el *Adlertag*, la operación que debía garantizar a la Luftwaffe tres días de dominio del aire. Era la condición indispensable para el éxito de la operación *Seelöwe*, el desembarco en Inglaterra. Fueron días de lucha a muerte, que concluyeron con la inequívoca victoria de la RAF.

De todos modos, es irrefutable que, si los ingleses no hubieran contado con un caza como el *Spitfire* (escupefuego), los acontecimientos habrían sido distintos.

Observemos de cerca el *Spit*, como le llamaban familiarmente los pilotos. Era un monoplaza de ala baja de forma elíptica característica, con las dos partes del casco de una aleación ligera. El motor está apoyado en una estructura de tubos de acero en la parte anterior de la carlinga; la parte central está revestida con láminas de aluminio de un milímetro de espesor, mientras que las superficies móviles de la dirección estaban revestidas de tela. El piloto está protegido por 33 kilos de chapa acorazada y un parabrisas a prueba de balas. El motor es un Rolls Royce con cilindros en V y encendido de cartucho. El armamento consistía en ocho ametralladoras Browning del 7,7.

- **Las armas del espionaje**

Cuando el ayuda de cámara turco Elyesa Bazna se dio cuenta de que le sería fácil fotografiar los documentos reservados de la embajada inglesa en Ankara, pensó inmediatamente aprovechar esta posibilidad para conseguir dinero. No podía imaginar que sus acciones le harían entrar en la leyenda del espionaje como Cicerón, uno de los más importantes agentes de la Abwehr. El mundo del espionaje es un mundo de reglas férreas, duro, muchas veces cruel, donde nunca se vive en la certeza, dado que todo puede basarse bien en el frío cálculo, bien sobre la casualidad o el golpe de suerte. Si agentes como Cicerón no usaron más que mucha prudencia y una buena máquina fotográfica para desarrollar su labor, otros fueron obligados a adoptar claves particulares, armas especiales de efectos mortíferos y técnicas siempre nuevas e ingeniosas para enviar su mensaje sin ser detectados. Mostramos aquí, a título de ejemplo, las características de algunas de estas herramientas de trabajo usadas por los agentes secretos.

○ ***Código para la transmisión de mensajes realizado utilizando sellos***

Este código, ideado por un agente secreto alemán que operó en la India, es de una sencillez desconcertante, pero al mismo tiempo es extremadamente seguro. Se trata simplemente de escoger un punto clave en un sello, por ejemplo la esquina superior izquierda, y sucesivamente manipular ligeramente su perforación yendo en sentido del reloj según un código convenido. Leyendo así la sucesión de dientes intactos o quitados, se podrán recibir todas las informaciones que el remitente haya registrado sobre el inocente sello.

○ ***Cámara fotográfica MINOX***

Esta pequeña máquina fotográfica puede considerarse una auténtica obra de arte de exactitud y precisión. Inicialmente era construida con un cuerpo de acero. Después de la primera guerra mundial se procuró aligerarla recurriendo al uso del duraluminio y las primeras aleaciones ligeras. El objetivo es un Complan con luminosidad de 1-2,5. La distancia focal es de 27 milímetros, y permite fotografiar objetos desde una distancia mínima de 20 centímetros hasta el infinito. El especial formato de 12X16 permite utilizar hábilmente esta pequeña cámara para fotografiar papeles y documentos mecanografiados. Dotada de una sencilla mira, por sus reducidas dimensiones –un poco más larga de 10 centímetros por unos dos de alta–, se puede ocultar fácilmente o usar para fotografiar también edificios sin llamar la atención.

○ ***Transmisión de mensajes en miniatura con la técnica del micropunto***

Una de las más ingeniosas y perfeccionadas técnicas inventadas y utilizadas por el servicio del espionaje alemán. Inventor material de esta técnica fue el profesor Zapp, que enseña en el Instituto Técnico superior de Dresde, el cual logró por un procedimiento ideado por él miniaturizar muchas hojas mecanografiadas, reduciéndolas a un fragmento redondo de película, de diámetro inferior al medio milímetro. Todavía sigue siendo secreto este proceso ya que el profesor Zapp no ha querido revelarlo. Lo que se sabe es que la película en la que quedaba impresa la imagen del documento fotografiado era a su vez fotografiada repetidamente con procedimientos reductores. Una vez obtenido el micropunto, era insertado entre las fibras de una hoja de papel y fijado con una gota de laca. Para leerlo, el agente que lo recibe debe colocarlo en un aparato de las dimensiones de un maletín (todo agente destinado a operar con esta técnica tiene uno), y en una pantalla aparecían los escritos a tamaño natural. Para producir un micropunto basta también adosar a la pantalla los documentos, accionar el aparato, y después de tres cuartos de hora el micropunto estaba dispuesto a quedar oculto entre las líneas de una carta inocentísima e ir a su destino.

○ ***Pistola de proyectiles envenenados***

Aunque el mundo de los espías no sea precisamente el del agente 007 con licencia para matar, a estos soldados silenciosos les puede convenir, especialmente en guerra, la eliminación de alguien para poder sobrevivir y continuar, hasta que sea posible, desarrollando su misión. Para poder estar preparados en cumplir más fácilmente esa dura tarea, muchas veces los agentes del servicio secreto han recibido como equipo extrañas armas que permiten matar de la manera más anónima y silenciosa sin que haya posibilidad de fallar. es el caso de esta pistola automática, de apariencia normal, que fue encontrada encima de un agente del espionaje soviético. El arma, pequeña y fácilmente ocultable, tiene una eficacia indudablemente superior a la de una pistola convencional. Dispara pequeños proyectiles envenenados con cianuro potásico, un veneno que mata sin dejar huellas. El funcionamiento del arma es eléctrico, y en su empuñadura lleva una pequeña batería. Por tanto, en el momento del disparo no hay detonación ni retroceso. Se dispone de tres proyectiles, que se usan naturalmente a distancia cercana, pero uno sólo es más que suficiente, rápido, silencioso y mortal, para cumplir con su encargo.

● ***El protagonismo del carro de combate***

Durante la Primera Guerra Mundial, los carros de combate empleados en algunas operaciones marginales no dieron resultados satisfactorios. Por ello, muchos jefes militares occidentales habían menospreciado la utilidad de este nuevo instrumento de guerra. No habían hecho lo mismo los alemanes.

El ejército alemán, vinculado al Tratado de Versalles y dentro de los límites del mismo, había manifestado un enorme interés por el carro de combate, vislumbrando lúcidamente sus grandes posibilidades.

No pudiendo construir verdaderos carros, los alemanes usaron en las maniobras carros falsos formados por automóviles “acorazados” con tela o cartón, o también imitaciones de cartón-piedra que movían los soldados como hacen los payasos del circo dentro de un disfraz de caballo.

Puede decirse también que, estimulada por la prohibición de construir carros auténticos, la mente militar alemana se puso al trabajo con mayor empeño para idearlos mayores y más potentes. Se comenzó a estudiar una línea de guerra futura utilizando grandes agrupaciones de carros (divisiones acorazadas) capaces de operar a la máxima velocidad sin tener que esperar a la lenta y penosa marcha de la infantería.

Hasta aquél momento, para muchos generales formados en los campos de batalla antiguos, la infantería seguía siendo el arma de batalla principal. El carro de combate debía estar al servicio del infante. Su objetivo primordial era acompañarlo, abrirle camino y protegerle del enemigo.

Pero los alemanes invierten la situación, afirman que en la guerra futura el territorio enemigo no debe conquistarse metro a metro a paso de infante, sino con la rápida irrupción de unidades acorazadas que, tras penetrar profundamente en el interior, formarían “bolsas” en las que las fuerzas adversarias estarían a merced de la infantería.

Si Hitler hubiese utilizado sus carros como apoyo de la infantería según los antiguos usos (y como siguieron utilizándolos los ejércitos adversarios) no hubiera habido ni “guerra relámpago” ni los sonoros éxitos alemanes. Realmente, esta nueva concepción del uso del carro de combate fue un “adelanto inesperado” para la época...

• **Armas Secretas Alemanas de la Segunda Guerra Mundial**

○ **Misiles Tierra-Tierra**

- A-4

El A-4, también conocido como el V-2, era un proyectil balístico. Su cohete motor usaba oxígeno líquido y alcohol, bombeado en la cámara del compresión por bombeadores especialmente desarrollados. El V-2 podía llevar su ojiva de 910 kilos a distancias de 320km. Una vez lanzado no podía interceptarse. Los lanzadores eran móviles, incluyendo los llamados Meillerwagen para llevar el propio proyectil. Obreros esclavos en plantas subterráneas produjeron aproximadamente 10,000, pero menos de la mitad realmente fueron disparados, principalmente hacia Londres y Amberes. Los desarrollos planeados incluían el A-4b alado y el A-10 intercontinental. El A-4 fue probado extensivamente por los aliados después de la guerra, y los ingenieros que lo desarrollaron contribuyeron al ICBM (Misil Balístico Intercontinental) más tarde y los programas espaciales. Sin embargo, el V-2 probablemente fue un fracaso como arma, porque su costo era demasiado alto comparado al daño que hizo.

- Fieseler Fi 103

También conocido como el V-1 o FZG 76, éste fue el primer proyectil de crucero práctico. El Fi 103 era un avión pequeño, con una envergadura de ala de 5.3m ó 4.87m, depende del modelo. Se impulsaba mediante un motor a reacción, y por su ruido característico se le apodó bomba-zumbadora. Para llevar el V-1 a la velocidad de funcionamiento del motor, el Fi 103 se lanzaba desde una rampa o era llevado por el aire por un avión del lanzamiento. Una brújula controlaba el curso, y la distancia viajada era moderada por un pequeño propulsor. Al final del trayecto, el V-1 se precipitaba en un pronunciado picado. La aceleración hacía entonces que se parara el motor, pero como esto advertía del impacto, los V-1s se modificaron para evitar esto. El V-1 volaba a baja altitud, y su velocidad apenas les permitía a los cazas aliados más rápidos interceptarlo. Esto, y el uso de sensores de proximidad por el AAA, hacía posible una defensa eficaz contra él. Londres fue impactado por 2419 V-1s; Amberes por 2448.

- Rheinbote

El Rheinbote era un misil de artillería de cuatro tiempos, no guiado, de largo alcance. Era un proyectil de combustible sólido de proporciones muy delgadas. Era de 11.4m largo, pesaba 1715kg al lanzarlo, y tenía un alcance de 215km. Su ojiva pesaba sólo 44kg. Se dispararon aproximadamente 200 en Amberes a finales de 1944.

- V-3

El V-3 o Hockdrückpumpe no era un sistema de misil, sino un cañón avanzado. El concepto era acelerar un proyectil grande bastante convencional por las detonaciones de múltiples cargas en cámaras que estaban repartidas a lo largo del tubo.

○ **Misiles Aire-Tierra**

- **Blohm und Voss Bv 143**

El Bv 143 era una bomba planeadora para uso contra embarcaciones, acelerado por un motor cohete. Era un misil primitivo pensado para deslizarse sobre el mar. Se diseñó un brazo de sondeo para mantener los Bv 143 aproximadamente 2m sobre el agua, pero no funcionó apropiadamente, y el misil fue cancelado.

- **Blohm und Voss Bv 246 Hagelkorn**

El Hagelkorn era una bomba planeadora no impulsada de gran alcance. Tenía un excelente fuselaje aerodinámico, y alas con una proporción de aspecto muy alta. La construcción de las alas era rara: Los planos de las alas estaban hechos de hormigón, alrededor de un centro de acero. El alcance dependía de 200km si se soltaba desde 10,000m. Se probaron varios sistemas de guiado, incluso el sistema de radar perseguidor Radieschen. Esto hizo al Hagelkorn uno de los primeros proyectiles anti-radar. Se produjeron más de 1100 antes de que el proyecto se cancelara.

- **Friedensengel**

El Friedensengel era un conjunto de alas y superficies de cola, diseñado para extender el alcance de un torpedo de 765kg normal lanzado desde el aire. El sistema de control de abordó también liberaba al avión del lanzamiento de la necesidad de mantener la velocidad exacta y la altitud requerida por el torpedo. Se produjeron aproximadamente 450.

- **Fritz-X**

El Fritz-X, también conocido como FX-1400, fue la primera bomba guiada exitosa. Consistió en una bomba de 1400kg penetradora de blindajes, equipada con cuatro alas en una disposición cruciforme, y un anillo de cola con el equipamiento para el mando. Normalmente era portado por bombarderos Do 217 ó He 177 especialmente equipados. En el avión de lanzamiento, un operador dirigía la bomba a su blanco empleando un enlace de radio. Dos impactos de Fritz-X hundieron el acorazado italiano Roma. Otros dañaron el Italia y el acorazado británico Warspite, hundieron el crucero Spartan, y dañaron los cruceros Savannah y Uganda. La producción de Fritz-X se limitó a aproximadamente 1400.

- **Henschel Hs 293**

Éste fue el primer proyectil teledirigido que entró en servicio en gran número. El Hs 293 era una bomba de planeo de configuración tipo aeroplano, con un motor de cohete de underslung. Era transportado por bombarderos como el He 111, He 177, Do 217 ó Fw 200. Era habitual un enlace de radio y una señal luminosa en la cola para ayudar a ver al operador. Había también versiones con guía por cable, y el Hs experimental 293D tenía guía por televisión. La balandra HMS Egret, el 27 de agosto de 1943, tuvo el dudoso honor de ser la primera nave hundida por un proyectil teledirigido. Muchas otras víctimas siguieron, incluyendo cinco destructores. Más de 2300 misiles Hs 293 fueron disparados.

- **Henschel Hs 294**

Derivado del Hs 293. Se pensó como una arma antiembarcaciones, viajando bajo el agua en su trayectoria final hacia su blanco.

- **Henschel Gt 1200**

El GT 1200 era una bomba planeadora impulsada para uso contra barcos. Fue diseñada para bucear en el agua al final de su trayectoria.

- **Mistel**

Las combinaciones Mistel consistían en un bombardero de motores gemelos, en la práctica casi siempre un Ju 88 modificado, con un caza (Bf 109 ó Fw 190) montado en lo alto. El bombardero era no tripulado, con su cabina reemplazada por una gran ojiva (3500kg), y se instalaron tanques adicionales para transferir combustible al caza. La combinación se controlaba por el piloto del caza. Él apuntaría el Mistel a un blanco, entonces separaría su caza para volar de vuelta a casa. Se construyeron más de 250. Los planes para operaciones a gran escala, por ejemplo contra las centrales energéticas soviéticas, fueron abandonados.

- **Schneewittchen**

Éste era una mejora de Friedensengel. Se produjeron pocos.

Zitterroschen

El Zitterroschen fue el primer misil supersónico, alado, y teledirigido. Pensado para el uso contra los blancos en tierra, tenía alas triangulares pequeñas y dos motores cohete. No entró en producción.

○ **Misiles Tierra-Aire**

- Enzian

El diseño del Enzian estaba inspirado por el caza impulsado por cohete Me 163. Su forma de ala delta y el fuselaje relativamente grueso, eran similares. Tenía cuatro motores de impulsión y un sostenedor. Se construyó un pequeño número, pero los problemas con los motores y el sistema de guiado nunca fueron resueltos.

- Feuerlilie

Misil antiaéreo. Tenía cuerpo aerodinámico y aletas gemelas de cola. Se impulsaba por un motor cohete y tenía un guiado por radio. Aunque el desarrollo continuó hasta el final de la guerra, nunca estuvo listo.

- Hecht

Misil tierra-aire, en desarrollo hasta que se reemplazara por diseños más prometedores en 1941.

- Henschel Hs 117 Schmetterling

De todos los misiles tierra-aire experimentales, éste llegó a ser lo más cercano a un sistema armamentístico operativo. Al final de la guerra estaba en producción, pero nunca llegó a usarse operacionalmente. Con una longitud de 4.29m, era un proyectil relativamente pequeño. Su forma era la de un avión pequeño, con un motor cohete de sustentación en su cuerpo, y dos motores de impulsión, montados encima y debajo del fuselaje. El alcance era aproximadamente de 32km, y podría ser usado contra los blancos a 10,000m de alto, aunque en esos casos los problemas de guiado eran considerables: el apuntado era visual, por medio de un enlace de radio. Había también experimentos con desembarcos aéreos, uso de radar para el guiado, y con sensores de proximidad.

- Rheintochter

Éste era un proyectil antiaéreo grande, bastante crudo en su diseño. Tenía cuatro aletas de la cola, seis aletas en el cuerpo central, y cuatro aletas de control. Tenía un motor de impulsión en la cola, y un sustentador en el fuselaje delantero. El control era de nuevo visual mediante enlace por radio. Los Rheintochter III eran más pequeños que los Rheintochter I, pero tenían un mejor comportamiento. El proyecto fue abandonado en diciembre de 1944.

- Taifun

Ésta era un arma antiaérea no guiada. Era un cohete largo de 1.93m, con estabilización de rotación simple, con una ojiva de 0.5kg. El Taifun se aceleraba a Mach 3 ó más, y podría alcanzar altitudes de 15000m. Se pretendía que disparara salvas de 30 proyectiles. Al final de la guerra estaba en producción en masa.

- Wasserfall

El misil antiaéreo Wasserfall se desarrolló en Peenemünde, y estaba basado en la experiencia con el A-4, también conocido como V-2. Era más pequeño, pero de forma similar y también impulsado por combustibles líquidos. El operador usaba la entrada de radares que rastreaban tanto el blanco como el misil para dirigirlo, empleando un enlace de radio. Un sensor de proximidad activaría la ojiva de 235kg. El programa fue cancelado en febrero de 1945, cuando estaba cerca de la fase de producción.

○ **Misiles Aire-Aire**

- Henschel Hs 298

Éste fue el primer misil aire-aire (MAA) del mundo, pero nunca entró en producción. Tenía la forma de un avión pequeño. Como otros proyectiles alemanes, usó el guiado por radio, aunque también fue desarrollada una versión guiada por cable. Se planeó acoplar un sensor de proximidad para la ojiva de 25kg. Se dispararon más de 300 en las pruebas. El alcance era aproximadamente de 9km.

- KRAMER X-4

El X-4, también conocido como RK 344, probablemente fue el primer MAA práctico. Tenía cuatro alas, dispuesta en forma de cruz, y cuatro pequeñas aletas del control. Tenía enrolladas dos bobinas de cable en las alas para guiado. El alcance era aproximadamente de 3.5km, con el misil preferiblemente disparado desde aproximadamente 1.5km de distancia. Tenía una

ojiva de 20kg. Se dispararon cientos en pruebas, y en algunas ocasiones parece que se dispararon por furia. Pero ningún proyectil X-4 alcanzó unidades operativas.

- **R4M**

Era un cohete simple sin guiado, con un diámetro de 55mm. Eran estabilizados por ocho aletas plegadizas. Los cazas como el Me 262 podían llevar perchas de madera con doce proyectiles R4M bajo los planos externos de las alas. Con un alcance de 1500m y una ojiva de 0.5kg, eran muy eficaces contra los bombarderos aliados. Había también una versión con una ojiva penetradora de blindaje. El R4M no se usó a gran escala, pero después de que la guerra terminara muchas fuerzas aéreas introdujeron cohetes de aeroplano con aletas plegadizas (FFAR, folding-fin aircraft rockets) basados en el R4M.

○ **Misiles Antitanques**

- **KRAMER X-7 ROTKÄPPCHEN**

Éste era un proyectil antitanque guiado por cable. El X-7 tenía un cuerpo grueso y corto, aletas gemelas grandes, y un brazo trasero arrastrando la bobina de alambre de guía. Tenía una ojiva de 2.5kg. Se usaron pequeñas cantidades de proyectiles de preproducción en combate. Había también una versión de Steinbock con guiado perseguidor por infrarrojos.

- **Peipenkopf**

Este proyectil antitanque usaba guiado electro-óptico.

- **Pinself**

Este proyectil antitanque usaba guiado electro-óptico.

○ **Radar y Electrónica**

- **FuG 200 Hohentwiel**

Radar antibarcos, instalado en aviones de patrulla marítima grandes como el Fw 200.

- **FUG 202 LICHTENSTEIN BC**

Radar de caza nocturno. El Lichtenstein operaba en 409MHz, tenía un alcance máximo de 4km, y un alcance mínimo de 200m. Las antenas tenían cuatro mástiles en el morro del avión, cada uno con una gran aspa encima que llevaba cuatro grupos de dipolos en vertical.

- **FUG 212 LICHTENSTEIN C-1**

Radar de caza nocturno, un FuG 202 simplificado y mejorado. Tenía mástiles más largos, con una pequeña cúpula aerodinámica encima de la nariz del mástil.

- **FuG 218 Neptun**

Radar aerotransportado. Podría ponerse la frecuencia entre 158 y 187MHz, su alcance máximo era 5km, su mínimo 130m. Sus antenas se colocaban como un solo mástil en el morro con una gran aspa, o como cuatro mástiles, y un conjunto de grupos de dipolos en cada punta del aspa. Se colocó un mástil pequeño encima de la aleta vertical para vigilancia trasera. Al Fw 190 se acopló una versión con cuatro juegos de tres antenas.

- **FUG 220 LICHTENSTEIN SN-2**

Radar de caza nocturno. La primera versión operó a 91MHz, y tenía un alcance máximo de 5km, con un alcance mínimo de 500m. Se combinó a menudo con el FuG 202 y el FuG 212 debido al gran alcance mínimo, hasta que se subsanó. Posteriores equipos podían usar diferentes bandas de frecuencia y también tenía capacidad para ajustar el corto alcance. Una configuración típica para el radar del SN-2 eran cuatro mástiles encorvados grandes, cada uno llevando un juego de grupos de dipolos en vertical. Posteriormente, los equipos tenían los dipolos no en vertical sino a 45 grados. Algunos equipos también tenían una antena trasera, acoplada bajo la cola del avión o en el timón.

- **FuG 227 Flensburg**

El Flensburg era un dispositivo de persecución pasivo, que rastreaba los equipos de radar traseros aliados Monica. Se acoplaron antenas a los paneles exteriores del ala, proyectándose desde los bordes delanteros. Los aliados reaccionaron quitando el Monica de sus aviones.

- **FuG 240 Berlín**

Radar aerotransportado de onda centímetro. El Berlín usaba una longitud de onda de 10cm y estaba basado en los ejemplos capturados del magnetron de cavidad británico. El disco de la antena parabólica se instalaba dentro de una cubierta aerodinámica en el morro. Entre 30 y 50 unidades se enviaron para servicio, principalmente en los Ju 88G-6.

- FUG 350 NAXOS Z

El Naxos detectaba las emisiones del radar mapeador de terreno H2S que empleaban los bombarderos aliados. Se instalaba en una cubierta con forma de lágrima. El uso del Naxos causó el terror entre las tripulaciones de bombarderos aliados, pero no era realmente capaz de rastrear los bombarderos provistos con el H2S con la precisión suficiente para una interceptación. Guiaba los cazas nocturnos al rastro del bombardero, detectándolos a una distancia de 60km.

Otras versiones del Naxos fueron usadas por los submarinos tipo U para advertirlos contra el acercamiento de aviones aliados con radar ASV.

- FuGM 80 Freya

Éste era un radar de tierra de gran alcance. Es poco conocido que los alemanes tenían el radar operativo al principio de la guerra, y lo usaron eficazmente contra los ataques de bombarderos británicos. El Freya tenía un alcance de 120km. Operaba a una frecuencia de 125MHz. La precisión del alcance era de 125m, precisión de ángulo de 0.5 grados.

- FuGM 402 Wassermann

Radar de tierra de detección a largo alcance. Alcance de 190km, frecuencia entre 120 y 158MHz. Precisión del alcance de 300m, precisión de ángulo de 0.25 grados.

- Knickebein

El Knickebein era el sistema de navegación de radio usado por los bombarderos alemanes en la primera fase de la batalla de Bretaña. Estaba basado en el sistema de ayuda de aterrizaje del Lorentz: una estación en tierra transmitía dos balizas solapantes (similar a dos conos de luz proyectados por un faro), codificadas en Morse. Escuchando el receptor, el piloto podría determinar si él estaba en la baliza izquierda, la baliza derecha, o en el área de solapado que lo llevaría al blanco. El receptor era simplemente una versión más sensible del que se usaba en el aterrizaje a ciegas, y por consiguiente no fue identificado por los británicos. Sin embargo, cuando las balizas a 30MHz fueron finalmente descubiertas, fueron fácilmente bloqueadas. El rumor de que los británicos eran capaces de *doblar* las balizas no tiene fundamento alguno.

- Wurzburg, FuGM 39/62.

Radar de tierra de corto alcance. Alcance de 170km, frecuencia a 560MHz, precisión de alcance de 100m, precisión del ángulo de 0.2 grados. Este tipo de radar frecuentemente se usaba para guiar a los cazas nocturnos a sus blancos.

- FuMO 51 Mammut

Radar de detección de tierra de gran alcance. Alcance de 300km, frecuencia entre 120 y 138MHz. Precisión de alcance de 300m, precisión del ángulo 0.5 grados.

- Kiel

Detector de infrarrojos.

- Metox

También conocido como la Cruz de Vizcaya debido a su forma, éste era un receptor de avisos de radar llevado por los submarinos tipo U. Los advertía contra la presencia de aviones con radares ASV de larga longitud de onda. Era ineficaz contra radares centimétricos, para los que se desarrolló el receptor Naxos.

- Morgenstern

Montaje de antena alternativo para el radar del Lichtenstein (o Neptun). Un solo mástil llevaba tres cruces de antenas, mientras disminuía en tamaño hacia la punta. Esto reducía la tracción. A veces acoplado en una cubierta cónica en el morro, con las puntas de la antena sobresaliendo.

- Spanner

Detector de infrarrojos. Spanner I usaba un reflector de IR, Spanner II usaba sólo detección pasiva. Sólo Spanner I era de utilidad.

- X-Geräte

Otra ayuda de navegación de radio, esto era más sofisticado que el Knickebein. Aparte de una baliza ancha y estrecha que guiaba el bombardero en la dirección del blanco, se usaban tres balizas cruzadas, que permitían calcular la velocidad terrestre y la cuenta atrás para soltar la bomba. De esta manera era posible bombardear a ciegas. Una desventaja era que el X-Geräte era un sistema totalmente automatizado, y más sensible a ser interferido.

- Y-Geräte

El sistema de navegación Y-Geräte usaba de nuevo una sola baliza direccional. Un transceptor retransmitía la señal del avión a la base en tierra, permitiéndole así calcular la distancia al blanco. Al igual que el X-Geräte, fue empleado por tripulaciones de élite *buscadoras de rutas* en aviones especialmente provistos.

○ **Armas en Aviones**

- G 104

El G 104 era un enorme arma sin retroceso, con un calibre de 365mm y 10m de largo. La idea era que el avión que lo llevaba haría girar el cañón, para hacer después un ataque en picado sobre el blanco. El tubo estaba abierto en ambos extremos, y un contrapeso se disparaba al mismo tiempo que el proyectil por la parte trasera. Nunca entró en el servicio. La velocidad de disparo era de 470m/s.

- GUSTLOFF SUHL REICHSWERK HF 15

El HF 15 era una arma muy rara. Cada salva contenía una sola carga y siete o nueve proyectiles de 15mm, disparados en un solo estallido a una cadencia de fuego sumamente alta (36000rpm).

- HERMANN GOERING WERKE SG 116

El SG 116 sin retroceso empleaba el cañón de 30mm de alta velocidad del MK 103. Disparaba contrapesos por detrás para amortiguar el retroceso. Cada cañón era una arma de disparo único, por lo que se instalaban en grupos, activados por una célula fotosensible.

- MAUSER MG 213C

Éste era un diseño revolucionario: El primer cañón revólver. Usaba un cilindro del cinco cámaras, el disparo dividido en tres acciones. El MG 213C nunca se produjo en serie, pero después de la guerra inspiró al Pontiac M39 americano, al Aden británico y al cañón DEFA francés. Se desarrollaron versiones de 20mm y 30mm. Los de 20mm tenían una cadencia de fuego de 1400rpm y una velocidad de 1050m/s. La versión de 30mm disparaba a 1200rpm, pero la velocidad era algo menos de 550m/s.

- RHEINMETALL SG 113

El SG 113 era un arma de 77m simple sin retroceso. Cada cañón contenía una carga, un proyectil y un contrapeso. Unos pocos se instalaron en aviones de servicio, para disparar hacia abajo o hacia arriba.

- RHEINMETALL SG 117

Ésta era una arma de siete cañones sin retroceso. Los cañones disparaban sucesivamente cuando el arma era activada por una célula fotosensible. Se emplearon cañones de baja velocidad MK 108 de 30mm. El SG 117 se quedó en estado experimental.

- RHEINMETALL SG 118

Ésta era una versión del SG 117 de 21 cañones.

- RHEINMETALL SG 119

Ésta era una combinación de siete SG 117s, y por consiguiente tenía 49 cañones.

○ **Submarinos Clase U**

- Submarino clase U Tipo XVIII

Los XVIII fueron el primer diseño de submarino operativo en usar el motor Walter. El motor Walter usaba el peróxido de hidrógeno para la combustión, en lugar del aire exterior. El peróxido de hidrógeno es un líquido que puede guardarse a bordo en los tanques un submarino, pero es también muy reactivo y por consiguiente peligroso. Con el motor Walter el Tipo XVIII alcanzaba una velocidad de 24 nudos bajo el agua, pero fue considerado demasiado peligroso. Los pedidos para este tipo fueron cancelados en el favor del tipo XXI.

- Submarino clase U Tipo XXI

Derivado del armazón del tipo XVIII, el tipo XXI tenía un sistema motores diesel-eléctrico comparable al de los submarinos clase U más antiguos, pero con capacidad de batería muy aumentada. Esto le hizo ganar el nombre *Elektrik Boot* (Barco Eléctrico). Junto con un armazón aerodinámico, esto permitió XXI al tipo alcanzar altas velocidades bajo el agua (17 nudos sumergido, 16 nudos en la superficie) y poder permanecer bajo el agua durante tres días. Esto hizo del submarino clase U Tipo XXI de 2100 toneladas un adversario mucho más peligroso que el tipo VII más antiguo, que se había vuelto demasiado vulnerable a los aviones aliados. Llevaba 23 torpedos para sus seis tubos que eran cargados hidráulicamente. Los astilleros entregaron 120 de este tipo al Kriegsmarine, pero ya era demasiado tarde. El Tipo XXI fue muy copiado después de la guerra.

- Submarino clase U Tipo XXIII

Los Tipo XXIII eran submarinos de 275 toneladas para funcionamiento costero. Como los XXI, tenía una capacidad de la batería aumentada. Era mucho más pequeño, y llevaba sólo dos torpedos. Se entregaron aproximadamente 60.

- Torpedos Acústicos

Los torpedos T4, T5 Zaunkönig y T11 fueron equipados con dispositivos primitivos de persecución acústica. Éstos se pensaron principalmente para el uso contra navíos de escolta. Sin embargo, el T4 y T5 fueron desviados fácilmente por señuelos generadores de ruidos que eran remolcados por naves aliadas. El T11 no entró en el servicio.

En una categoría diferente estaban los dispositivos FAT y LUT. Acoplados a los torpedos estándar, les hacían navegar en un patrón preestablecido, en lugar de en línea recta. Fueron pensado para ser usados contra convoyes.

SECCIÓN DEL DIRECTOR

Este capítulo contiene información reservada al Director de Juego. Los jugadores no se deberían leer esta parte o se arruinarán la mayor parte de las sorpresas que el juego les reserva. Por el contrario, el DJ debería leerse la entera para saber qué está ocurriendo en el mundo en el momento en que los personajes de los jugadores tienen sus aventuras.

Historia Reciente

Éste que se muestra a continuación es un breve resumen de los acontecimientos políticos y militares más relevantes de los pasados 10 años. Lo que aquí se muestra es más o menos lo que podría saber cualquiera al tanto de los periódicos de principios de 1940. Está claro que no relata información secreta que no haya sido ya filtrada al público de una u otra forma.

• 1929

- Se produce la proliferación de fenómenos del tipo de pérdidas de conciencia, delirios y pánico sobre unas cuantas decenas de miles de individuos en todo el mundo. El suceso adquiere titulares en los periódicos, pero no se averiguan las razones del mismo ni tiene continuidad, con lo que no se le da más importancia por parte de la opinión pública y termina siendo olvidado por la mayoría. El suceso es estudiado en profundidad por agentes del equivalente moderno del Santo Oficio, del Vaticano (*Dossier Maitines*).
- Un golpe de estado en Alemania lleva a Adolf Hitler y su partido Nacionalsocialista al poder. Proclama el inicio del Tercer Reich, que con el tiempo pasará a llamarse el Aussenreich.

• 1930

- Hitler se hace llamar Reichführer y le son otorgados todos los poderes. Inicio del Vrilismo, un culto que viene a ser impuesto como la única religión permitida en Alemania. Comienza la persecución racial, social y política. Incendiadas las embajadas de los países de origen de tales etnias. Japón, China y muchos otros países exigen explicaciones. Naciones vecinas agraviadas cierran fronteras con Alemania, expulsando a todos los ciudadanos alemanes que en ese momento se hallan en sus territorios. Otros países actúan de igual forma, pidiendo explicaciones y retirando sus embajadores.
- Se forma la *Liga de la Razón* en Alemania, grupo formado por personalidades que se oponen al régimen de Hitler y a su política xenófoba y marcial. Los principales científicos, políticos opositores, y humanistas alemanes se adhieren a la Liga. El régimen comienza la represión contra las voces disonantes.
- Varias decenas de científicos e ingenieros de renombre alemanes desaparecen sin dejar rastro, muchos de ellos pertenecientes a la *Liga de la Razón*. Las naciones europeas comienzan a mostrarse inquietas y cierran sus embajadas en Alemania.
- Hitler se vale de la propaganda y el pangermanismo para ganarse el favor del pueblo. Las naciones vecinas advierten por las emisoras de radio internacionales que Hitler dirige a Alemania a un desastre. Alemania, en adelante rebautizada como *Außenreich (Imperio Exterior)*, comienza un auge tecnológico, debido principalmente a los científicos y expertos que trabajan obligados en las prisiones-laboratorios.

• 1931

- El creciente poderío militar del Aussenreich impulsado por el dirigente alemán lleva a las naciones vecinas a ser complacientes con el régimen. Se forman alianzas con Austria, Dinamarca y otros países centroeuropeos, adhiriéndolos al Aussenreich.
- Tras construir un numeroso ejército con abundante presencia de carros blindados (algo novedoso en la época), el Aussenreich invade la mayor parte de Europa Central y del Este. Francia, Gran Bretaña, Holanda, Bélgica, España, Portugal e Italia declaran la guerra al Aussenreich. Inicio de la Gran Guerra Mundial. Estados Unidos permanece al margen. Rusia declara su descontento al reichführer Hitler y cierra las fronteras. Comienza la *Farsa de Stalin*. El

Ejército Rojo se deja ver en las fronteras occidentales de Rusia “como medida disuasoria”, según el máximo dirigente ruso.

- El Aussenreich controla para finales de año toda Francia y Países Bajos, el norte de Italia y la mayor parte de España. Los exiliados que huyen de las zonas ocupadas hablan de limpiezas étnicas, rituales paganos y fanatismo por parte de los seguidores del nuevo orden impuesto por Hitler y sus hombres de confianza.
- Estados Unidos envía unidades militares y provisiones a Gran Bretaña, aunque rehúsa entrar en conflicto directo con el Aussenreich.

● 1932

- El Aussenreich domina Oriente Próximo y el norte de África. Se produce un atentado contra el reichführer sin éxito. La máquina de propaganda lo atribuye sin duda a los enemigos del pueblo del Aussenreich.
- En el corazón del Aussenreich, en Alemania, se restaura de forma secreta la antigua *Liga de la Razón*, formada ahora por anónimos con poder económico que ayudan a escapar a los prisioneros del régimen encubriéndolos hasta que alcanzan el frente oeste, en la Francia ocupada.
- Italia sucumbe bajo el peso de los blindados alemanes. Se instala un gobierno fascista títere en el gobierno italiano. Italia firma la paz para pasar a formar parte del Aussenreich por petición del dirigente fascista Marco diAngelo.
- El apoyo logístico de EEUU ayuda a impedir la invasión de las Islas Británicas y la caída total de Francia, España y Marruecos. El mando de las restantes tropas continentales aliadas se fija en Lisboa. Se forma la ACPT (Agencia Conjunta de Procedimientos Tácticos), un organismo que involucra al servicio secreto británico, estadounidense, canadiense, y lo que queda del francés, español, holandés, belga y portugués, al que más tarde se unirán dos países más.
- Estados Unidos envía acorazados y convoyes de suministros a las costas occidentales de Portugal y al Canal de la Mancha.
- En el otro extremo del mundo, China se siente amenazada por el Oeste por los ejércitos Soviéticos, y por el Este por Japón. En agosto Japón, aprovechando la guardia baja de las naciones occidentales, invade la región de Manchuria y establece el Imperio-Protectorado de Manchukuo, con P'u-Yi, como emperador chino, aunque vasallo del japonés. Un sentimiento nacionalista y antioccidental recorre el Imperio, pretendiendo recuperar las tierras que las potencias occidentales les arrebataron.
- La URSS comienza una movilización de tropas hacia el Este, aunque conserva fuerzas en el Oeste.

● 1933

- Japón establece con el Protectorado de Manchukuo una coalición expansionista que se viene a llamar *El Gran Imperio de Oriente*. Comienza su expansión por Corea y las islas de Oceanía.
- El Protectorado de Manchukuo, regido por P'u-Yi, y con la ayuda del Japón, conquista toda la China oriental incluyendo la capital Pekín, donde se restablece la sede de la Familia Imperial china. Las colonias occidentales son ocupadas y los extranjeros apresados. Gran Bretaña y Portugal declaran la guerra a Manchukuo y Japón. Las demás potencias europeas no tienen gobierno oficial que lo hagan.
- Guerra en España y el sur de Francia. Los carros blindados y armas nazis son muy superiores a los de los Aliados, dominando los campos de batalla de la Europa Occidental. Gran Bretaña domina el espacio aéreo con sus cazas y bombarderos, aunque a la defensiva, sobre suelo británico. El Atlántico está bajo control americano, con buques de guerra que protegen los convoyes de ayuda a Europa. Los norteamericanos no se involucran en las batallas. Sólo mantienen sus redes de espionaje al servicio de los Aliados europeos.
- La URSS continúa movilizando tropas y recursos hacia el Este, presumiblemente para una futura campaña contra el Imperio Oriental.
- Todos los países escandinavos pasan a estar dominados por el Aussenreich, pese a haberse declarado neutrales. La nación tradicionalmente neutral de Suiza es capturada por las fuerzas de Hitler. Noticias alarman a los dirigentes de las naciones aliadas de Occidente: los nazis están desarrollando armamento inusitadamente avanzado, al tiempo que

realizan extraños rituales y ceremonias secretas donde invocan espíritus y seres del más allá. Comienza la campaña de misiones aliadas y soviéticas para averiguar más sobre estas actividades secretas. La contrainteligencia nazi no se queda rezagada.

• 1934

- En el Aussenreich se hacen experimentos incomprensibles para los Aliados y del resto del mundo sobre los prisioneros de guerra. Las noticias salen a la luz después de que un grupo de comandos registren un convoy alcanzado tras un ataque aéreo británico en Noruega. Un equipo de rescate de prisioneros enviados al convoy siniestrado halla deformidades monstruosas en los cadáveres, pertenecientes a prisioneros de campos de concentración. La ACPT descubre así el denominado *Treue Proyect* (Proyecto Fidelidad).
- El Aussenreich ataca con submarinos las líneas de abastecimiento marítimas estadounidenses. El Reino Unido tiene problemas para defenderse. En una base secreta subterránea en Escocia los británicos comienzan a desarrollar una respuesta aérea a los submarinos del Aussenreich.
- En Francia, completamente ocupada, se organiza secretamente *La Vigne* (La Cadena), con apoyo de *los Guerrilleros* en España, cuyo país también se halla completamente ocupado. El único territorio continental completamente libre de fuerzas nazis es Portugal.
- El Imperio de Oriente conquista el resto de China y la mayor parte de las islas de Indonesia a un ritmo increíblemente rápido. Combates con la URSS por el control del sureste asiático. Los soviéticos envían aún más efectivos al Este para evitar el avance Oriental. Se habla por parte de los refugiados chinos en India y otras naciones neutrales de monstruos que surgen de los ríos y demonios que salen de la tierra. Ante la masificación de estos testimonios se comienza a investigar por parte de los Aliados y los Soviéticos la verdad que hay en esas palabras.
- En la URSS se comienza a obtener información sobre las actividades de los nazis. Descubren los distintos proyectos sobre armas secretas. Descubren las expediciones secretas nazis a distintos puntos del mundo. Los nazis están enviando agentes a diversos lugares del mundo. Buscan reliquias y objetos míticos. Stalin ordena desbaratar las misiones nazis y hacerse con documentos para averiguar el porqué de esas misiones.
- Australia, temiendo la amenaza Oriental, entra a formar parte de los Aliados.

• 1935

- Estados Unidos entra en la guerra, abriendo un pasillo en el Atlántico con destructores, para evitar los submarinos. Grandes pérdidas tanto en el bando Aliado como para los nazis. Envío masivo de material bélico y efectivos a las costas de Portugal por parte de estadounidenses y canadienses.
- La llegada de nuevos suministros permite a los británicos recuperar Londres de la ocupación. Se planea fortificar las Islas Británicas antes de pasar a desembarcar en el continente. Investigación del Rayo Mortal.
- Por otro lado, los nazis han convertido cada playa desde Alemania hasta el sur de Francia en fortines, y se preparan para el asalto final a Gran Bretaña. En el frente Africano, siguen obteniendo victorias. Desde Argelia hasta Sudáfrica está bajo dominio del Aussenreich.
- En Francia, *La Vigne* comienza a obtener sus primeros grandes logros tras unos inicios titubeantes. Sin embargo, su aislamiento con los Aliados dificulta la difusión de sus informaciones de espionaje. Captan rumores de armas de capacidad sumamente destructiva en desarrollo por los nazis.
- El Imperio Oriental invade Australia.
- En Cuba el sentimiento pro soviético lleva al poder a Ernesto Velasco. La URSS envía armamento a Cuba, al tiempo que reafirma su condición de nación amistosa con Estados Unidos. El presidente estadounidense Robert B. Jameson desconfía de los propósitos de Stalin y acumula los efectivos que permanecen en Norteamérica cerca de las costas de Florida en previsión de un ataque cubano.

• 1936

- La Vigne obtiene acceso a más información secreta nazi. Sin embargo las fuerzas de contraespionaje de Hitler hacen barridos en los territorios ocupados que diezman a los informadores aliados. Treinta y seis espías franceses mueren para hacer llegar un informe de contenidos críticos para los Aliados. Los nazis están desarrollando una tecnología de cohetes para ataques a gran escala. Además, están empleando a los prisioneros de guerra para experimentos de control mental.
- En España el pueblo se sigue revelando contra el invasor. Se forman guerrillas de sabotadores que arrasan los almacenes de suministros y las instalaciones nazis. Éstos responden con represalias contra el pueblo y campos de exterminio. Se produce el efecto contrario al esperado, poniendo a las gentes en una situación desesperada consiguen únicamente mayor tozudez y rebeldía. El Gobierno Español de Íñigo de Castell se ubica en Sevilla.
- El Aussenreich domina prácticamente toda África. Durante unos meses parecen cesar los ataques en los frentes. Los Aliados intentan averiguar el porqué, pues los nazis parecen disponer de refuerzos prácticamente (e inexplicablemente) continuos. Pese a controlar el Mediterráneo con la flota estadounidense, el Aussenreich sigue obteniendo material para sus campañas en África.
- Los Orientales invaden Madagascar, arrebatándosela al Aussenreich. Allí descubren cosas mantenidas en secreto por los nazis que son rápidamente clasificadas como Secreto Imperial y comunicadas al Emperador y sus consejeros. El gobierno japonés decide no airear la información pero confidentes y agentes de la ACPT y de la KGB descubren el hallazgo de los primeros *Fieles* descubiertos. Los informes de la KGB son más completos que los de los Aliados, incluyendo descripciones más precisas de los *seres* descubiertos por los japoneses. Stalin decide entonces cambiar levemente sus planes con respecto a su posible frente en Europa.
- Hitler da la orden de poner en marcha el plan *Treue*. Los ejércitos del Aussenreich llevan a la batalla seres monstruosos, que resultan ser animales y prisioneros grotescamente deformados y manipulados para servir a sus captores. Son los llamados *Fieles*.
- Estados Unidos declara la guerra a Japón al invadir el Imperio Oriental sus posesiones en el Pacífico.
- En Diciembre de este año la *Farsa de Stalin* se destapa. Aprovechando la situación débil de Canadá y Estados Unidos, que está librando batallas tanto en el Pacífico como en Europa, Stalin ordena que el Ejército Rojo abandone el frente Oriental y cruce el Estrecho de Bering. La invasión soviética a Canadá y Estados Unidos los toma por sorpresa y avanzan miles de kilómetros en pocas semanas. Los soviéticos obtienen resultados al capturar un cargamento alto secreto del ejército nazi en Asia Menor. Los nazis han conseguido una ventaja tecnológica a partir de los estudios de artefactos antiguos y fenómenos esotéricos, y se dedican a recoger 'objetos de poder' por el mundo para obtener esa tecnología. Los Soviéticos se apuntan a la búsqueda y profanación de yacimientos antiguos y ciudades perdidas.
- Los nazis están buscando *los objetos de poder del mundo*, ya que de ellos pueden obtener ciertos conocimientos, gracias a una serie de manuscritos antiguos y de origen desconocido encontrados en túneles cientos de metros bajo las montañas del Tibet. En su búsqueda de *superiores desconocidos* los nazis han descubierto una serie de túneles y estancias subterráneas inmensas que recorren el mundo, legado de una civilización desaparecida anterior a todas las conocidas. Los objetos y textos que permanecen de esa civilización encierran en ellos tecnología desconocida. El descifrado de esos textos permitirá utilizar esa tecnología para dominar el mundo, según los ideólogos más esotéricos de Hitler.
- Los estadounidenses comienzan a desarrollar armas secretas de tecnología de vanguardia. Centran sus investigaciones en artilugios voladores.
- Los nazis, habían logrado establecer bases en el Tibet de una forma que los Soviéticos no acertaban a imaginar, pues era una isla en medio del territorio soviético. Y pese a que mantenían sitiada la zona, las fuerzas del Aussenreich allí parecían recibir refuerzos de la nada.

• 1937

- Tras la retirada del Pacífico por parte de las fuerzas norteamericanas, los Orientales capturan todas las islas y alcanzan América. China reafirma sus fronteras frente a la URSS y se prepara para la invasión de todo el sureste asiático.

- Las naciones árabes se alían para hacer frente común a la doble amenaza Aussenreich (que ya controla el Cáucaso) y Soviética (que parece interesarse por el petróleo de Asia Menor).
- Los Soviéticos controlan toda la Costa Oeste de Estados Unidos y medio Canadá. Méjico se une al bloque Soviético tras la promesa de recuperar los territorios perdidos en la guerra años atrás. Los norteamericanos resisten el avance soviético sobre la Costa Este y el sur. Los Soviéticos se hacen con más tecnología e instalaciones americanas. Se impone un régimen férreo sobre los territorios ocupados, aislando a los pobladores en sus casas y en campos, al tiempo que aprovechan el tejido industrial americano para reforzar el Ejército Rojo. Los soviéticos comienzan a poner en práctica sus investigaciones tecnológicas. Una de las más exitosas es la Dinamo de Batalla.

• 1938

- Los servicios secretos Aliados, Soviéticos y Orientales se alarman por el repentino cambio en la rutina de mando en el Aussenreich. Se captan órdenes de fortificar posiciones, hacer acopio de provisiones y recursos dirigidas a todos los territorios ocupados por fuerzas nazis. Los ataques por parte de los nazis se detienen por completo y ya no avanzan para capturar más territorios. Todas las agencias secretas coinciden: se avecina algo importante.
- La ACPT se apresura a enviar equipos de espías para conseguir información sobre lo que tramaban los nazis. Gracias a una información de *La Vigne*, descubren la situación de un campo secreto de prisioneros importantes en Noruega.
- En Diciembre, una operación de fuerzas especiales aliadas (promovida por la ACPT) tras las líneas enemigas rescatan a Albert Einstein, Niels Bohr (que muere durante la misión), Werner Heisenberg y varios ingenieros y científicos más de unas instalaciones científicas secretas en una isla en el Mar Báltico.

Los rescatados revelan que Hitler intentaba crear una bomba atómica. Los científicos habían sido obligados a colaborar, pero habían conseguido retrasar el desarrollo durante mucho tiempo. Pero en todo este tiempo habían creado cientos de prototipos de aviones-cohete y otras armas secretas y experimentales.

• 1939

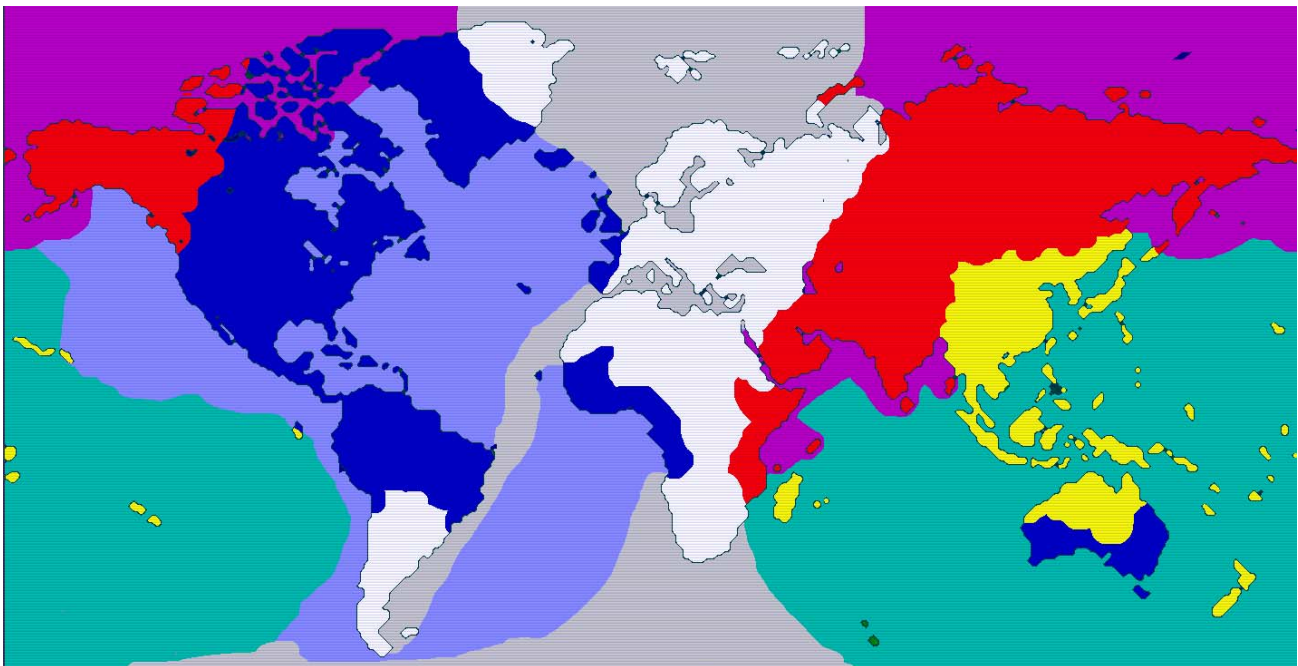
- Los Aliados, los Soviéticos y los Orientales alcanzan un acuerdo de tregua. Acuerdan no atacarse para lograr acabar con la amenaza atómica. Planean una operación conjunta en la que los Aliados bombardearían las instalaciones donde se desarrollaba la tecnología atómica (información suministrada por los científicos rescatados). Como estas bases se hallaban en Noruega principalmente, los Soviéticos lanzarían un ataque terrestre (valiéndose de submarinos y buques de desembarco) inmediatamente después de los bombardeos aliados. Finalmente un grupo de comandos conjunto compuesto por agentes de los tres bloques se internaría tras las líneas enemigas y evitaría la fuga de documentos o prototipos a otros lugares del Aussenreich. El ataque se produce en Septiembre.
- Los Aliados emplearon un arma experimental para los bombardeos. Un enorme escuadrón de unos 70 Cirrus (dirigibles que volaban a más de 8000 metros de altitud y portaban una inmensa cantidad de bombas) sobrevoló Noruega de oeste a este arrasando las instalaciones secretas nazis. Los cazas convencionales aussen no suponían una amenaza a esa altitud. Sin embargo apareció un pequeño grupo de cazas-cohete que derribaron varias decenas de Cirrus.
- Los submarinos Soviéticos surgieron al norte de Noruega y desembarcaron un gran contingente de blindados y soldados. Pero los asesores de Hitler habían adivinado el ataque y allí estaba lo mejor de las divisiones acorazadas. Mientras el grueso de los tanques se enfrentaban a los blindados nazis, multitud de tropas y la artillería móvil avanzaron rápidamente hacia las tres instalaciones de investigación. Curiosamente todos los blindados que llevaban observadores aliados u orientales fueron destruidos o desviados del centro de acción.
- Los comandos que siguieron la pista de las evacuaciones de las instalaciones siguieron informando durante cinco días después de los ataques. Pero a partir de entonces cesó toda comunicación y no volvieron a verse a los integrantes, por lo que no se sabe si cumplieron su objetivo de destruir los documentos y prototipos salvados del ataque por parte de los nazis, o no.
- Tres aviones espía Aliados sobrevolaron las instalaciones de investigación atacadas dos días después del ataque. Dos fueron derribados antes de poder informar. El tercero también lo fue, pero el piloto y el copiloto consiguieron saltar y esconderse en un bosque durante el tiempo suficiente para ser rescatados por un grupo de rescate. Informó de que

los rusos no habían destruido las instalaciones, sino que las habían tomado y estaban levantando cohetes. El ataque no se hizo esperar, y más de 50 cohetes fueron lanzados contra Berlín, y Londres desde las instalaciones.

- Los Aliados respondieron bombardeando Moscú con lo que restaba del escuadrón de Cirrus, que se había ocultado en los Urales tras el ataque a las instalaciones, previendo una traición de los rusos. Mientras, Hitler replegó sus fuerzas y lanzó su propio ataque: un ejército invadió Rusia hasta Moscú, al tiempo que recuperaba la península escandinava y lanzaba multitud de cohetes con gas venenoso al Reino Unido y Portugal desde emplazamientos en Francia y España.
- A principios de Octubre, debido a la gran oportunidad de dar un golpe mortal a la Unión Soviética tomando Moscú y capturando la cúpula dirigente del Partido, Hitler ordena concentrar los esfuerzos bélicos en Rusia. El Aussenreich está obteniendo una gran cantidad de recursos de los territorios africanos ocupados. La principal amenaza en ese continente son los ejércitos Orientales en la isla de Madagascar, que expulsaron a los nazis y robaron tecnología y secretos. Así pues, se prepara un ataque a Madagascar para recuperar el territorio y acabar con la amenaza nipona.
- En Noviembre, la batalla de Moscú aún no se ha resuelto, y cientos de miles de soldados de uno u otro bando yacen muertos entre las ruinas y los campos congelados. El extremo invierno ruso se cobra tantas víctimas como las armas. El Aussenreich establece un flujo de abastecimientos a sus tropas en el frente que le permite seguir adelante con el ataque. Se sospecha de la utilización de túneles a varios cientos de metros bajo el suelo que comunican los campos de batalla con la retaguardia aussen, desde donde llegan los refuerzos. Los soviéticos detienen su avance en Norteamérica y reasignan recursos y unidades para defender Moscú.
- Mientras tanto, en África el Aussenreich se dispone a desembarcar en Madagascar tras una semana de bombardeos con cohetes incendiarios y tóxicos. Pero la jornada antes del desembarco, los buques de guerra anfibios orientales se revelan cerca de las costas y la batalla se libra en terreno continental, pues de ellos surge una marea de soldados nipones.
- Gran cantidad de muertos civiles en China debido a un extraño rebrote de la peste bubónica. Lo muertos se cuentan por decenas de miles.

Facciones

A continuación se describen los distintos bloques políticos que se disputan el mundo, u otros grupos de poder que se tienen registrada, al menos, su existencia.



• **El Bloque Capitalista o Aliados**

Compuesto por los Aliados supervivientes (no conquistados) del principio de la Gran Guerra Mundial. Actualmente, las naciones más importantes pertenecientes a este bloque son EE.UU. y Canadá (parcialmente ocupados por la URSS), Reino Unido, Australia (parcialmente ocupada por el Imperio Oriental), Francia y España (parcialmente ocupadas por el Aussenreich), Marruecos, Bélgica y Holanda (bajo dominio del Aussenreich) y el actual centro de mando Aliado: Portugal.

▪ **Rasgos Únicos**

▫ **LIDERAZGO**

Los Aliados están cohesionados y han puesto todas sus diferencias al margen ante la amenaza común de los nazis, los soviéticos y los japoneses. Además las poblaciones no ocupadas no están sometidas al gobierno totalitario de ningún líder megalómano, por lo que apoyan a sus gobiernos y a sus tropas patrias y aliadas cuando éstas luchan en territorio aliado. Los mejores líderes políticos y generales están en las filas de los Aliados.

▫ **EDUCACIÓN**

El nivel educativo entre los países aliados es muy alto desde hace bastante tiempo, así que podemos encontrar a muchos de los individuos más preparados del momento bajo alguna bandera aliada.

▫ **TESÓN**

Los Aliados llevan en la guerra desde el principio. Sus fronteras han ido reduciéndose año tras año. La guerra ha destrozado los sistemas sanitarios y económicos de sus ciudades y cada vez es más difícil procurarse víveres. Sin embargo si algo tienen asumido es que no se rendirán después de sufrir tanto. Probablemente perderán la guerra, pero lo harán barrio a barrio, calle a calle, casa a casa.

○ **Norteamérica**

▪ **Situación Estratégica**

Los Estados Unidos luchan ahora por recuperar la integridad de su territorio y expulsar a los soviéticos. Las posesiones estadounidenses en el Pacífico, en manos de los orientales, están en un segundo plano ahora que el propio territorio continental está invadido.

Los rusos controlan el noroeste de Norteamérica, lo cual comprende Alaska, el oeste de Canadá y bastante parte de los Estados Unidos. En un reciente contraataque por parte de los norteamericanos, han recuperado prácticamente el control sobre la totalidad de la Costa Oeste, convertida en ruinas casi por completo, debido a la política de tierra quemada de los Soviéticos. Los orientales poseen todas las islas del Pacífico y realizan frecuentes escaramuzas en la costa oeste, donde la ciudad de San Francisco está asediada por la artillería naval japonesa.

Estados Unidos tiene ahora tres frentes abiertos: por el norte con los rusos, por el oeste con los orientales y en Europa contra el Aussenreich. Aunque si bien no se ha firmado ni paz ni tregua con la URSS ni con el Imperio Oriental, los combates por esos frentes están en un estado de frágil pausa, debido principalmente al Aussenreich y a sus masivos ataques indiscriminados contra todos los bloques.

Las industrias estadounidenses se esfuerzan al máximo para suministrar armamento y material al ejército, que debe repartir sus recursos entre ganar su guerra local contra los soviéticos y en ayudar a sus aliados a ganar la guerra mundial contra el Aussenreich.

▪ **Idiosincrasia**

En Estados Unidos se ha instaurado un gobierno de emergencia de poderes casi absolutistas. El presidente Norman Dwayne (sustituto de Jameson, tras el misterioso asesinato de éste), ha dado luz verde a las agencias de gestión de emergencias que se encargan de controlar la vida cotidiana de los ciudadanos, en busca de espías, contrabando de alimentos o armas y deteniendo a los sospechosos de llevar a cabo conductas *antiamericanas*.

La propaganda patriótica domina las calles, emisoras y periódicos de todo el país, animando a los norteamericanos a apoyar al gobierno y a sus líderes y agencias para ganar la guerra.

El pueblo, lejos de sentirse molesto, se muestra patriótico, a veces incluso hasta el extremo del fanatismo o la idolatría hacia sus líderes y sus banderas, ahogando las voces de los que se quejan ante la eliminación de la mayor parte de las libertades del individuo.

Sin embargo, el pueblo no se ha levantado en armas contra el invasor. Delegan esas acciones a su ejército nacional y a las autoridades, y cuando los tiros se oyen cerca, las gentes hacen las maletas y emigran a estados más seguros en lugar de quedarse a pelear. Lo más exaltado que llegan a hacer es manifestaciones patrióticas y alistamientos en el ejército nacional.

▪ **Centros de adiestramiento**

Estados Unidos y Canadá poseen una amplia variedad de centros de adiestramiento científico de alta categoría y militar de categoría moderada-baja, al igual que en el campo de la erudición. Pero en lo que más destaca es en el campo de la ingeniería.

Las diversas universidades son famosas en el mundo por la calidad de sus investigadores y científicos. La industria norteamericana posee a algunos de los mejores ingenieros del momento.

Las academias militares no están muy versadas en el entrenamiento y manutención de grandes masas de cadetes. Los reclutas son en su mayoría personas de baja o nula formación. Y los medios con los que hasta ahora ha contado el ejército han sido bastante escasos. Pero la situación actual requiere un radical cambio en este aspecto y el ejército está recibiendo más fondos que en toda su historia.

Con el país en guerra, y habiendo otros en los que la tradición académica es mayor, los eruditos y estudiosos no son particularmente abundantes en el país. Pero eso no quiere decir que no haya instituciones que se dediquen al estudio de los temas de menos actualidad.

▪ **Sociedades Conocidas**

▫ **LOS GUARDIANES DEL CENTENO**

Es un grupo secreto de jóvenes (y no tan jóvenes) intelectuales que sospechan que el gobierno de su país está experimentando con sus propios ciudadanos nuevos métodos militares o Dios sabe qué cosas.

Además, creen se oculta información de gran importancia a la opinión pública acerca de temas relacionados con artefactos extraños encontrados por campesinos o descubridores casuales y que no son vueltos a ver. También buscan respuestas alternativas a las que ofrece el gobierno acerca de los fenómenos anormales, avistamientos de naves espaciales o personas con capacidades milagrosas que son silenciadas por el gobierno o sus numerosas agencias.

Creen firmemente que el gobierno de Dwayne no es más que un títere del auténtico gobierno que se halla en la sombra, y que su brazo es la Agencia de Gestión de Emergencias.

Sus objetivos es descubrir la verdad, que por mucho que el gobierno intente ocultar, está ahí fuera, esperando ser descubierta antes de que los agentes del gobierno la oculten.

Se les acusa de traidores, de comunistas, de amigos de los orientales, de conspiradores, de antiamericanos y de cualquier otro cargo similar desde el gobierno y la Agencia de Gestión de Emergencias. Tienen precio a su cabeza, así que no se pueden revelar en público como lo que son.

▫ **AGENCIA DE GESTIÓN DE EMERGENCIAS**

Es un instrumento del Estado para controlar la situación actual de desorden nacional y pánico civil. Esto quiere decir que tiene autoridad sobre la policía y los poderes políticos locales y las fuerzas militares desplegadas en territorio nacional, y sólo responde ante el Presidente.

El nombre del director de la agencia es desconocido para la opinión pública. La cadena de responsabilidad se pierde entre una maraña jerárquica y burocrática que hace casi increíble pensar que realmente esta Agencia pueda actuar con la agilidad que lo hace.

Los mejores investigadores y agentes de todo el país se encuentran aquí. Sus misiones son secretas. Sus identidades también. Ellos luchan por la seguridad de su país ante todo y sus fines están por encima de las vidas de cualquiera.

Lo cierto es que algunos acusan a la Agencia de que se excede en sus registros paranoicos, y en su falta de reparo en abolir libertades civiles a la hora de perseguir sus *fantasmas antiamericanos*. Incluso muchos creen que la Agencia no responde en verdad ante el Presidente Dwayne, y que tiene demasiado poder. Claro que esto se dice en privado. Ningún periódico ni emisora

osará jamás levantar la voz contra la Agencia que protege el modo de vida americano, ni será jamás acusado de comportamiento antipatriótico. Ni se enfrentará a los censuradores de la Agencia.

- **Personalidades**

- **PRESIDENTE NORMAN DWAYNE**

El Presidente actual de los Estados Unidos ganó las últimas elecciones con aplastante mayoría tras el infortunado asesinato del presidente anterior, Jameson.

Procede de una familia de empresarios de la industria maderera y muy pocos apostaban por su victoria debido a su falta de carisma y poca fama.

Algunos piensan que las elecciones fueron amañadas para que ganara. Pero estas opiniones cada vez suenan menos debido a la censura en la prensa y la Agencia de Protección de Emergencias.

Norman Dwayne pertenece al grupo de los Republicanos y es un firme defensor del recorte de libertades y el ingreso de extranjeros de bloques enemigos en la cárcel sin más pruebas.

- **GENERAL ROBERT GRANT**

El general al mando del e

- **Islas Británicas**

- **Situación Estratégica**

El Reino Unido se encuentra en pleno corazón de la guerra contra el Aussenreich. Sus costas han sido invadidas y recuperadas varias veces en la última década. El poderío de la Armada Británica ha languidecido contra los magníficos submarinos y buques de Hitler y se considera que la guerra por mar ya está prácticamente perdida.

El Ejército del Reino Unido se ha esforzado en defender el archipiélago, montando artillerías en las costas, construyendo su red de radares y tejiendo una telaraña de armamento de última generación aéreo. Sus cazas y fortalezas voladoras han resistido bien hasta ahora los ataques de bombardero aussen y han permitido hundir decenas de buques de guerra desde el aire.

Pero la supremacía aérea británica se ha visto recientemente desbordada por los ataques de cohetes con gas tóxico lanzados por el Aussenreich, ante los que los cazas se han visto incapaces.

El Reino Unido no puede resistir ante al Aussenreich sin el apoyo y los refuerzos que llegan desde Estados Unidos y otras naciones aliadas a través del Atlántico, por ello es típico ahora ver que los esfuerzos militares navales del Aussenreich se centran en cortar estas líneas de suministros.

- **Idiosincrasia**

Se podría decir que una única alma mora en los cuerpos de todos los súbditos británicos, aunque quizás esto sería exagerar. Pero a los ojos de un forastero, la diligencia y la determinación mostrada por los británicos ante el enemigo, y la unidad del pueblo con su gobierno y su reina hacen pensar a cualquiera lo anterior. Todos los ciudadanos colaboran con el ejército real suministrando alimentos gratis, materiales de repuesto, ayudando en los hospitales, fabricando armas y bombas en los hogares, comprando bonos de guerra.

La mayoría de los jóvenes se han alistado ya en el ejército regular y los más viejos del lugar han desempolvado sus uniformes de la Primera Guerra Mundial y se han presentado en los acuartelamientos.

Los cortes de suministro de electricidad, agua, alimentos y carbón son orgullosamente aceptados por los civiles, que intentan mostrar actitudes ejemplares de cómo ayudar al reino durante una guerra tan mortífera como ésta.

El pueblo británico ha sufrido más bombardeos, de mayor virulencia y durante más tiempo que ningún otro en el mundo, y son capaces de responder ante las emergencias de forma rápida, eficiente y organizada.

- **Centros de Adiestramiento**

El ejército británico tiene una larguísima tradición y gran prestigio. Sus academias militares son excelentes, aunque sus medios últimamente no sean los mejores. El alistamiento masivo de ciudadanos desde el inicio de la guerra ha reducido la calidad de la formación recibida por los soldados, aunque éstos ya poseen la cultura más elemental antes de alistarse, debido al alto grado de escolaridad del país.

Las instituciones científicas y académicas británicas son tan antiguas y prestigiosas como su ejército, y entre sus integrantes se hallan los mayores expertos y científicos de todo el mundo.

Los ingenieros británicos son excelentes superando en algunos puntos a los norteamericanos, pero por debajo de los alemanes. Los ingenios más exitosos han surgido de las manos y mentes de los ingenieros y científicos británicos.

- **Sociedades Conocidas**

- **LA LIGA EXTRAORDINARIA**

Su existencia es un mito para la mayoría de los que han oído o leído rumores sobre ella. Lo único cierto sobre la *Liga de los Hombres Extraordinarios* es que sabe muy poco de ella, si no es todo una leyenda o un rumor sin fundamento.

Los orígenes del rumor se remontan al siglo XIX. Se dice que la Reina Victoria mandó reunir a las personalidades británicas con habilidades más particulares para proteger al Imperio Británico frente a las amenazas externas e internas. También se dice que los integrantes de esa Liga no son ni mucho menos personajes anónimos. Todo lo contrario, los rumores indican que personajes famosos ocultan sus extravagantes peculiaridades a la opinión pública, construyéndose una imagen respetable y libre de sospechas, mientras que realmente ponen sus *capacidades* al servicio de la Reina y del país.

Pero todo esto seguramente no sean más que rumores y leyendas. Invenciones de folletines y novelas de misterio.

- **LAS SAS**

Las SAS son una división del ejército real dedicado a las misiones especiales en territorio enemigo con número de efectivos reducidos. Son comandos destinados a trabajar tras las líneas enemigas para sabotear instalaciones, rescatar prisioneros u obtener información secreta.

Los comandos de las SAS son los soldados de infiltración más y mejor adiestrados del mundo. Su valor y dedicación a la causa de su país es legendario. Su lema es *Who dares wins* (Quien arriesga, gana), por lo que sus misiones suelen ser calificadas de "Imposibles" o de "Suicidio" por otros generales o mandos.

- **EL SERVICIO SECRETO DE SU GRACIOSA MAJESTAD**

Tiene muchos nombres. Su existencia es un secreto. Ningún ministerio del Imperio Británico tiene en nómina a los integrantes de este *cuerpo*. Lo cierto es que el Servicio Secreto responde únicamente ante la Reina y ante el Primer Ministro si la Reina lo consiente.

El Servicio Secreto recluta agentes de distintos estratos sociales. Desde aristócratas, hasta ladronzuelos, sus agentes son magníficos espías que se codean con las altas esferas de las naciones enemigas (y aliadas si es necesario) para obtener la información del alto secreto que requiere el Imperio Británico para su victoria.

Si son capturados, nadie los reclamará, así que si son descubiertos y atrapados no deben esperar ser rescatados ni intercambiados. Escaparán por sus propios medios o morirán.

- **Personalidades**

- **REINA ISABEL**

- **EL ARISCO DOWDING**

El comandante de la RAF, la aviación inglesa, mariscal del aire Hugh Dowding, es uno de los personajes más curiosos de las fuerzas armadas británicas. Solitario, huraño, dotado de un pésimo carácter y privado de amistades, es conocido en los medios de la RAF con el apodo de *Stuffy*, que quiere decir *arisco*. Como detesta los uniformes, se pone habitualmente trajes oscuros y bombín como un funcionario de la *City*.

Vive solo y se dedica a las ciencias ocultas y al espiritismo, según dicen, hasta el punto de lograr entablar conversación con sus pilotos muertos en combate. Él fue quien obligó al gobierno a adoptar dos tipos excepcionales de cazas, los *Hurricanes* y los *Spitfires*, sin los cuales nada habría podido la RAF contra la Luftwaffe, la aviación alemana.

- **WINSTON CHURCHILL**

- **Península Ibérica**

- **Situación Estratégica**

Portugal es el único país que aún no ha sido dañado su territorio por ataques de cualquier bando. Durante el ataque químico, fue fuertemente defendido por las fuerzas aéreas conjuntas y apenas pudieron llegar aeronaves a las ciudades de menor importancia estratégica.

En Portugal se halla la sede del Alto Mando de los Aliados. También se encuentra aquí, en Oporto, el Cuartel General de la *Agencia Conjunta de Procedimientos Tácticos*, donde los Aliados disponen de su agencia de operaciones especiales. De todas formas, las instalaciones de esta agencia no se encuentran únicamente bajo suelo portugués, sino que están repartidas por los distintos países que forman los Aliados, incluso aquellos que se encuentran parcialmente ocupados.

Debido a la lejanía con las costas alemanas y a la influencia de la Armada norteamericana en el Atlántico, la costa portuguesa se ha visto poblada de astilleros donde se elaboran los navíos de guerra de las naciones aliadas europeas, y es el principal nexo logístico marítimo y aéreo entre Europa y América.

A pesar de que el ejército español era escaso, mal equipado y pésimamente comandado, los españoles no se dejaron invadir por las buenas. Los ejércitos de Hitler han tenido que tomar palmo a palmo cada pedazo de tierra que ahora controlan (si es que se puede hablar de auténtico control).

Pese a tener buenos oficiales de campo y grandes tácticos, los estrategas y dirigentes de más alto copete del ejército, en su mayoría nobles de título, hijos de funcionarios influyentes o personajes que habían comprado el cargo, poseían nula experiencia en el uso de las tropas y de la estrategia. Una pésima maniobra mandó al traste a la práctica totalidad del ejército español.

España está semiocupada por el Aussenreich. Lo cierto es que no hay un frente claramente delimitado. Debido al poderío militar del Aussenreich, las grandes zonas abiertas y ciudades menores están bajo el control aussen. Sin embargo, las grandes ciudades y las zonas geográficas más adversas a la maquinaria bélica son teatro de asaltos a pequeña escala de guerrillas. Las instalaciones del Aussenreich son presa de incontables saboteos y los convoyes de suministros son objetivo de asaltos casi a diario. Si no fuera porque España está en el camino a Portugal, posiblemente Hitler hubiera ordenado retirarse del escarpado y odioso país, y dedicar sus fuerzas a otros frentes, tal como hiciera Napoleón mucho antes.

Se ha establecido un gobierno de urgencia en Sevilla, al mando de Iñigo de Castell, uno de los pocos políticos no corruptos de la antigua clase política, que intenta emplear al máximo la escasa ayuda recibida por los Aliados para ocasionar el máximo daño a las fuerzas invasoras.

▪ **Idiosincrasia**

Los portugueses se sienten relativamente amparados en la gran presencia militar aliada en las costas y territorios del país. Se han formado rutas de abastecimiento a las ciudades españolas más occidentales, cercanas a la frontera. Las gentes se han vuelto muy desconfiadas y son suspicaces con los forasteros, temiendo que puedan ser espías del Aussenreich o de los comunistas. De esta forma, aunque los portugueses apoyan a sus vecinos los españoles enviándoles comida, ropa y armas, son bastante poco hospitalarios cuando los extranjeros van a sus pueblos y ciudades.

El gobierno portugués se ha puesto al servicio del Mando Conjunto, acogiéndolo calurosamente. El presidente Luís Cão accedió a ubicar las instalaciones y el cuartel general sobre terrenos cedidos al Mando Conjunto con pocas reivindicaciones. Pues lo cierto es que los países neutrales no correrán mejor suerte ante las ansias expansionistas del Aussenreich, de los soviéticos e incluso de los orientales (aunque esta última amenaza es menor). Así que si el corazón de los Aliados se coloca en Portugal, al menos los portugueses saben que si los Aliados pierden la guerra, su país será el último en caer y que no se verán escasos de fondos ni de efectivos.

En las zonas ocupadas en España, la mayoría de los caciques locales se mostraron claramente a favor de los invasores. Este oportunismo y desprecio hacia el pueblo y el país por parte de los poderosos ha sido uno de los golpes más duros que ha recibido España. El pueblo y los soldados se sintieron traicionados por sus despreciables dirigentes y saquearon los pocos polvorines y arsenales de las poblaciones que aún no habían sido esquiladas por la batalla. Los civiles armados, y dirigidos por los oficiales experimentados que quedaban del ejército, se han estado enfrentando a los invasores desde entonces. En ocasiones han hecho presos a los antiguos caciques traidores, incluso llegando a ahorcarlos.

Debido al caos ocasionado por el antiguo mando, el presidente Castell reunió a los oficiales leales supervivientes más experimentados para reorganizar el remanente del ejército. Lo cierto es que el ejército se ha desbandado y ha sido absorbido por las guerrillas y los grupos de resistencia locales a cada zona del país.

El pueblo no se deja aplastar por los aussen, y todos los días hay revueltas en varios sitios. Los más jóvenes se dedican a sabotear las instalaciones y el material del Aussenreich y los más viejos llevan noticias y comunicados de una ciudad a otra y esconden a los insurrectos de las patrullas de los invasores.

En las grandes ciudades el control aussen es si cabe más precario. Se ha perdido decenas de patrullas que se internaron por calles y no han sido vueltas a ver. Hay un contrabando continuo de armas y alimentos para las ciudades con más presencia del Aussenreich.

Los fusilamientos son frecuentes, pero no amedrentan a los civiles, que hasta el último momento gritan sus proclamas e insultan a sus verdugos. Algunos oficiales aussen han empezado a considerar que los fusilamientos, más que infundir miedo en la población, los animan a la revuelta, a los atentados y a los saboteos. Se han creado diversos campos de concentración, pero en todos ha habido amotinamientos, revueltas y fugas masivas.

Los españoles jamás se dejan capturar vivos sabiendo que les espera la tortura y la muerte en manos de los aussen. El pueblo es tozudo y orgulloso. No luchan por ningún líder ni siguiendo ningún alto ideal impuesto desde la propaganda. Ya no confían en sus líderes. Ahora luchan por ellos mismos, por su tierra y por su libertad. Y por acabar con los malditos invasores.

▪ **Centros de Adiestramientos**

La Academia Naval española es famosa por formar a magníficos marineros y tiene grandes almirantes. La Armada no estaba dirigida por incompetentes cuando la invasión, sin embargo poco pudo hacer para evitarla.

En Portugal está el Centro Conjunto de Adiestramiento, donde se da instrucción a todos que se alisten. Aunque no tiene mucho abolengo, tiene medios y las mejores mentes tácticas y estratégicas están allí.

Hay importantes academias y universidades dedicadas a la erudición y al estudio de la historia en España. Al no suponer una grave amenaza militar, los aussen han *pasado* un poco de estas instituciones y se han dedicado más a detener las revueltas. Por ello, las academias y universidades son centros de intercambio de información y de conspiración.

El panorama científico no ha tenido mucha fuerza en los últimos tiempos, sin embargo, algunos ingenieros brillantes han destacado en ambos países, y ahora que tienen fondos del Mando Conjunto, se les ha dado la oportunidad de demostrar lo que pueden ofrecer.

▪ **Sociedades Conocidas**

▫ **GUERRILLAS**

Una guerrilla es un grupo o más de soldados dirigidos por uno o varios oficiales que actúan de forma clandestina por todo el territorio del país y su estilo es golpear y desaparecer.

Hay multitud de guerrillas en España. No todas están bajo el mando de oficiales del antiguo ejército o responden ante el Mando Conjunto. Se sabe que diversos grupos de interés pagan o mantienen a las guerrillas a cambio de que éstas actúen de cierta manera o cumplan ciertas directrices. Los guerrilleros tan sólo tienen un objetivo, recuperar el país, así que reciben con los brazos abiertos a cualquiera que les proporcione armas y suministros. A cambio harán lo que su benefactor les pide si no atenta contra demasiado contra los principios por los que luchan.

El Mando Conjunto proporciona ayuda y apoyo siempre que puede a la Guerrilla Aliada. A cambio, los guerrilleros deben proporcionar todos los documentos de inteligencia que encuentren y los prisioneros que hagan al Mando Conjunto.

Se sabe que la URSS proporciona material a la Guerrilla Comunista. Pese a que los Aliados están formalmente en guerra con los Soviéticos, se sabe que las guerrillas jamás se atacan entre ellas, pues al fin y al cabo los guerrilleros son todos paisanos y realmente tienen sus propios principios, porque cuando siguen las órdenes de sus benefactores lo hacen más por tenerlos contentos que por coincidir en fines con ellos.

Hay muchas guerrillas más. Algunas ni siquiera se sabe de su existencia o de quiénes son sus benefactores. Pero todas son bienvenidas por el presidente Castell a la hora de luchar contra el Aussenreich.

▫ **EL CÍRCULO DEL CEPILLO Y LA CHAQUETA**

Se rumorea que los caciques y jefes locales que se pasaron al bando del invasor pueden tener una organización secreta propia. Pocos saben de a lo que se dedican, pero seguramente sólo tramen cómo esquilmar más aún al sufrido pueblo.

- **LOS HERMANOS AUXILIADORES**

Se ha organizado una hermandad de religiosos y sanitarios que se dedican a recoger a los heridos y a los moribundos y a atenderlos, incluso en mitad de la batalla. Vienen a ser algo así como la Cruz Roja pero organizada por la jerarquía eclesiástica. Sus actividades son consentidas por los dirigentes del Aussenreich, así que tienen más o menos libertad de movimientos. De todas formas son vigilados estrechamente.

- **Personalidades**

- **GENERAL CALISTO MONTALBÁN**

El mayor experto en operaciones de infiltración de tropas y sabotaje de instalaciones. Su experiencia proviene principalmente de los campos de batalla ibéricos. Sin embargo, siendo el principal consejero especialista de la ACPT, ha participado en operaciones en todo el mundo y contra toda clase de objetivos. El territorio español sirve de campo de entrenamiento para los que se reclutan en su *Academia Itinerante de Infiltración y Sabotaje*.

Tiene una estrecha relación amistosa y profesional con el profesor Carlos Couso.

- **PROFESOR CARLOS COUSO**

La mayor autoridad mundial sobre la ingeniería química aplicada al desarrollo de explosivos. Su instituto se encuentra en Oporto, no muy lejos de la sede de la ACPT.

- **INFANTE JUAN DE BORBÓN**

Herederio al trono español. Se encuentra exiliado en Lisboa como consecuencia de la ocupación del Aussenreich. Sin embargo, a falta de un gobierno legítimo en España, representa lo más parecido a un jefe de Estado y es el jefe supremo de Ejército Español remanente (prácticamente la Armada), y su único afán es recuperar los territorios de manos de Hitler.

- **PRESIDENTE ÍÑIGO CASTELL**

Este veterano estudioso y académico pasó al mundo de la política tras una brillante carrera en el mundo de la abogacía. Asqueado del ambiente corrupto, permaneció en la sombra. Pero tras la invasión de Hitler, la ‘espantada’ por parte de los dirigentes, y la monumental derrota en la batalla de Cataluña, se replegó a Sevilla con los consejeros militares y tecnócratas de más confianza, pidió ayuda a los Aliados y estableció un Gobierno de Urgencia.

Castell apoya las guerrillas pero sabe que las actuaciones sin coordinación ni logística de éstas están abocadas al fracaso. Puesto que la mayoría del pueblo no confía en él, busca en el infante Juan y en el general Calisto Montalbán a símbolos que unan al pueblo.

- **PRESIDENTE LUIS CÃO**

Es el presidente de Portugal. Ha sufrido diversos atentados por parte de diversas facciones. Es el alma del Consejo Aliado, la voz que siempre busca el consenso y un gran diplomático.

- **Europa Occidental**

- **Situación Estratégica**

Bélgica y Holanda están completamente bajo el dominio del Aussenreich. Allí la concentración de tropas de Hitler es bastante elevada por las numerosas bases de operaciones que ha dispuesto allí el Aussenreich como punta de lanza para sus ataques al Reino Unido y a Francia. Sin embargo existe un rechazo absoluto por parte de la población frente al invasor extranjero, y han surgido movimientos clandestinos que se encargan de hacer llegar armas y provisiones a los grupos rebeldes opositores que comienzan a surgir por toda Alemania.

En Francia se centra la mayor guerra de espías del mundo. Siendo territorio ocupado como es, la GESTAPO campa a sus anchas buscando pistas que los lleven al núcleo de la resistencia. Sin embargo, los franceses han ideado con éxito un grupo de espionaje llamado *La Vigne*, que supone la mayor fuente de información de los Aliados acerca de las operaciones del Imperio Exterior en prácticamente toda Europa.

Francia está oficialmente rendida ante el invasor. Sin embargo se cree que el ejército francés no gastó todos sus cartuchos en la batalla final antes de perder, y que los franceses guardan grandes arsenales de munición y armas en algún lugar del país.

- **Idiosincrasia**

Los belgas y holandeses fueron invadidos pronto en la guerra, así que no han sufrido en su territorio durante demasiado tiempo de los combates y las batallas. Eso no quita para que los civiles vean con horror los desmanes que cometen las fuerzas de Hitler. En Holanda y Bélgica el Aussenreich ha colocado instalaciones de producción de armamento de ataque masivo, y también ha creado campos de concentración.

Los holandeses y belgas prestan ayuda furtivamente a los prisioneros para escapar. Esconden a los fugados y a los buscados en los bosques o en los sótanos, y los ayudan a llegar a los pesqueros y a los camiones de ganado que los sacan del país a Francia (donde siguen con su odisea), al Reino Unido, o a las organizaciones secretas de rescate.

También obtienen fotografías de las instalaciones aussen y las hacen llegar a los mandos Aliados. Pero no sin riesgos. Muchos belgas y holandeses han sido descubiertos y fusilados tras ser descubiertos.

Los franceses creen que la única forma de recuperar el control del país es debilitando a los aussen para allanar el camino de una invasión de liberación por parte de los Aliados.

Sin embargo los franceses nunca se manifestaran contra los invasores. Mostrarán su mejor cara cuando se hallen frente a un soldado aussen, pero lo maldecirán en cuanto le den la espalda.

- **Centros de Adiestramiento**

En Francia hay magníficas instituciones científicas y académicas. Las academias militares son inexistentes, lógicamente. Las escuelas de ingeniería han sido tomadas por los invasores y los mayores científicos e ingenieros franceses han sido capturados y llevados a laboratorios prisión secretos.

- **Sociedades Conocidas**

- **LA VIGNE**

La Vigne es una organización secreta dedicada al espionaje que proporciona información a los Aliados acerca de las actividades que el Aussenreich realiza en Francia y en otros lugares de Europa. La Vigne también tiene presencia en otros países, y no sólo está formada por franceses. Sus integrantes suelen ser personajes con gran habilidad para pasar desapercibido y para las lenguas.

La Vigne evita llevar a cabo atentados que atraigan la atención sobre sí misma. Su campo es la obtención de información.

- **LA ESTIRPE**

La estirpe es un grupo de personas del que se sabe bastante poco. Se ha relacionado a varios pensadores, científicos y políticos con esta sociedad, pero algunos de ellos han desmentido tales rumores, y otros no.

La Estirpe se cree que se dedica a recuperar obras de arte y se la toma como un *círculo de cultos* o de filántropos.

- **Personalidades**

- **REMI Y CAROLA DUPONT**

Un matrimonio de millonarios belgas que se muestras públicamente a favor del Aussenreich. Sin embargo apoyan clandestinamente a las vías secretas de contrabando de armas y víveres para las guerrillas en Francia y Alemania.

- **GENERAL DEGAULLE**

Jefe del Estado Francés.

- **Alemania**

Por raro que parezca Alemania, o una pequeña parte de ella, está en el bando de los Aliados. Lo cierto es que algunas regiones de Alemania no están nada contentas con la actuación de Hitler y algunos personajes influyentes han declarado abiertamente su oposición al régimen. La mayoría ha sido arrestada y encarcelada o fusilada, pero muchos siguen manteniendo sus ideas aunque no las muestran abiertamente. De esa forma sirven a su país al intentar deshacerse del loco que se ha hecho con las riendas y que maneja al pueblo como a un títere.

- **GENERAL ERIC VON WEFFENSTEIN**

El general vonWaffenstein está al frente de los grupos sublevados en Alemania y lidera a todos los oficiales del Ejército Alemán descontentos con lo que Hitler ha hecho con el país y con el mundo. Aunque no son más que un puñado lucha por derrocar a Hitler y cesar sus abominables actividades en Alemania.

Son mérito de vonWaffenstein las más exitosas operaciones de rescate de VIPs y la sustracción de prototipos del Aussenreich en Alemania.

○ **Otros Países Afiliados**

▪ **Situación Estratégica**

La situación en Australia y Marruecos es similar pese a la distancia a la que se encuentran estos países. Ambos está parcialmente ocupados, Australia por los orientales y Marruecos por el Aussenreich.

Marruecos está en un punto clave para dominar el acceso al Mediterráneo (junto con España). A su favor tiene que el Centro Conjunto está cerca y posee un gran contingente de navíos de guerra que protege a Marruecos del desembarco. Además, las rutas de suministro desde América permiten enviar de vez en cuando ayuda militar y logística.

Australia se encuentra en una situación mucho peor. Está en la otra punta del mundo, luchando contra una invasión por parte del Imperio Oriental. La ayuda que se envía no puede ser mucha, ya que las distancias a recorrer por zonas inseguras hasta llegar a la gran isla son enormes. A su favor tiene que los orientales tienen muy dispersos sus esfuerzos bélicos, y tampoco tienen un gran interés en conquistar una tierra con tantos desiertos y zonas inhóspitas como Australia. Así que el ejército australiano, a la vez que lucha contra los invasores, manda refuerzos a la guerra mundial en sus distintos frentes. No es raro ver soldados australianos en los lugares más inverosímiles.

▪ **Idiosincrasia**

Los australianos saben que la única forma de acabar con la amenaza es cortarla de raíz. Por eso no dudan en ayudar a sus aliados en Europa, América y África. Siempre que se luche con el enemigo en un lugar, éste deberá debilitar su presencia en otro. Y si ese otro es un lugar tan remoto y de escaso valor estratégico como Australia, tanto mejor.

Los civiles australianos no han conocido los horrores de la guerra en las proporciones que lo han hecho los europeos, pero no basta eso para dejarlos fríos ante una invasión.

Los marroquíes, sin embargo, no hallan especial diferencia entre el dominio aussen y el de su monarquía, pues el trato viene a ser más o menos el mismo. Y además, los extranjeros están dispuestos a pagar considerables sumas a los que les lleven sus equipajes y materiales en sus locas expediciones por el desierto, en busca de ruinas perdidas y barrancos olvidados.

Realmente, se podría decir que el rey de Maruecos se ha alineado con los Aliados más por intereses personales que por una autentica coincidencia de principios.

▪ **Centros de Adiestramiento**

Si bien los australianos no destacan especialmente en la ciencia o los estudios sesudos, los ingenieros son extremadamente efectivos a la hora de construir mecanismos y edificaciones en casi cualquier lugar y con una velocidad pasmosa. Los militares australianos son muy buenos en la supervivencia, en la lucha en campo abierto y en entornos hostiles y salvajes.

▪ **Sociedades Conocidas**

No se resalta ninguna.

▪ **Personalidades**

No se resalta ninguna.

● **El Bloque Comunista**

Tras la Revolución Rusa durante la Primera Guerra Mundial la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas se vio acosada por multitud de enemigos, tanto internos como externos. En busca de acabar con la amenaza interna encarnada en los contrarrevolucionarios se estableció un gobierno casi totalitario alrededor del Partido, y más concretamente alrededor de Lenin y, posteriormente, Stalin. Las libertades del ciudadano quedaron bastante reducidas, aunque en la época zarista tampoco fueron muy distintas.

Para evitar la amenaza externa proveniente de Europa o del Este, se impulsó un crecimiento económico que sostuviese un incremento en gasto militar para proteger la extensísima frontera. Con la llegada de Stalin al poder, el país pasó de orientar su política de defenderse a llevar la defensa más allá de sus fronteras. Para evitar un ataque a su territorio Stalin optó por *asimilar* las naciones vecinas para que le sirvieran de tierra de nadie, de escudo, lo que se llamó como Telón de Acero.

Para desgracia de los rusos, un crecimiento económico en un país tan atrasado como Rusia era difícil y Stalin decidió por emplear métodos faraónicos. Estableció un sistema de inteligencia, el KGB, y llevó a cabo innumerables purgas entre sus rivales políticos y el pueblo llano para hacerse con un contingente colosal de *trabajadores forzados* que trabajarían gratis por la madre patria. Todo aquel que levantase mínimamente la voz contra la labor del camarada Stalin tenía casi seguro un pasaporte a los campos de trabajo de Siberia o cualquier otro lugar donde moriría de extenuación.

Como todo el mundo debía aportar para levantar el país y luchar contra el omnipresente enemigo, el pueblo pronto pasaría penurias como hambre o falta de abrigo. Y como la queja no era una opción con futuro, muchos probaron suerte con enrolarse en el ejército.

- **Rasgos Únicos**

- **ESPIONAJE**

Los soviéticos pronto lograron una red de espías por todo el mundo que les proveía de información sobre los movimientos del enemigo, los planes, las investigaciones y la localización de los líderes más importantes. La mayor parte de los espías eran extranjeros de ideas afines al socialismo, al comunismo o al marxismo que trabajaban gustosos a favor de la URSS.

- **APRENDIZAJE RÁPIDO**

Grandes masas obreras y de campesinado entraron voluntariamente al Ejército Rojo, o fueron reclutados por la fuerza. Los inicialmente novatos y mal preparados soldados soviéticos caían a miles durante los enfrentamientos contra el Aussenreich o los orientales, cosa que aparentemente no era origen de gran preocupación para los mandos rojos. Sin embargo, la necesidad de superarse para sobrevivir hizo que los combatientes rusos aprendiesen rápido en los propios campos de batalla. En poco tiempo, los orgullosos soldados del Aussenreich se dieron cuenta de que habían estado instruyendo a su enemigo baja a baja, y que ahora eran combatientes muy a tener en cuenta, y en mucho mayor número.

- **IDEOLOGÍA**

Ya sea por efectos de las continuas campañas de propaganda en los medios, o por comulgar con la ideología comunista, los soviéticos se sentían orgullosos de serlo, de seguir las instrucciones del camarada Stalin y de luchar contra el burgués, el capital y las monarquías, y llevar la libertad al pueblo allí donde fueran a luchar. Quizás no estén de acuerdo en las purgas y las luchas de poder dentro del Partido, pero están seguros de que el único mundo que puede ser feliz es el mundo socialista.

- **URSS**

La URSS comprende todo el bloque comunista. Todos los territorios que *libera* pasan a formar parte de la URSS, así que no cabe hablar de naciones distintas dentro de este bloque.

- **Situación Estratégica**

La URSS sorprendió al mundo cuando saltó el estrecho de Bering e invadió los Estados Unidos por el noroeste. Al mismo tiempo, la URSS mantiene un frente con el Aussenreich de varios miles de kilómetros, desde la península escandinava hasta Asia Menor.

Además, está en lucha con el Imperio Oriental por el control de China y el sureste asiático. Como ves, la URSS está haciendo un esfuerzo militar colosal. Diariamente mueren decenas de miles de soldados soviéticos en todos los frentes, pero Stalin no se detendrá ante nadie hasta acabar con las amenazas al comunismo e instaurar esta fórmula política en todo el mundo.

Hasta hace unas décadas, Rusia vivía anclada en el pasado. Pero desde hace unos pocos años, se están dejando ver unos avances increíbles en la máquina de guerra soviética. Su armamento es basto pero eficaz, y sus fábricas funcionan día y noche.

- **Idiosincrasia**

La clase dirigente rusa ha cambiado mucho en las últimas décadas. Del reinado de los zares se ha pasado al gobierno del Partido Comunista. Si bien este cambio no ha supuesto una gran mejoría para el ruso común. Lo que antes era aristocracia de la nobleza, ahora es aristocracia del Partido. Y las mismas pugnas por el poder que sucedían siglos atrás, suceden ahora bajo las rojas cortinas de los soviets.

El Estado, personificado en Stalin, ha recortado las libertades del pueblo hasta relegarlo a una masa trabajadora que se desplazará hasta donde el Partido determine, trabajará en lo que el Partido determine y durante las horas que el Partido determine. A cambio, el pueblo recibe una comida bastante ajustada y nulas comodidades. Así que para el pueblo llano, las cosas no han cambiado demasiado ni a demasiado mejor.

La paranoia de los dirigentes del Partido es tal que frecuentemente se hacen *purgas* entre la clase dirigente y la población civil, para *depurarla* y aniquilar así a los traidores a la revolución.

Toda persona que formule una queja sobre la forma en la que es gobernada tiene muchos boletos de ser deportada a los campos de trabajo donde realizará las tareas más inhumanas a 20 grados bajo cero, sin comida, sin abrigo, hasta morir.

Sin embargo, por debajo de la clase dirigente, se hallan los soldados y oficiales, los científicos y los estudiosos que se lamentan para sí por la corrupción de la política, por la deformación de la revolución, y que se esfuerzan en sacar a su *madre Rusia* adelante, mostrando su cara más orgullosa ante el extranjero, pero llorando internamente por los carroñeros desalmados que han ido a parar a los puestos de mando.

▪ **Centros de Adiestramiento**

El Estado instruye a sus ingenieros, sus científicos y sus intelectuales para que sirvan y mueran por la patria.

Los científicos soviéticos son espléndidos, a la altura de los mejores. Los ingenieros soviéticos se caracterizan por ser capaces de hacer cualquier cosa con cualquier cosa bajo cualquier condición. Son expertos en la improvisación y en las *chapuzas* en el mejor sentido de la palabra.

Los militares soviéticos, si sobreviven a los primeros combates, ya se puede decir mucho de ellos. Actúan bajo unas condiciones pésimas, con escasez de material y bajo una enorme presión (si no los mata el enemigo, lo harán sus mandos por traición a la patria). Los campos de batalla han sido sus escuelas de adiestramiento. Aunque en un principio la inmensa mayoría de los soldados son campesinos y jóvenes sin preparación alguna, la experiencia frente a las fuerzas del Aussenreich contando con menos instrucción militar y equipamiento, ha terminado por hacer de ellos magníficos combatientes. Aprenden rápido.

▪ **Sociedades Conocidas**

Toda sociedad ajena al partido está prohibida. Sus integrantes serán encarcelados y enviados a los campos de trabajos o fusilados. Así que es normal que no se les de mucha publicidad a las mismas.

De todas formas, los rumores son algo muy poco corriente en la URSS. Tanto si existen como si no, es algo que le importa muy poco al pueblo, que lucha por sobrevivir no sólo al enemigo, sino a sus propios dirigentes.

▫ **EL PASTOR**

▪ **Personalidades**

▫ **JOSEF STALIN**

Desde que se hizo con las riendas del Partido, la suya ha sido una lucha encarnizada por alcanzar el poder supremo en toda la Unión. Siempre se supo rodear de gente competente y carismática y se valió de ellos para mejorar su posición. Cuando ya no les eran útiles, los acusó de traidores y contrarrevolucionarios, enviándolos a los GULAG u ordenando su ejecución.

Ahora, Stalin es lo más parecido a un dios dentro de la URSS, si no fuera porque todas las religiones están perseguidas. Su palabra es ley, y la revolución habla por su boca.

Muchos fuera de la URSS opinan que Stalin padece de un alto grado de narcisismo y paranoia. Esto explica las casi continuas *purgas* que realiza dentro y fuera del Partido.

En la mente de Stalin, su revolución es perfecta, el sistema no tiene fallos. Si algo falla, no es culpa del sistema, sino de algún traidor. Si la gente no se siente infinitamente feliz de vivir en el país más justo de la Tierra es porque es desagradecida, y las ideas capitalistas y antirrevolucionarias se instalan en las débiles mentes de la chusma. Por eso son necesarias las purgas.

Stalin es la voluntad de la URSS. Si decide que se construya un canal en Siberia con su nombre, se movilizará a la población para realizar los trabajos. No importa lo ineficiente que sea, los abusos que se cometan, o los miles de muertos que se produzcan. Al fin y al cabo cualquier ruso está deseoso de entregar su vida por la revolución. Y Stalin es la revolución.

▫ **IVAN PIETROVICH VALKOVSKY, EL PASTOR DE ALMAS**

Nació en Moscú en 1907, hijo de un médico militar. Ingresó en la escuela militar de ingenieros de Petersburgo. En esa época, tras la pérdida de su esposa y su hija en un accidente lamentable, desertó. Protagonizó un intento fallido de asesinato del ministro Molotov por el que fue condenado a trabajos forzados en Siberia, pero no cumplió ni dos años. Esto es así porque protagonizó una rebelión en el panóptico en el que se encontraba encarcelado, demostrando que dicho edificio cumplía muy bien para el fin para el que había sido construido, la observación, pero al mismo tiempo poniendo de manifiesto su falta de seguridad.

Este motín se equiparó a un fenómeno social ocurrido en Rusia en el pasado: *la liberación de los siervos* (1861). Así, se calificó a esta revuelta de la misma manera, pasando las *almas* supervivientes de la “Casa Muerta” a seguir a su nuevo *amo*, Valkovsky, conociéndose desde entonces como *El Pastor de Almas*.

Los dirigentes rusos lo tacharon de líder mediático, y confiaron en la rápida eliminación de esa banda de proscritos. Esta subestimación del gobierno ruso le salió muy cara, y a día de hoy todavía lo están persiguiendo.

Lejos de desintegrarse, Valkovsky ha generado una ola de terror que golpea duramente a las capas altas de la sociedad soviética. Sus objetivos suelen ser precisos: gente de poder. Pero también se le atribuyen ciertos atentados sin objetivo claro. Como por ejemplo, el lanzamiento de un explosivo en el interior de una cafetería; mutilando, reventando, y haciendo picadillo a todo cuanto respiraba en ella.

También es conocido por su fama con las mujeres. Muchas, sin duda totalmente corruptas y envenenadas por Valkovsky, han llegado a decir que es el amante perfecto. A este respecto llama la atención el concepto de utilidad de este personaje, ya que emplea todo lo que está a su alcance, incluidas las féminas. Se sabe que ha llegado a emplear a una de sus amantes para que introdujera una bomba en un avión de pasajeros sin su conocimiento, a la que dijo la noche antes que ése sería el último vuelo que tomaría. Y no le mintió.

Las garras de Valkovsky se extienden dentro y fuera de la URSS, y tiene ojos y oídos bastante más allá del Cáucaso. Se trata de una red organizada.

La KGB ha encontrado alguno de sus pisos francos en Moscú y en Leningrado, pero sin obtener nada de importancia. El máximo acercamiento se ha producido con una cámara fotográfica, obteniendo una imagen poco fiable, pues nuestro sujeto es un maestro del disfraz y de la falsificación. Incluso hay informadores que afirman haberlo visto en dos lugares al mismo tiempo.

• El Gran Imperio Oriental

El Gran Imperio Oriental se formó hace unos pocos años cuando el Emperador del Japón ordenó invadir China y restauró el reinado de la familia imperial china. Ahora, chinos y japoneses están unidos en una alianza histórica para hacerse con el control de territorios por toda Asia, Oceanía e incluso África y América.

▪ Rasgos Únicos

▫ TRADICIÓN

Los orientales tienen muy presente su forma de vida ancestral y sus ritos y costumbres. Su cultura se yergue contra la modernización y superficialidad occidentales y la mantienen viva.

Las Artes Marciales son estudiadas por millones de jóvenes y adultos diariamente lo que proporciona a los orientales un dominio sobre su cuerpo muy superior al del ciudadano medio occidental. Los jóvenes se entrenan en las mismas desde muy corta edad. Para cuando entrar en servicio su técnica de combate cuerpo a cuerpo ya es para tenerla en cuenta.

Los orientales siempre han dado mucha importancia a la meditación y a la vida contemplativa. A diferencia de Occidente, donde hay unas iglesias y religiones centralizadas y muy controladas, en oriente hay más bien corrientes de pensamiento, filosofías de vida, a las que se le da la importancia de una religión, pero a diferencia de las creencias reveladas de occidente, los orientales les han sabido dar una aplicación más práctica. Así, las escuelas de meditación orientales han estado ahondando en el autocontrol y en la percepción del mundo desde hace siglos. Y por eso quizás hayan sido los más perceptivos con los últimos acontecimientos.

▫ HONOR

El honor es el valor de tu nombre y el de tu familia entre los orientales. El honor es más importante que la propia vida, pues trasciende al individuo después de muerto. Una familia o individuo es tan respetable como tan alto y bien cuidado tenga su honor. El honor de una familia es mantenido por todos los miembros de la misma, y por ello, cuando alguien lo perjudica, está afrontando contra todos los miembros de esa familia, vivos y muertos. Un individuo intentará mantener su honor y aprovechará

cualquier oportunidad para incrementarlo. Obedecerá las órdenes de su señor. No se pondrá en evidencia jamás delante de extraños. Luchará por su emperador hasta el último aliento.

Si alguien le insulta o pone en entredicho su honor, tendrá que enmendar su afrenta de un modo u otro. Aunque lo normal es un duelo a muerte.

Los orientales tienen asumido que los occidentales son perros sin honor, tan ajenos a él que ni siquiera saben de qué les hablan cuando se lo mencionan, por lo que puede ser relativamente aceptable que un oriental pase por alto teóricas afrentas a su honor en forma de insultos amistosos si éstos proceden de un extranjero que tenga cierta confianza con él, y por supuesto si ningún compatriota está mirando.

▫ **GLORIA**

Un oriental siempre intentará destacar entre los que le rodean buscando reconocimiento personal y fama. Llevar a cabo gestas espectaculares contra el enemigo, o enfrentarse a importantes agentes extranjeros le procurará un renombre en su país que le abrirá puertas que anteriormente pudieran estar cerradas para él.

Incluso si la acción le costara la vida, si a cambio su nombre y el de su familia resuena durante unos instantes en lo alto del Imperio, eso será suficiente para entregar su último aliento en pos de la gloria.

○ **Japón**

▪ **Situación Estratégica**

La isla de Japón se encuentra ahora en pleno centro del Gran Imperio Oriental. El territorio enemigo más cercano es al norte, la URSS. Afortunadamente los rusos se encuentran ahora muy ocupados por muchos frentes, y en el peor de los casos, sólo realizarán ataques en el continente asiático, contra China. Es prácticamente imposible que una fuerza expedicionaria de navíos soviéticos pretenda adentrarse tan al sur sin antes controlar plenamente el territorio chino.

Valiéndose de la distracción ocasionada en todo el mundo por Hitler y por Stalin, los japoneses se han hecho con el control de la mayoría de las islas de Oceanía, del Pacífico, y están en plena invasión de Australia. Incluso existe la amenaza de que lleven a cabo alguna invasión contra América (norte o sur) o en Madagascar.

▪ **Idiosincrasia**

El Emperador es el dirigente supremo del Imperio. Los japoneses consideran sagrado a su Emperador, y harán todo lo que esté en sus manos para ver cumplidos sus designios.

Un japonés valora el honor por encima de la vida misma. El honor va ligado a su familia y perdura más allá de la muerte. Casi cualquier japonés siempre intentará mantener limpio su honor, realizando las tareas que se le han encomendado, luchando por el Emperador y defendiendo el imperio frente a los *demonios* extranjeros. Si el honor de uno se ve mancillado por el propio individuo, aún puede intentar restaurarlo cometiendo un suicidio ceremonial.

Japón poseía un régimen feudal hasta mediados del siglo XIX. Las cosas no son exactamente iguales ahora, pero el papel del Emperador sigue siendo tanto o más importante que antes.

En Japón se sigue dando importancia capital a las artes de combate con armas blancas y a otras formas de conocimiento tradicional o popular.

Los japoneses han guardado durante muchos años un amargo rencor contra las naciones occidentales que formaron colonias y utilizaron a los japoneses para sus propios fines. Ahora que el Emperador ha declarado una campaña para aumentar el Imperio, ningún japonés dejará pasar la oportunidad de obtener para su país mayor gloria y mayor poder. Y mayor honor.

El Emperador, en vista de su falta de poderío militar en comparación con las demás facciones del mundo, ha decidido sacar rendimiento a todo de lo que puedan disponer y pueda aplicarse a la guerra.

▪ **Centros de Adiestramiento**

El *bushido* sigue estudiándose en todas las academias de combate del país. Aunque las armas de fuego se emplean, todos los soldados de infantería llevan consigo algún tipo de arma de combate de espada. La aeronáutica japonesa no es de las más avanzadas del mundo, pero sus kamikazes han hundido a varias docenas de buques enemigos. La flota imperial tiene una buena cantidad de destructores y submarinos. Ciertos proyectos experimentales están siendo llevados a cabo en el campo del ejército de tierra, la inteligencia y la marina, pero hasta ahora ningún detalle ha trascendido al público.

- **Sociedades Conocidas**

- **ESCUELA IMPERIAL DE MEDITACIÓN**

Se sabe que el Emperador ordenó hace unos pocos años la creación de esta escuela en Tokio. Se cree que en ella se cultivan los saberes antiguos y la meditación, sin embargo no se tiene información concreta de lo que realmente se cuece dentro de los muros del templo, ya que no se permite la entrada al público ni se aceptan solicitudes para entrar en la orden.

Por así decirlo, la escuela es un secreto a voces. Todo el mundo sabe que existe, pero nadie sabe para qué existe. Nadie excepto el Emperador y sus consejeros más allegados, probablemente.

- **Personalidades**

- **EL EMPERADOR HIROHITO**

- **MIYAMOTO SEIKO**

- **China**

- **Situación Estratégica**

- **Idiosincrasia**

- **Centros de Adiestramiento**

- **Sociedades Conocidas**

- **Personalidades**

- **El Aussenreich**

Tras la llegada de Hitler al poder, Alemania experimentó un auge militar sin precedentes. Curiosamente esto sucedió por las mismas fechas en las que comenzaron a proliferar sucesos extraños en todo el mundo de mayor o menor relevancia pública. ¿Pudo aprovechar en alguna medida Hitler tales sucesos para dar un empujón colosal a sus propias ansias de conquista? El Aussenreich (Imperio Exterior) es el nombre adoptado por el conglomerado expansionista impulsado por el partido Nazi con Hitler a la cabeza.

Los nazis están tan interesados en las aplicaciones que pueda tener la ciencia en el campo de la guerra como las que pueda tener la magia, el ocultismo y las ciencias ocultas. Además, propugnan una ideología xenófoba y nacionalista, con pretensiones de dominación mundial, lo cual hace un cóctel muy peligroso para cualquiera que los tenga como vecinos.

Que las extrañas teorías de Hitler y sus brujos se verifiquen como ciertas es algo que aún está por ver. Sin embargo lo único que necesita un crédulo es un milagro para creer lo que el milagrero quiera, y los últimos acontecimientos de difícil explicación no le han podido venir mejor a Adolf Hitler para darse la razón a sí mismo, alentar a sus ejércitos y ganarse la confianza del pueblo.

- **Situación Estratégica**

- **Idiosincrasia**

- **Centros de Adiestramiento**

- **Sociedades Conocidas**

- **Personalidades**

- **Sociedades con presencia mundial**

- **Los Conscientes**
 - **La Iglesia Católica**
 - **Logias**
-

- **Individuos Independientes**

- **Profesor S. P. Jordan**
 - **G. E. Kincaid**
-

Secretos del Juego

A continuación se presentan más información de ambientación. Estos textos proporcionan información avanzada y restringida. Normalmente los jugadores desconocerán los datos aportados a continuación. Básicamente, sus personajes sabrán tanto como cualquier persona normal (o poco más) sobre lo que de verdad había detrás de las búsquedas de los nazis. Sólo el DJ tendrá acceso a todos estos documentos, pues son Altísimo Secreto de los gobiernos Aliados, Soviéticos, Japonenses y Alemán.

Se incluyen para dar más información crítica al DJ para tener donde apoyarse a la hora de crear sus aventuras, y así evitar caer en contradicciones o saber de menos sobre algún tema importante.

Por supuesto, de esto a los jugadores no les debes mencionar ni una palabra.

- **Cronoinserción**

Es lo que da pie a toda la historia de *Profanadores*. La historia tal y como la conocemos en nuestro mundo se ve alterada por una alteración producida por tecnología capaz de mover materia y energía a través del tiempo. El uso de la cronoinserción en los años 20 del siglo XX provocan un cambio histórico que modificará para siempre el devenir del mundo.

La *cronoinserción* es una forma algo particular de entender los viajes en el tiempo. Consiste en una tecnología capaz de extraer un elemento de su momento en el tiempo y lugar en el espacio, para trasladarlo a otro momento y lugar. Lo particular es que no sólo traslada el elemento a otras coordenadas espaciotemporales, sino que elimina todo vínculo con el momento-lugar del que procede. Esto es, una vez trasladado el elemento a su nueva *localización* no hay peligro de producir paradojas, bucles infinitos temporales ni nada de eso. A efectos prácticos, el elemento se encuentra en su nueva localización con las mismas propiedades y leyes físicas que cualquier otro cuerpo material o forma de energía propia de ese momento-lugar. Y nada que haga afectará a su propia existencia.

Esa tecnología es casi completamente incomprensible para los científicos del momento que intentaron estudiarla. Aunque sí lograron trazar una relación entre la *cronoinserción* y las *distorsiones metafísicas*.

¿Quién la utilizó? Bueno, eso es algo que no conoce nadie. Es posible que en un futuro se revele. Lo que está claro es que su uso provoca efectos muy graves en el entorno (lee la *Distorsión metafísica*).

Al fin y al cabo ¿quién tiene en su poder una tecnología como esa? Una pista: no es nadie famoso en el mundo de *Profanadores*. La posesión de esa tecnología podría proporcionarle tanto poder que desequilibraría la balanza de la guerra a su favor instantáneamente.

Otra pista: No son los extraterrestres (¿?). Al menos no son ellos los que han hecho *ese* uso de la tecnología de viajes en el tiempo.

Entonces ¿quién le ha puesto nombres a todas estas cosas? Bien. El grupo que más cosas ha averiguado acerca de la cronoinserción y sus efectos en el mundo es *Los Conscientes*. Ellos se han percatado de alguna manera de la bifurcación histórica producida por el uso de la cronoinserción. Aunque sus conocimientos sobre el tema son bastante escasos, son los únicos que tienen un verdadero interés en averiguar los auténticos orígenes de todo esto. Ellos y... La Iglesia.

• La Distorsión Metafísica

La Distorsión Metafísica es el término dado a la alteración en las leyes físicas dentro de un área espacial y un período temporal. En palabras sencillas, cuando en un lugar y durante un periodo determinado las leyes físicas cambian, produciendo efectos inesperados y extraños, se considera que se trata de una distorsión metafísica: las leyes físicas son modificadas, más que la propia materia-energía física.

Se ha trazado una relación fuerte entre la *cronoinserción* y la aparición de distorsiones metafísicas. Se cree (los que saben de todo esto) que las distorsiones metafísicas son resultado de usar la cronoinserción en un lugar o en áreas cercanas. Toda actividad cronoinsertora deja tras de sí una *huella* en forma de alteraciones en las leyes físicas, fenómenos extraños y sucesos paranormales.

Es importante indicar que estas huellas tienen una cierta desviación, además de espacial, temporal. Es decir, es posible que estos sucesos aparezcan muy lejos de donde se produjo una cronoinserción, pero además es posible que aparezcan muy separados en el tiempo del evento que las produjo. Esto significa que una cronoinserción puede provocar una distorsión metafísica a kilómetros de distancia y muchos años después, o incluso antes de que ésta se produzca.

• Sucesos Paranormales y Extraños

Los sucesos raros que surgieron por el mundo a finales de los años 20 eran precisamente consecuencia de una aparición generalizada de distorsiones metafísicas.

Estos sucesos paranormales pueden durar poco tiempo, cuestión de segundos o minutos, o mucho tiempo, hasta años y décadas. Pueden ser de carácter intermitente o continuo, o que aparezcan una vez y ya no regresen nunca más. Debido a la aleatoriedad de estos sucesos no se puede saber dónde va a aparecer uno ni por cuánto tiempo.

Lo que sí se ha descrito son sus efectos. Los mencionados cambios en las leyes físicas incluyen gran variedad de aberraciones.

Unos ejemplos que se han encontrado son: zonas donde el tiempo pasa más rápido o más despacio; lugares donde la gravedad está cambiada de dirección; campos electromagnéticos distorsionados, seres vivos con anomalías en su biología como huesos blandos, capacidad de respirar elementos distintos del oxígeno, regeneración, monstruosidades, etc; localizaciones donde se oyen voces y se producen sucesos paranormales.

Los efectos son de lo más variado. Algunos de los efectos más espectaculares son los que afectan localizadamente a un individuo concreto. Estos individuos, al sufrir de leyes físicas distintas a las que sus cuerpos están preparados, mueren la mayoría de las veces de forma instantánea. Sin embargo, en otras ocasiones, las anomalías no son suficientemente violentas como para hacer peligrar la vida de los individuos, sino que se estabilizan. Allá donde se desplace el individuo, su anomalía va con él, y en ocasiones el individuo es consciente de lo que le pasa y a veces saca incluso beneficio de sus peculiares deformidades.

Lo más interesante es que estos individuos no se limitan a ser animales y plantas. Se cree (y se tiene por seguro) que estas anomalías afectan también a seres humanos. Éstos, o son inconscientes de las anomalías que poseen o intentan ocultarlas a su entorno social, por miedo al rechazo o a algo peor. A estos individuos se les ha etiquetado con el nombre de “dotados” o de sujetos *anómalos*.

• Los Anómalos o Dotados

Durante un período de tiempo, a finales de los años 20, se produjo un sentimiento o sensación de vértigo, malestar o miedo en varias decenas de individuos de todo el mundo de forma simultánea. Esa extraña coincidencia saltó a los periódicos, pero como no persistió ni se descubrieron nuevos casos, la opinión pública se olvidó del asunto.

Lo cierto es que en ese momento cientos de personas en el mundo fueron afectadas por algo que todos describieron como que “algo grave había sucedido al mundo”. Al preguntárseles sobre qué, no sabían qué responder.

Lo cierto es que fueron capaces de *notar* cómo la historia se bifurcaba de su cauce natural debido a una cronoinserción, pero por supuesto simplemente notaron *algo*. Nadie podría relacionar ese *algo* con que la historia cambiase su cauce.

Realmente sí hubo quienes se interesaron sobre el tema después de que la situación se calmase y se fuese olvidando en la opinión pública. Un “cazamilagros” del Vaticano, Antonio del Vivallo, se dedicó durante varios años a descifrar el enigma y

averiguó cosas muy interesantes sobre los implicados en el suceso. Puedes leer más en su apartado *El caso Maitines de Antonio del Vivallo*.

Los anómalos que hay por el mundo son personas completamente normales salvo porque están afectados por alguna de esas deformaciones de las leyes físicas que hemos mencionado antes. Ellos no son tipos deformes, no vayas a pensar eso. Simplemente les pasan o pueden hacer cosas raras de muy difícil o imposible explicación. Algunos no saben ni que poseen esos poderes o particularidades. Otros lo saben y se atormentan al considerarse monstruos o enloquecen. Otros poseen más autocontrol e incluso aprenden a dominar en cierta medida sus peculiaridades. Verás algunos ejemplos de anomalías en el capítulo dedicado a ellas.

No todos los anómalos del mundo *sintieron* aquello. Algunos están predispuestos a percibir los cambios en el continuo espacio-tiempo. Otros no. Ni siquiera los anómalos empezaron a ser anómalos a partir de ese momento. Ya hemos dicho que las anomalías pueden aparecer mucho después o mucho antes de que se produzca el fenómeno que las provoca. Muchas leyendas locales acerca de individuos misteriosos o brujos capaces de hacer cosas asombrosas o diabólicas pueden referirse a individuos anómalos del pasado, no importa cuán remoto sea éste.

Los individuos anómalos no son ni mucho menos frecuentes. En otros juegos, los magos (que es a lo que más se parece esto) son tan frecuentes que tienen incluso escuelas, gremios y una reputación labrada de ser sabios y poderosos en todo el mundo. En *Profanadores* no. Prácticamente sólo unos pocos conocen algo acerca de los anómalos, o incluso sólo de su existencia. Por así decirlo, es tan frecuente encontrarse con un anómalo en el mundo del juego como en nuestro mundo real. Extremadamente infrecuente. Así que no verás a un grupo de anómalos pasear por la gran avenida de una ciudad haciendo prodigios ante los ojos de los demás. ¿Por qué?

Bien, Antonio del Vivallo no es el único interesado en los anómalos. Los servicios secretos de casi todos los países ya han hecho sus propias averiguaciones y la mayoría consideran que las anomalías y los individuos anómalos pueden ser una gran baza para ganar la guerra o como instrumento de inteligencia.

En los EEUU un anómalo poco cuidadoso desaparecerá de la faz de la tierra tan pronto como la Agencia de Gestión de Emergencias oiga el más mínimo rumor sobre él. En Europa, el Reino Unido los recluta de una forma un tanto menos violenta que en EEUU, y en el Aussenreich, sólo Dios sabe lo que harán con ellos. La URSS no es un buen lugar para los fenómenos paranormales. Lo más probable es que los fusilen al verlos. En Japón y China la situación es menos tensa, pues a menudo se les puede confundir habilidades propias de los monjes de los templos de meditación debido a la tradición popular, y el Emperador está bastante interesado en rodearse de esta gente tan especial, sin contar con su especial programa militar que... ya hemos dicho demasiado por ahora.

• El Mundo Oculto

¿Pero de dónde han surgido todos esos fenómenos extraños, esos artefactos que todo el mundo busca? ¿Tienen razón los nazis y sus "superiores desconocidos" existen?

En el mundo han existido muchas civilizaciones antes que ésta. De las últimas se tienen registros históricos y restos claros. Pero ha habido otras *civilizaciones* de las que no se sabe nada, que existieron, que alcanzaron un alto nivel tecnológico, religioso, social o todo a la vez, y que desaparecieron sin dejar apenas rastro de haber existido.

Sin embargo no todo se perdió, pues quedan aquí y allá, ocultos bajo la gruesa manta del tiempo, vestigios de aquellas *inteligencias*. Y decimos inteligencias, porque no todos los pueblos que habitaron esta tierra y desaparecieron pueden englobarse bajo el término "humano".

Ni siquiera estamos hablando de una única civilización mítica de la que proceden todos los artefactos, como podría ser la Atlántida. Fueron varias, no se sabe cuántas. Algunas pudieron conocerse entre ellas. Puede que lucharan o que vivieran en paz. Puede que arrasaran el mundo que conocían y provocaran su propia extinción. Puede que algunas se preguntaran alguna vez si antes que ellas hubo otras civilizaciones. Y puede que tuvieran razón.

Lo único cierto es que su legado, aunque escaso, perdura. Sus logros a nivel técnico o incluso espiritual son algo que se nos escapa de la imaginación. Pero se puede decir a ciencia cierta que los artefactos que han sobrevivido el paso de los milenios (o los millones de años) son muestras de los logros de su civilización.

• El Legado Perdido

Se pueden encontrar artefactos y lugares afectados por la presencia de las civilizaciones extintas u obra de ellas de diversos tipos y formas. De distintos tamaños y usos.

Por ejemplo, debido a su incomprensible tecnología, un pequeño artefacto que cabe en la palma de una mano quizás sea capaz de generar gran cantidad de energía calorífica al introducir, tal vez, metal por un orificio.

O dos aros metálicos estén unidos por algún extraño vínculo tal que mirando a través de uno, se vea lo que se observaría si se estuviese mirando a través del otro.

O una pequeña sección de suelo que permite al que se coloca sobre ella hablar con los muertos.

O una arcaica inscripción en una pared rocosa perdida bajo las montañas, que describe cómo crear un extraño bálsamo que convierte al que lo ingiere en un monstruo de fuerza descomunal.

Quizás sea aparentemente una piedra preciosa que genera un extraño campo de fuerza a su alrededor al pronunciar ciertos sonidos.

Una especie de biblioteca que registrase los hechos de aquellas civilizaciones.

Una increíble máquina voladora que se alimenta de agua del mar, tal vez. Un gigantesco complejo bajo el suelo marino plagado de restos de extraña tecnología y extraños... ¡seres!

Quizás se encuentren con lo que provocó la destrucción de algunos de esos antiguos habitantes del mundo. Quizás algo peor.

La tecnología o el saber arcano de aquellas civilizaciones perdidas puede ser tan avanzada, o tan distinta a lo que los humanos conocemos y estamos dispuestos a entender que ante nuestros ojos tan sólo puedan ser calificados como fenómenos extraños, seres del más allá, reliquias mágicas o términos similares.

• Fósiles Vivos

Todos los miembros de aquellas inteligencias desaparecieron sin dejar rastro. ¿Seguro?

Puede ser que algunos sobrevivieran, que hayan permanecido ocultos desde entonces y que hoy algo los haya despertado de su letargo o hayan decidido salir por alguna razón. Es posible que los jugadores tengan algún encuentro con seres de la Extrema Antigüedad. ¿Cómo son? Quien sabe. Pero ten en cuenta que no se trata de una única civilización, sino que fueron varias las que han ido surgiendo y perdiéndose. Éstas son algunas posibilidades:

○ *Náufragos de Guerra*

Hace decenas de millones de años dos civilizaciones extraterrestres lucharon sobre este planeta. La guerra acabó con la mayor parte de la vida de este mundo. Los vencidos fueron destruidos, pero algunos se escondieron bajo la tierra quemada o en el fondo marino, salvando lo que pudieron de su tecnología, lo que les permitió subsistir hasta que consiguieron adaptarse (o adaptaron el planeta a su forma de vida).

Sin embargo habían sufrido tantas pérdidas y eran tan pocos que no fueron capaces de volver a su mundo originario por sus propios medios aun después de que sus enemigos hubieran dejado de buscarles.

Los *náufragos* intentaron buscarse los unos a los otros para ayudarse mutuamente y reunir lo que les quedó de su tecnología para enviar una señal de socorro a su civilización en las estrellas.

Apenas salen de sus escondrijos, debido en parte a que estén heridos de forma grave o permanente, o el entorno exterior les sea perjudicial.

Es posible que lo consiguieran, incluso puede ser que la señal llegara ya hace miles de años a su destino y su civilización ya hubiera enviado partidas de rescate en su busca.

Quizás su civilización perdió la guerra y ahora son de los pocos supervivientes de la misma.

Como quiera que sea, quizás algunos testigos humanos hayan podido verlos o intuir sus movimientos, y existan registros o leyendas que relaten eventos protagonizados por estos seres o sus artefactos.

Los estudiosos modernos de lo oculto pueden seguir la pista a estas leyendas o relatos para averiguar si hay algo de verdad en esto. Pero no saben si aquellos seres de otros mundos aún siguen vivos para defenderse de los intrusos.

○ **Mundo Postapocalíptico**

Muchos dicen que el Apocalipsis llegará un día. Las civilizaciones se vendrán abajo, el saber y la ciencia se perderán. Las estructuras sociales se desvanecerán. Incluso la misma especie humana puede extinguirse, para que otra tome el relevo. Pocas cosas quedarán que hagan recordar la gloria pasada de una especie orgullosa y que se consideraba casi eterna.

El Apocalipsis llegaría por distintas vías posibles. Quizás una guerra atómica borrase la civilización de la faz de la tierra, reduciéndose los países y alianzas a poco más que aldeas de subsistencia aisladas por kilómetros de desolación.

Quizás un desastre natural acabase con el mundo conocido, del tipo de una orogénesis repentina y devastadora, el deshielo de los polos y la inundación de gran parte del planeta, una glaciación de millones de años que enviase la civilización al olvido, el impacto de un asteroide contra el planeta, una plaga de efectos devastadores, etcétera.

Una civilización extraterrestre podría llegar e invadir el mundo, acabando con las civilizaciones nativas. Esa civilización podría entonces establecerse en el planeta, mientras los escasos supervivientes luchan inútilmente durante milenios para recuperar el control. Entonces pasan a las sombras para esperar una mejor oportunidad.

Puestos a suponer, quizás llegara un Apocalipsis al más puro estilo de los relatos bíblicos y fantásticos, debido a que los científicos o los estudiosos de lo oculto jugasen con lo que no comprendieran y abriesen una puerta que no debiera ser abierta, y su imprudencia resultase en el fin de su civilización.

Variedades de Apocalipsis hay muchas. Pues ahora supón que el Apocalipsis no es que vaya a llegar, sino que ya llegó hace miles de años. La nuestra sería una civilización postapocalíptica. Y poco o nada sabemos de los que nos antecedieron en este mundo. El Olvido ha hecho presa del saber ancestral y ahora la ignorancia lleva a considerarnos la única especie inteligente que ha morado la Tierra.

Rastros y restos del mundo pasado pueden permanecer aquí y allá, y nos contarán momentos del pasado o traerán consigo la llave a un nuevo Apocalipsis como el que acabó con sus dueños originales.

○ **Fantasía y leyendas. Mitos y religión. Otras alternativas posibles**

¿Criaturas de leyenda existieron realmente y aún perviven hibernando bajo los túneles de metro de las ciudades modernas?

¿Somos meros inquilinos temporales de este mundo en una pausa durante el sueño milenario de seres sobrenaturales de poder casi ilimitado que nos superan y que algún día despertaran para aniquilarnos a todos y proseguir con su reinado cósmico?

Espíritus, mensajes del más allá, médiums... ¿Existen entidades no físicas que están más allá de nuestro entendimiento y nos hablan desde un lugar que no comprendemos? ¿Hay una frontera con ese mundo? ¿Es esa frontera la muerte?

¿Gente del futuro viajó al pasado y dejó allí tecnología fabulosa que espera ser encontrada?

¿Hay un mal oculto bajo el mundo, en túneles que conectan distintos puntos míticos en todo el planeta? ¿Existen restos de seres, tecnología o arquitectura en los huecos de la tierra?

¿Es posible que todo lo extraño que está ocurriendo en el mundo sea de procedencia divina? ¿Quizás alguna divinidad tiene influencia sobre artefactos, lugares y personas de este mundo?

¿Es este un mundo irreal, mero reflejo de una realidad superior? ¿Serían entonces los seres extraños y los eventos inexplicables de procedencia de tal realidad superior y nosotros tristes sombras del mismo, como Platón describió una vez?

¿Persiguen los nazis un objetivo que puede ser que sea real? ¿Existe una cultura intraterrestre con la que podrían formar un Imperio del Mal que dominaría el mundo?

¿O todo es efecto de la mente humana, y los sucesos paranormales, los seres del más allá y los eventos inexplicables al final tienen su origen en la capacidad no explotada del cerebro humano?

● **Registros en Occidente y Oriente**

Realmente nuestros antiguos recogieron multitud de pruebas de la existencia de las civilizaciones perdidas. Ya fuesen restos arqueológicos, piezas de tecnología extinta, documentos, transcripciones de testimonios de gente que hubiera visto u oído

algo relacionado con seres extraños antediluvianos, estatuas, etcétera. En la Antigüedad, los grandes imperios tuvieron a bien conservar tales muestras de un saber anterior para intentar desentrañar su propio pasado y obtener las claves de su futuro.

Así, en Occidente se crearon dos grandes centros de saber que acumularon todo lo encontrado hasta la fecha y en adelante.

Uno de ellos, el más famoso, fue la Biblioteca de Alejandría. Sus múltiples salas y edificios contuvieron el equivalente actual a medio millón de libros. La mayoría de ellos registraban saber arcano, incomprensible para la gente del momento. Eran conservados para el estudio y la investigación. La Biblioteca también era un museo, y albergaba piezas arqueológicas increíbles, artefactos misteriosos, de procedencia y uso desconocido. Considerada una de las Maravillas de del mundo, la Biblioteca de Alejandría sufrió diversos incendios debido a los avatares militares de la época. Finalmente fue totalmente destruida. Aunque se sabe que viendo el creciente peligro de la supervivencia de los tomos de la Biblioteca, el conservador de la misma, y varios *asociados* lograron extraer decenas de los más valiosos y misteriosos objetos y rollos para llevarlos a otro lugar más seguro.

La otra gran biblioteca de Occidente estaba ubicada en Cartago. Los fenicios habían estado recogiendo historias y documentos de los pueblos con los que comerciaban durante siglos. Algunas veces, a cambio de sus mercancías, los jefes locales les entregaban artefactos extraños tenidos en gran valía por los pueblos, de los cuales se veían obligados a desprenderse en tiempos adversos (sequías, hambrunas) para poder comerciar. La mayoría de estos artefactos poseían un valor meramente religioso o legendario, su uso real ya olvidado hacía miles de años. Los fenicios aceptaban los artefactos de buen grado ya que pese a no ser de oro o metales preciosos, sí eran de un factura absolutamente impresionante. Engranajes diferenciales, luces que nunca se apagaban, estatuas con la capacidad de hablar en extraños idiomas... Esos tesoros eran llevados a la capital, Tiro, y allí guardados en las casas de los comerciantes más ricos, los coleccionistas o en la corte. Como heredera de Tiro, Cartago conservó la mayor parte de esos artilugios y reliquias. Junto con multitud de documentos y rollos en idiomas desconocidos. Sin llegar a tener la cantidad de documentos que logró abarcar la Biblioteca de Alejandría, la de Cartago era sin lugar a dudas un gran centro de saber. Un punto de peregrinaje para los sabios del norte de África e incluso desde las provincias romanas. La Biblioteca de Cartago fue destruida cuando se destruyó la propia Cartago. Aunque el saber avanzado de astronomía, medicina, mecánica, y agricultura que demostraron conservar los pueblos del norte de África hasta Arabia durante siglos hasta finales de la Edad Media, demuestra que no todo se perdió en aquella batalla, y que viendo la derrota acercarse, los tesoros y documentos más relevantes fueron dispersados o rescatados.

La tercera gran biblioteca del mundo antiguo se encontraba en Oriente, en China. Se sabe que esa biblioteca contenía una cantidad tan grande de rollos y manuscritos que tan solo estimar la cantidad de información que pudo conservar se hace difícil. Todos los clásicos Chinos se guardaban en esa biblioteca, junto con cientos de miles de documentos que trataban sobre disciplinas como la alquimia, la mecánica, la astronomía, y muchas otras que no sabían identificar en aquella época, no por estar en un idioma antiguo (que lo estaban) sino porque no sabían en qué se podían aplicar tales textos. No conocían las necesidades que esas oscuras técnicas venían a cubrir, así que los conservaron durante siglos en espera de que alguien algún día supiese dar uso a todo ese saber. Pero llegó un día en que un nuevo Emperador asumió su mandato. Este Emperador consideraba que él era tan absolutamente importante que la Historia anterior a él debía olvidarse y rescribirse con él como punto de partida. Así, que ordenó quemar la biblioteca y conservar únicamente aquellos libros que hablasen de astronomía (porque era de su interés) o que tratarasen sobre su familia. Además, ordenó enterrar vivos a todos los sabios y escritores que alguna vez habían estado en la biblioteca consultando sus antiguos documentos. Se cree que muchos sabios de la época se apresuraron a introducir de su puño y letra en los antiguos documentos referencias explícitas a la familia imperial o a la astronomía, aunque los textos no tratarasen de eso, para salvarlos de la destrucción, antes de ser capturados y enterrados vivos. Aunque así lograron salvar una gran cantidad de ellos, la inmensa mayoría quedó para el fuego. Y eran tantos que la biblioteca ardió día y noche durante seis meses seguidos antes de que tuviera que ser apagada por el peligro que conllevaba tener un incendio permanente en la ciudad.

• El caso Maitines de Antonio de Vivallo

Personajes y Aventuras

• Finalizar un personaje

○ *Personajes aburridos*

En casi todos los juegos de rol termina pasando que un personaje es al final tan bueno en todo lo que hace que ya no tiene rival a su altura ni es divertido jugar con él. En ese caso lo mejor es dejar ese personaje y comenzar con otro. Pero cambiar un personaje tan *trabajado*, con el que tanto se identifica el jugador por otro recién salido de la escuela no es fácil. Por eso se introduce el concepto de *Puntos de Jugador*.

○ *Puntos de Jugador*

Los puntos de jugador son un premio que da el DJ al jugador que termina con un personaje para que se haga otro nuevo pero que no parta con sus características desde cero.

Un jugador puede gastar todos sus puntos de jugador al crear un nuevo personaje, o ahorrar algunos para futuros personajes. Intuitivamente es como que parte de la experiencia del personaje actual pasa al nuevo desde el primer momento.

De esta forma se fomenta la variedad de personajes para cada jugador, evitando que una misma persona se encasille con un personaje que termine siendo injugable. O que la muerte de un personaje muy avanzado no suponga un trauma para su jugador.

○ *Equivalencia y Recompensas*

El valor de los puntos de jugador es el siguiente:

1 Punto de Jugador = 1 Punto de Técnica

1 Punto de Jugador = 2 Puntos de Habilidad

1 Punto de Jugador = 0'2 Puntos de Atributo

1 Punto de Jugador = 1'0 de Dominio de Anomalía

El DJ asignará a su propia discreción la cantidad de puntos de jugador que considere oportuna, pero una buena medida sería la que te damos a continuación.

Suma todos los atributos, al resultado le llamaremos A.

Suma todas las habilidades, divide la suma entre 10 y añádeselo a A.

Suma todas las especialidades, divide la suma entre 20 y añádeselo a A.

Suma todas las técnicas, divide la suma entre 2 y añádeselo a A.

Suma a A el Dominio de Anomalía (si lo tiene) menos 10'0.

Suma 0'2 a A por cada 1000\$ que tenga el personaje.

Réstale 15 a A.

Divide A entre 5 y quédate sólo con la parte entera: esos son los puntos de jugador que le darías.

Pero ten también en cuenta que:

- Si tras realizar el cálculo anterior salen más de 15, rebaja esa cantidad como creas conveniente.
- Si el jugador dejó su personaje anterior por muerte o exceso de desarrollo en el mismo, pero no por cumplir su meta, dale la sólo la mitad.
- Si cumplió su meta final, dale el doble.
- Si el jugador se hace un personaje muy parecido al que acaba de terminar, dale sólo la mitad de la cifra anterior, pero nunca menos de 5.

• Personajes Jugadores Anómalos

¿Así que uno de tus jugadores está interesado en interpretar a un personaje anómalo...? Bien, intentaremos darte unas indicaciones sobre este asunto.

Los personajes anómalos de *Profanadores* no son como los magos de otros juegos. Para empezar, nadie puede meterse a aprendiz de anómalo. Eso es algo que es innato al individuo. Además, ningún personaje puede aprender a usar las anomalías como si fueran escuelas de magia de los juegos de espada y brujería.

Un personaje anómalo tiene **una** anomalía. Es decir, no va aprendiendo hechizos de libros ni de maestros a lo largo de su vida. En lugar de eso, poseen una única particularidad que puede potenciar o atrofiar según la use o la intente ignorar.

Como ya hemos dicho, algunos individuos pueden tener anomalías y no darse cuenta de ello, debido a que éstas no muestran unos síntomas muy claros. Por ejemplo, la anomalía de Aleafilia (el individuo tiene una suerte completamente antinatural) es algo que si bien es chocante, no es demasiado paranormal como para que el propio sujeto se diga “¡Caramba, soy un monstruo!”.

También hemos dicho que los individuos anómalos son muy muy infrecuentes. Bien. Como en *Profanadores* los grupos de PJs estarán compuestos por expertos y científicos de lo más selecto de mundo, podríamos decir que un individuo anómalo tampoco está muy fuera de lugar. La institución o interesado en que se haga la misión puede introducir en el grupo al personaje anómalo si éste hubiese sido reclutado antes por él o formase parte de un programa de experimentación de la agencia de inteligencia gubernamental de turno o cosas parecidas.

Pero en ningún momento permitas que esto se te vaya de las manos, una pandilla de 5 ó 6 anómalos viajando por el mundo es algo inverosímil incluso en *Profanadores*. A lo más, debería haber un único miembro con anomalías. O con muchos *peros*, dos.

La proporción de anómalos entre los personajes de importancia del juego (no cuentes con los esbirros, que son muchos) debería ser como mucho 1:10. Y eso ya está concentrando a un buen montón de anómalos en una partida.

Además. Los anómalos no deberían revelar su condición ni siquiera entre sus compañeros de grupo, excepto en caso de fuerza mayor. Si el personaje quiere seguir teniendo libertad debería evitar que rumores acerca de sus *capacidades* llegaran a oídos de las agencias secretas de los países de los integrantes del grupo, o del propio enemigo.

Recuerda que en el grupo puede haber agentes secretos o agentes dobles. La revelación de la presencia de un anómalo en el grupo puede ser un premio gordo para estos personajes siniestros.

• Diseñar una Aventura de Profanadores

Diseñar una aventura es casi como inventarse una película o una historia de un libro. La principal diferencia es que no sabemos cómo van a reaccionar los jugadores en cada situación.

Cada cual diseña las aventuras como mejor le parece. Algunos las hacen lineales y otros dejan mucha libertad a los jugadores. No vamos a sentenciar aquí cómo se deben hacer o cómo no se deben hacer las aventuras. Para eso ya avisamos al principio que se requerían Directores de Juego que tuvieran experiencia antes de jugar a este juego.

Aquí vamos a dar unas directrices de qué debería haber y qué se debería evitar en una aventura de este juego concreto. Claro está, no son más que directrices y puedes ignorarlas si consideras que alguna te entorpece, es innecesaria, no te resulta cómoda o tienes alguna idea mejor.

○ Componente Aventura

Al fin y al cabo, en casi todos los juegos de rol se juegan *aventuras*. En este juego particularmente el componente aventurero debe ser explotado hasta su mayor expresión.

Eso incluye viajes a países lejanos, parajes exóticos, culturas extrañas, tesoros perdidos. En definitiva “*Viaje y Descubrimiento*”.

Pero, como en todas las grandes películas de aventuras, debe haber malos malísimos que van tras los buenos, persecuciones (cientos de ellas y en los medios más inverosímiles) y duelos, aunque sea con armas modernas. En definitiva “*Acción y Peligro*”.

Para lograr el espíritu aventurero no envíes a los jugadores a Europa. Llévalos al Tibet, a Etiopía o a Sudamérica.

Pon una persecución en camionetas, coches, motos, lanchas, trenes o incluso submarinos y globos aerostáticos. Que las persecuciones sean por diversos ambientes, caminos de cabras, ríos, entre montañas, etc.

Los malos serán ingeniosos y odiosos. No metas aburridos cabezas cuadradas. Usa enemigos con manías y personalidades muy marcadas. Los malos no están ahí por cumplir órdenes. Están ahí para fastidiar a los buenos y disfrutar haciéndolo. Recuerda, los malos son infinitamente malos y no tienen moral.

Lo normal es que uses frecuentemente a los nazis como villanos para todo. Tampoco abuses. Aunque el Aussenreich es el enemigo más formidable, utiliza también enemigos en la sombra, sociedades secretas, dictadores locales, etc. No te olvides de que los Soviéticos y los Orientales están ahí para que los uses como recambio de los nazis, si es que los jugadores juegan con los Aliados. Ten en cuenta que es perfectamente posible que los jugadores escojan personajes de los otros Bloques y incluso que formen un grupo heterogéneo. Ten esto presente al hacer tu aventura.

No todas las misiones consistirán en recuperar tal objeto antes de que los hagan los alemanes. Inventa también misiones de rescate, secuestro, infiltración o incluso exploración. Cuanto más original sea la misión, mejor.

○ **Componente Misterio**

Aunque la aventura es la parte más activa de la partida, generalmente siempre habrá una historia de trasfondo más profunda. La mayor parte de las veces estará relacionada con asuntos misteriosos u ocultos tales como reliquias antiguas, objetos de poder, maldiciones y hechizos ancestrales, entidades desconocidas y todo lo relacionado con el *más allá*. Al fin y al cabo, es en eso en lo que se basa todo el juego: la búsqueda del *poder oculto* por parte del Aussenreich, y la determinación de impedirselo por parte de los aliados, los soviéticos, los orientales y los demás interesados.

Emplea el misticismo, las leyendas (que siempre tienen algo de verdad), las religiones y las supersticiones. Los cultos antiguos, las culturas ancestrales, y las ciudades perdidas. En todas las culturas hay temas que hacen referencia a sucesos paranormales o milagrosos. La clave es decir *¿y si hubiera algo verdadero tras esa leyenda?*

Puedes usar casi cualquier cosa. Si has visto series de misterio como *Expediente X*, ya tienes mucho en que inspirarte. Consulta la bibliografía para documentarte de cosas asombrosas que, a pesar de estar documentadas no trascienden a la opinión pública. Cuanto más antiguo suene, más cosas podrás inventarte y más misterioso parecerá todo.

Sin embargo, si hay algo con lo que tienes que tener cuidado es con la fenomenología extraterrestre. Parte de la historia de trasfondo del juego se basa en ese tema, así que más vale que te leas lo concerniente a ese aspecto a lo largo del manual para evitar caer en contradicciones con el libro.

○ **Componente Espionaje**

Los personajes no deben disponer de todos los medios al iniciar la aventura. Serán generalmente depositados en las afueras de un territorio o ciudad y ellos mismos deberán arreglárselas para obtener lo que buscan. Si están en territorio hostil huelga decir que deberán pasar desapercibidos. Tendrán que *hacerse* con el material que necesiten y del que no dispongan desde el principio.

Haz que se tengan que disfrazar, que tengan que obtener permisos falsificándolos o sobornando al personal, que se infiltren en almacenes de material del enemigo. Las misiones deberían tener objetivos tales como robar unos planos, arrebatar un artefacto milenario a los nazis sin que se enteren, secuestrar e interrogar a agentes enemigos, acceder a un búnker, etc.

Oblígales a trabajar en equipo. Evita los individualismos. Haz que unos entretengan al guardia mientras los demás se cuelan en la fortaleza, que uno abra fuego para cubrir a los demás, mientras los otros avanzan. Anima a que sean solidarios los unos con los otros. Un médico puede resultar más útil al grupo que un tipo cargado de armas.

Haz que la sutileza sea la mayor parte de las veces la clave de la victoria. Que tengan que pasar desapercibidos, que la misión se vaya a pique si los detectan. Que salten las alarmas al menor indicio de intrusión. Evita al típico *Rambo* que usa la ametralladora hasta para pedir la hora. Abrirse paso con una ganzúa será siempre más discreto que tirar la puerta de una patada.

Deja claro a los jugadores que no pueden entrar por la puerta grande de la base enemiga dando voces y pegando tiros. Si los descubren, se acabó. ¿Se creen mejores que un par de esbirros? Envíales a dos docenas a ver que tal salen parados.

Ante todo, da la sensación de peligro. Normalmente, cuando los nazis atrapaban a alguien, ese ya no escapaba ni era rescatado. Déjaselo claro.

○ **Sobre gustos...**

Introduce un par de tópicos de cada uno de los tres componentes citados anteriormente en cada aventura. Pero no dejes de introducir conceptos de tu propia cosecha. Nosotros no tenemos la clave de la aventura perfecta.

Una buena aventura es aquella en la que TODOS se divierten. Es importante resaltar ese **todos**. Los jugadores se lo deben pasar bien, pero también el DJ debe disfrutar metiendo a los personajes en berenjenales y viendo cómo salen de ellos.

No todo le gusta a todo el mundo. A algunos les irá más la aventura, los tiros, la acción. A otros les gustarán las investigaciones, los misterios y los sospechosos. Otros primarán lo fantástico y evocador sobre todo lo demás. Está claro que si el DJ hace una aventura sin acción y se la presenta a unos jugadores deseosos de tiros, lo más probable es que se aburran.

Un hecho típico que suele ocurrir es que los DJ diseñan aventuras que les gustaría jugar a ellos. Pero es posible que los jugadores no la aprecien tanto como él lo haría. Buscar el término medio y el equilibrio parece la mejor solución.

○ **Lo Propio y lo Impropio**

Admitámoslo. Éste no es un juego realista. En el mundo real no hay buenos ni malos. De ahí que hayamos recurrido a un *mundo alternativo* en el que los nazis son la encarnación del mal. De todas formas tampoco hemos pintado a los “buenos” como hermanitas de la caridad. Os habréis dado cuenta de que en todas partes cuecen habas, unos más, otros menos, pero ninguno es la Madre Teresa.

Eso en cuanto a los líderes o las organizaciones gubernamentales. Sin embargo, los personajes jugadores son los realmente buenos de la película. Sus jefes pueden ser turbulentos y crueles, pero ellos deberían comportarse dignamente.

No permitas que los personajes se comporten como energúmenos. O si lo hacen, adviérteles que eso les costará una reprimenda, una mancha en su expediente o incluso un consejo de guerra o una acusación. Con esto no decimos que no puedan robar una monedita del cepillo de la iglesia. Nos referimos a que no se deben recrear en las matanzas, el sadismo, etcétera.

En cuanto a ti, a la hora de hacer las aventuras deberías evitar introducir elementos anacrónicos o adelantados a su época. No pongas teléfonos móviles ni tan siquiera a los agentes secretos. Las radios portátiles más pequeñas de la época eran del tamaño de una mochila y costaban una millonada. No metas armas de diseño contemporáneo como las UZIs, las guiadas por láser, etc.

En la época no había ordenadores, y los que podría haber ocuparían una nave industrial, así que nada de informática ni de inteligencia artificial (al menos en la tecnología humana...).

No metas con calzador hechos históricos que ocurrieron *después* de las fechas indicadas en el capítulo de ambientación. El mundo ha cambiado desde que su historia fue alterada. Así que lo que ocurra a continuación puede no parecerse en nada a lo que ocurrió en realidad.

En este juego, los personajes tienen una moral bastante fuerte. En la realidad, un hombre se puede venir abajo después de ver morir a otro. El día a día de las trincheras acaba con la moral de los combatientes, por muy duros que sean estos. En las películas de aventuras, y en *Profanadores*, los personajes se ven afectados por la muerte, la nostalgia y el miedo de una forma muy leve.

Introduce humor en la partida. El humor es un ingrediente esencial en las películas de aventuras y acción. En las de misterio también puede venir bien un poco de humor negro. No estamos diciéndote que conviertas la aventura en un guión de *Top Secret* pero que de vez en cuando surjan situaciones chocantes no estará mal.

○ **Personajes Secundarios**

Los personajes secundarios son aquellos con los que los personajes jugadores interactúan en la partida. Eso ya lo sabes de otros juegos.

En *Profanadores* hay ciertos roles que los PNJ toman a menudo.

▪ **Instructores**

En ocasiones algún PNJ puede resultar ser un experto en algún campo del saber o la técnica que esté dispuesto a instruir a los PJ a cambio de algo. Estos personajes pueden ser una forma de limitar el aumento indiscriminado de las características de los PJs si les obligas a buscar maestros para los niveles más avanzados.

El PNJ instructor puede exigir un pago en metálico, hacerlo gratis o, lo más interesante, pedir a los PJs que hagan algo a cambio. Esto te permite introducir a los PJs en las aventuras de una forma ágil, si es que los instructores se las encargan. Puede parecer difícil hacer coincidir de esta forma a varios personajes jugadores, sobre todo si no están interesados en lo que el PNJ instructor ofrece por sus exigencias. Pero tampoco es una tarea complicada en extremo. Ofreciendo algo distintos a los demás, o que el propio PJ sea quien lo haga puede solucionar este obstáculo.

- **Esbirros**

La mayoría de las veces los personajes jugadores se enfrentarán contra enemigos de poca importancia para la trama. Normalmente serán esbirros y secuaces menores de los verdaderos enemigos que se les envía para poner difícil el camino de los PJs.

Ni mucho menos te comas la cabeza pensando una personalidad y una hoja de personajes completa para cada uno de los esbirros. Suelen ser individuos anónimos, con escasa conciencia de su propia seguridad y que suelen caer derribados de un par de golpes.

Los esbirros no deberían tratarse en combate como *iguales* a los PJs. Un PJ podrá derrotar fácilmente a un par de esbirros sin muchas complicaciones. Pero tampoco los trates como muñecos de paja.

Esbirros puede haber de muchos tipos. Desde los fanáticos que no dudan en salir al encuentro de las balas de la ametralladora del PJ, hasta los que tienen más estima de su propia vida y realizan maniobras más elaboradas para atrapar o atacar a los PJs.

- **Villanos**

Los Villanos son los auténticos némesis de los jugadores. Éstos deberían ser algo superiores al PJ medio y ser un rival considerable en el combate. La verdad es que villano también puede ser el diabólico multimillonario loco en silla de ruedas que, lógicamente, no tiene oportunidad alguna frente a los PJs si éstos se le presentan en la sala de estar armados hasta los dientes. En estos casos dale al villano un par de esbirros y trátalos como si fueran los villanos.

Los villanos son los que están detrás de todos los problemas de los PJs y suelen tener objetivos siniestros y de consecuencias desastrosas para el mundo.

- **Neutrales y Aliados**

Los personajes neutrales son los que sin ser villanos, sí tienen objetivos como los PJs y que en ocasiones pueden colaborar con ellos, rivalizar o mostrar una actitud indiferente.

Los personajes neutrales de importancia enriquecen la historia y permiten reusarlos en nuevas historias como ganchos o para entretejer distintas tramas a través de una campaña.

Algunos pueden terminas convirtiéndose en los futuros instructores, aliados o villanos de los jugadores.

○ **Ideas para Aventuras**

De qué va una Partida de Profanadores. De muchas cosas. Normalmente una partida tendrá un móvil claro que los jugadores conocen y cuya consecución persiguen. También puede encadenar distintos móviles, o mezclarlos o poner a los jugadores en un momento y lugar y esperar a ver cómo reaccionan con el entorno.

- **Móviles**

Hay bastantes tipos de argumentos y objetivos posibles como para que salgan partidas muy variadas en *Profanadores*. Aquí ponemos unas cuantas vías que podrías seguir para organizar una partida.

- **LOS DERROTEROS DE LA GUERRA**

La Guerra está desolando el mundo y no tiene vistas de terminar mañana. La inestabilidad mundial por un lado, con el mundo dividido en muchos bloques enemigos, unida al equilibrio de fuerzas cuando se enfrentan dos o más bloques contra el Aussenreich, pueden hacer que la guerra se prolongue durante meses y meses, probablemente años. Mientras que los distintos bandos intentan lograr ventajas tecnológicas y estratégicas por cualquier medio, las batallas se suceden por todas partes. Los PJs pueden verse involucrados en la guerra de forma directa a través de las agencias o mandos de los países involucrados.

Generalmente, cuando los PJs se meten en aventuras relacionadas con la guerra, deberían ser del mismo bloque o temporalmente aliados. De lo contrario no tiene sentido que enemigos entre sí participen en misiones conjuntas.

La forma más simple de que los personajes se vean involucrados en la guerra es a través de combates, escaramuzas, asaltos y batallas. Se les puede haber ordenado tomar una posición enemiga, asaltar un convoy, eliminar una patrulla, bombardear una base, apoyar a la infantería en una batalla, proteger la artillería y muchas más cosas.

Pero muchas veces los personajes no están muy preparados para entrar en combate intenso, y lo más normal es asignarles otras misiones en las que sus objetivos sean más importantes y complejos, donde se requieren más talentos aparte de los de apretar el gatillo.

Muy frecuentemente se organizarán cuerpos de infiltración tras las líneas enemigas, con objetivos muy diversos. Al grupo puede habersele ordenado sabotear instalaciones, armamento o equipamiento del enemigo.

O rescatar a un grupo de prisioneros de gran importancia para la guerra. O tomar el papel opuesto y secuestrar a un oficial o científico enemigo crítico, para llevarlo ante el Alto Mando, para interrogarlo o incluso para, si la situación bélica así lo requiere, darle pasaporte al otro mundo...

No siempre será cuestión de destruir, y a veces se les puede pedir que se infiltren para obtener mapas, mensajes secretos, informes, planos de tecnología, prototipos, confidencias, soplos, filtraciones... Espiar los movimientos del enemigo o averiguar cuáles serán sus próximas acciones.

Otras veces los personajes pueden tener que contactar con un grupo de la resistencia en un país ocupado, o desestabilizar la seguridad de una zona, o animar un levantamiento, o repartir propaganda en el propio territorio del enemigo...

Las posibilidades son inmensas, y eso reduciendo la trama sólo al aspecto bélico. Sin embargo *Profanadores* es bastante más rico.

▫ LAS INTRIGAS DE LOS PODERES

Hay muchas sociedades, organizaciones, instituciones, grupos, sectas, y fuerzas que ansían acaparar más poder en estos tiempos tumultuosos. Muchos de estos grupos no dudarán en sabotear o destruir a los demás para lograr sus objetivos.

Los personajes pueden ser 'utilizados' por alguna de estas sociedades para lograr sus objetivos. Y decimos 'utilizados' porque en ocasiones los PJs estarán actuando sin saberlo en favor de una o otra sociedad y sus intereses.

No cabe duda que si el PJ pertenece a una de estas sociedades, es posible que esté enterado del tinglado e incluso apoye la misión aún más. Sin embargo muchos de estos poderes se mueven en la sombra, y considerando la gran cantidad de sociedades de intereses contrapuestos que hay, es muy difícil que todos los miembros de un equipo de PJs estuvieran de acuerdo en trabajar para ninguno de estos grupos.

Así que lo más normal es que quien organiza a los PJs para alguna misión de móvil más claro y público, en el fondo esté empleando a los PJs como títeres de algún otro fin más oscuro y secreto.

Con oscuro no queremos decir que siempre sea malvado y tortuoso. Muchas veces las fuerzas del 'bien' tienen que actuar en secreto absoluto, incluso sin el conocimiento por parte de los agentes que llevan a cabo la misión de los objetivos reales de la misma.

Como imaginarás hay infinidad de posibilidades de encubrir una misión beneficiosa para una sociedad bajo una misión más inocente. Eliminar a personalidades contrarias a tu grupo, espiarlas, derrocarlas, etcétera.

▫ EL MUNDO OCULTO

Pero lo que de verdad hace misteriosas a las partidas de *Profanadores* es que siempre suelen suceder hechos extraños, perseguir individuos raros, o buscar artefactos y lugares arcaicos y desconocidos.

Toda la trama de *Profanadores* gira en torno a sucesos de naturaleza sobrenatural o misteriosa que acaparan la atención y el interés de las agencias de inteligencias y dirigentes. Tales eventos, individuos, objetos o lugares parecen revelar un saber antiguo olvidado, una tecnología perdida, una Historia no descubierta hasta ahora.

Civilizaciones que se perdieron en el pasado, dejando escasos o nulos rastros de su existencia que alcanzaron un nivel tecnológico, social o, simplemente, unos logros que jamás podríamos imaginar.

Su desaparición es tan misteriosa como las pocas evidencias que permanecen ocultas de su existencia. ¿Sobrevivió algún miembro de esas culturas? ¿Cuáles fueron las causas de su desaparición? ¿Fueron ellas o sus logros las propias causas? ¿O hay algo más?

¿Cuántas de esas culturas hubo? ¿Fueron contemporáneas algunas de otras? ¿Eran enemigas?

Se ha rescatado reliquias atribuidas a esas culturas y parecen tener propiedades y poderes increíbles. Los servicios secretos los buscan y defienden por encima de todo. El Aussenreich tiene como principal objetivo, por encima de ganar la guerra, la investigación y toma de contacto con supuestos supervivientes de ese mundo antiguo que permanece oculto.

¿Mundo Antiguo? Lo cierto es que el *mundo oculto* no sólo pertenece al pasado. En la actualidad de *Profanadores* existes diversos lugares e individuos que poseen ciertas particularidades asombrosas. Los Dotados o *anómalos* son seres (no tienen por que ser humanos) que son poseedores de algún tipo de capacidad sobrenatural. Los servicios de inteligencia paranormal de cada bloque (unos más que otros) dan mucha importancia a la investigación de estos lugares, artefacto e individuos, los cuales son esquivos y tardan poco en desaparecer si los agentes no actúan suficientemente rápidos.

Los grupos de PJs pueden ser enviados a investigar sucesos extraños cuya presencia se ha detectado en algún punto del mundo... Otras veces se toparán con ellos, y una investigación adecuada será muy valorada por sus mandos.

En ocasiones las misiones serán de encontrar y recuperar artilugios extraños o incluso robarlos del enemigo. En otras recibirán órdenes de emplear los ingenios de alguna manera, para probarlos por ejemplo.

En otras, los artefactos pueden haber sido estudiados anteriormente y haberse determinado su peligrosidad extrema. O bien ser demasiado voluminosos para ser robados. O ser emplazamientos fijos o lugares... En esos casos más vale destruirlos que permitir que el enemigo haga uso de ellos.

Se puede aplicar las mismas ideas con los *anómalos* u otro tipo de individuos relacionados con el ocultismo bajo poder o influencia del enemigo. En ocasiones habrá que secuestrarlos, liberarlos, apoyarlos, eliminarlos... Sus conocimientos y habilidades pueden ser de gran interés para todos los bloques. Pueden revelar información de importancia crítica sobre el uso u origen de algún artefacto, lugar o incluso poder sobrenatural. Esa información puede también ser encontrada en manuscritos, libros, jeroglíficos o mensajes dispersos por todo el mundo, en enterramientos, ruinas perdidas, en el fondo del mar, en las raíces de las montañas, etcétera.

▫ **INDEPENDIENTES**

“Estáis en una posada y se os acerca un individuo que os pide que le hagáis un trabajo a cambio de una recompensa”.

¿Cuántas partidas empiezan así? Está claro que esa frase no es directamente aplicable a *Profanadores* ya que es raro que los personajes gasten su tiempo libre en una posada, en grupo, y más raro aún que un individuo les asigne una misión así porque sí.

Pero cambiando un poco la situación, el fondo de este móvil es perfectamente válido.

Supongamos que un rico empresario minero ha descubierto una extraña plancha de piedra con una inscripción que habla de una antigua y legendaria reliquia y quiere contratar a un experto en el tema para que le busque dicha reliquia para su colección privada (¿suena a algo :D?).

O un viejo excéntrico ha decidido gastar su fortuna en un viaje hacia la mítica Atlántida, guiado por las teorías y suposiciones de viejos eruditos de la Edad Media.

Puede ser que una familia influyente quiera rescatar a un hijo capturado por el enemigo y haya que infiltrarse en un campo de prisioneros tras las líneas enemigas.

O un avión de pasajeros fue derribado en África y entre los viajeros iba alguien importante y se pida a los PJs que vayan a ver si ha sobrevivido...

● **Dirigir una Aventura**

○ **Batallas**

<competición de cuerda>

○ **Acciones Secretas**

▪ **Mensajes confidenciales**

Frecuentemente algún personaje querrá decir algo en secreto al DJ, y viceversa. En lugar de que ambos se aparten del grupo y charlen en privado, se pueden emplear papelitos y notas secretas para la comunicación.

Lo cierto es que en una conversación aparte con el DJ la expresividad es mayor y la conversación es más fluida. Sin embargo se está privando del DJ a los demás jugadores. Si ocurre muy a menudo, los demás jugadores terminarán aburriéndose si la acción es continuamente detenida por las charlas secretas.

Empleando tarjetitas no se requiere toda la atención del DJ, de forma que la acción puede continuar, sólo deteniéndose cuando el DJ lee las notas y las responde.

En todo esto hay un fallo. Tanto mediante notas como mediante charlas secretas, los demás jugadores son conscientes de que ese jugador está tramando algo. Eso los pondrá en alerta y más suspicaces de lo normal, tirando por tierra el posible factor sorpresa del que el jugador quisiera aprovecharse.

- **Protegidos por la duda**

En cierto modo, este juego intenta proporcionar una coartada para esos jugadores complotadores. La clase secreta de personaje *Miembro de Inteligencia* incluye la necesidad de comunicarse en secreto con el DJ. Como el agente secreto no puede revelar su naturaleza a los demás jugadores, ni éstos tienen por qué poner en peligro la misión de aquél al entrometerse en sus asuntos, existirá una permisividad para los mensajes confidenciales por parte de los demás jugadores mientras duden si puede tratarse de un agente secreto aliado cuya misión secreta no tienen por qué conocer.

Por supuesto, si el personaje da señales de actuar contra el grupo, probablemente sea fusilado por sus propios compañeros de equipo. Así que tanto el agente secreto aliado, como el agente doble enemigo deben actuar de manera muy sutil para evitar que descubran lo que está haciendo. El primero por órdenes y por proteger a sus compañeros de saber lo que no deben; el segundo para sobrevivir y cumplir su misión.

- **Efectuar las acciones secretas**

Cuando uno de los personajes desea realizar una acción secreta sobre sus compañeros lo normal es que quiera que, aún después de haberla realizado, sus compañeros sigan sin saber quién lo hizo.

Por ejemplo, si un agente doble quiere eliminar a un miembro del grupo cuando los demás no miren, el DJ le preguntará cómo piensa hacerlo. El jugador podría decir que él, disimuladamente, se va quedando atrás. Cuando vayan a doblar una esquina disparará sobre el último por delante de él con un silenciador, para después decir “¡Cuerpo a tierra! ¡Francotirador!”

El DJ debería pedirle, para empezar, que lance una tirada de *Ocultar* para pasar desapercibido mientras se retrasa. Lo mejor será que el propio DJ lance la tirada en secreto sin decir qué está tirando, porque si los demás jugadores ven a su compañero lanzando esa habilidad, probablemente se mosqueen. Hará lo mismo con la acción de disparar y lo demás.

En general, el jugador que hace las acciones secretas indicará al DJ lo que piensa hacer, y el propio DJ lanzará todas las tiradas necesarias sin dar explicaciones a los demás. En caso de fallo al pasar desapercibido, el DJ lo dirá a los demás jugadores de una manera sutil. Algo así como “Mengano se ha quedado atrás”, sin dar más detalles.

- **Ocultando las acciones secretas**

Es fácil deducir que si un jugador está pasando notitas al DJ y acto seguido uno de ellos muere, el jugador tiene algo que ver. Para evitar eso, el jugador debe indicar al DJ cuando quiere que lleve a cabo sus acciones secretas mediante una señal convenida en las notitas.

De esta forma, un jugador puede decir al DJ en una notita “Oye, voy a sabotear el camión. Lo haré cuando tosa dos veces” y esperar durante 10 minutos hasta que a los demás se les olvide que ha estado comunicándose con el DJ, y entonces toser. Así, es más difícil que los demás descubran la traición.

- **Fastidiando la partida**

Si el agente doble es tan bueno que continuamente está fastidiando a los demás, pese a estar desarrollando correctamente su papel existe peligro de que la partida se vaya al garete. El caso es que los demás jugadores empezarán a aburrirse mientras que el agente doble se lo pasa pipa. En ese caso, por el bien del juego, el DJ debe acabar con esa situación de alguna manera u otra.

Una forma es falsear las tiradas del complotador para hacer que sea descubierto por sus compañeros.

Claro que el DJ que no quiera comerse la cabeza con sutilezas puede directamente hacer caer al *pesado* en un foso de lava y listos.

Otra manera más elegante puede ser comunicar al agente doble que sus jefes están contentos con él y ha sido destinado a otro lugar. O que sea asesinado por un agente de inteligencia controlado por el DJ que aparece de repente e informa al grupo de que estaban viajando con un traidor recién desenmascarado. En ambos casos premia al jugador con puntos de jugador para que se haga otro personaje.

En cualquier caso, siempre que veas que los complotadores están fastidiando de más la partida, acaba con ellos. Incluso puedes impedir que una clase secreta participe en la aventura para simplificar todo esto.

Otros

Consejos

Puntos de Material

Documentos Auténticos sobre la Segunda Guerra Mundial

• La abuela ha muerto

Esta contraseña, pronunciada a las 20 horas del 31 de Agosto de 1939 por el jefe del Sicherheitsdienst, Heydrich, abrió la puerta de la Segunda Guerra Mundial.

Todo había empezado algunas semanas antes, cuando Hitler, decidido ya a atacar Polonia, encargó al comandante de las SS Himmler organizar un "incidente" capaz de dar al ejército alemán la excusa oficial que pudiera justificar frente al mundo la intervención armada en territorio polaco.

Himmler habló con Heydrich y éste asumió personalmente la misión de preparar un plan que previese el asalto de supuestos soldados polacos a la emisora alemana de Gleiwitz, a pocos kilómetros de la frontera. La operación fue preparada en el más absoluto secreto.

Algunas decenas de hombres, casi todos miembros de las SS, fueron enviados a la zona de Gleiwitz provistos de armas y uniformes de reglamento del ejército polaco. Mandaba el grupo un joven ex estudiante de filosofía llamado Alfred Helmut Naujocks. Miembro de las SS y colaborador de la Gestapo y de la policía secreta, Naujocks era un tipo audaz, un aventurero sin escrúpulos, fanático secuaz de la doctrina nazi.

La misión del comando nazi consistía en fingir un ataque a la emisora de Gleiwitz y leer allí por la radio un mensaje en lengua polaca obviamente hostil para con Alemania. Una vez Heydrich pronunció la contraseña mencionada, los falsos soldados polacos atacaron arma al brazo la emisora y, para dar realismo a su acción, no dudaron en hacer fuego sobre el personal, matando algunos ciudadanos alemanes que, de perfecta buena fe, habían tratado de defenderse de los polacos.

Algunas horas después del "incidente" las fuerzas armadas alemanas entraban en acción mientras Hitler, desde Berlín, podía anunciar por la radio: "Esta noche, tropas regulares polacas han abierto fuego contra nuestro territorio. Desde las 4'45 nuestras fuerzas armadas han pasado al contraataque".

• Organización del servicio secreto del Tercer Reich

Abwehr significa *defensa* en alemán, pero con esta palabra se designaba el servicio secreto militar de Alemania y el reino misterioso del almirante Canaris. El nombre completo de la Abwehr era *Amt Ausland Nachrichten und Abwehr*, es decir, *Oficina de Información Exterior y Defensa*.

Este servicio estaba dividido en dos subdirecciones: el *Amts gruppe Ausland* que comprendía las informaciones generales y colaboraba con el Ministerio de Asuntos Exteriores y el *Abwehr Amt* que se ocupaba del servicio secreto. A su vez el *Abwehr Amt* estaba dividido en tres secciones: *Abwehr I Abteilung*, que organizaba el espionaje; *Abwehr II Abteilung*, contraespionaje y *Abwehr III Abteilung*, sabotaje. Extraoficialmente, existía una 4ª sección, dirigida personalmente por Wilhem Hans Canaris y de la que respondía directamente ante Hitler. <incompleto>

La red de espionaje, en la fase de preparación de la guerra, se extendió de América Central y del Sur a Italia, de África a las costas del océano Índico, y del Japón a Nueva Zelanda y Australia. El presupuesto fue duplicado, el organismo creció de modo notable y, según críticos imparciales, los resultados (oficiales) no justificaron nunca ni la mitad de los gastos. Prácticamente, en toda legación, consulado o embajada alemana había un agente de la Abwehr unido por radio, correo especial o mediante valija diplomática a la *central* de Berlín.

• **Lilí Marleen**

Apenas conquistada Belgrado, el Alto Mando alemán ordenó reparar las estructuras de la que había sido la radio yugoslava y reforzar las instalaciones.

Rápidamente, la estación de Radio Belgrado se hizo una de las más potentes de Europa y fue destinada exclusivamente a transmitir programas en lengua alemana, destinados a los soldados del Tercer Reich por todas partes.

En Radio Belgrado una tarde alguien escogió distraídamente un disco que hasta entonces no había llamado la atención de nadie. Era una de tantas canciones inspiradas en la guerra, pero no estaba seleccionada en el grupo de las escogidas por el programa destinado a elevar la moral de los hombres, transmitido todas las noches a la hora de mayor audiencia. Esta canción tenía un efecto poco de heroico y mucho, demasiado, de nostálgico. Estaba titulada Lilí Marleen y contaba la historia de una muchacha esperando bajo un farol ante un cuartel, y de la ilusión de un soldado de poder estar un rato con ella.

La cantaba Lale Andersen, una cantante de voz débil, un poco ronca, más de cabaret que de canción de amor. El éxito de Lilí Marleen fue inmediato.

Avalanchas de cartas inundaron Radio Belgrado y todas las otras estaciones alemanas para que transmitieran otra vez esta canción que había impresionado la fantasía de tantos jóvenes solos y lejos de casa. Pronto el fenómeno llamó la atención del ministro de Propaganda, y el mismo Goebbels quiso escuchar la canción.

Su sentencia fue negativa: la canción sólo podía influir negativamente sobre la moral de los hombres, y por eso debía ser eliminada del repertorio destinado a las tropas. Pero las protestas fueron tantas que no fue posible prescindir del disco.

Radio Belgrado llegó hasta el punto de transmitir Lilí Marleen todas las noches a la misma hora, y Lale Andersen, con voz que parecía venir del más allá, fue la cantante más famosa de Alemania.

Goebbels llegó a descubrir que la Andersen tenía rastros de sangre judía en las venas, y usó este descubrimiento para hacer que sus admiradores le volvieran la espalda; ella lo pagó demostrando cada vez más abiertamente sentimientos antinazis. Después de todo, el ministro alemán de Cultura había tenido razón en sus sospechas.

• **Adiestramiento de los reclutas**

Incorporados al cuartel, los futuros reclutas de la Gestapo eran sometidos a tratamiento dietético para la formación de la *nueva raza*. El café de las mañanas era sustituido por la antigua comida germánica (leche y gachas de cereales); en la mesa, en vez de cerveza o vino bebían agua mineral; los alimentos se <Cambiar> según el cómputo de vitaminas y calorías prescritas por los eugenistas del partido.

La instrucción era férrea según el canon de la tradición prusiana: porte altanero, actitud rígida, inflexibilidad, carencia de espíritu crítico, sentido de la fuerza llevado al absurdo y *orgullo de casta, sadismo de adiestramiento y masoquismo de cuartel en todas sus formas degeneradas* (Eugene Kogon).

• **Las residentes voluntarias del acogedor Salón Kitty**

En la sede de la Gestapo en Berlín, las fichas de personajes importantes están recogidas en un enorme fichero horizontal circular, capaz para quinientas mil tarjetas, que puede ser manejado por un solo operador; movido por un motor eléctrico, gira sobre sí mismo y ofrece la ficha deseada por la simple presión de la tecla.

Esto, naturalmente, no es más que un detalle de la organización, que en realidad llega a todas partes. Heydrich, por ejemplo, aprovechó sus experiencias de crápula en la creación del famoso *Salón Kitty*. El subjefe de la Gestapo había notado que con frecuencia los asiduos a casas alegres terminan haciendo confidencias a las chicas. Así que hizo adornar lujosamente un hotel de Berlín, transformándolo en un *nido de amor* reservado para diplomáticos y periodistas extranjeros, con residentes escogidas entre *muchachas de la vida* de singular belleza, inteligencia, cultura y conocimiento de idiomas.

El bar, el salón y las alcobas del hotel fueron literalmente sembradas de micrófonos que grababan todas las conversaciones (y chicas nazis pertenecientes a la burguesía se ofrecían *voluntarias* como residentes del *Salón Kitty*).

Gracias a este sistema ultracapilar de espionaje, la Gestapo es instrumento primordial e indispensable de las más torpes y sangrientas aventuras del Tercer Reich.

• Organigrama de la Gestapo

La Gestapo, negociado central para seguridad del Estado, es un servicio activo provisto de poder ejecutivo (derecho de arresto) en materia política. Sus atribuciones generales eran investigación y represión de los adversarios del régimen. Estaba dividida en seis secciones señaladas por una letra del alfabeto: A, B, C, D, E, F.

A: Adversarios del nazismo, contraespionaje y medidas generales de seguridad.

–Comunismo, marxismo y organizaciones afines.

–Lucha contra el sabotaje.

–Reacción, oposición, legitimismo, liberalismo, emigrantes, golpes secretos.

–Servicio de protección; previsión de atentados.

B: Actividad política de las iglesias católicas y protestantes; sectas religiosas, judíos, masones.

C: Internamientos protectivos, detenciones preventivas, prensa, cuestiones de partido.

D: Territorios ocupados; trabajadores extranjeros en Alemania.

E: Contraespionaje.

F: Policía fronteriza, pasaportes, tarjeta de identidad, policía de extranjeros.

• Clasificación de los secretos

Es conocido que una de las normas de la Gestapo es el secreto. Los expedientes se calificaban de "secretos", "secretísimos", "secretísimos reservados al mando" o, en el máximo grado de reserva, el "secreto del Reich".

• El Esoterismo Nazi

Los Aliados quedaron asombrados cuando en el año 1945 empezaron a descubrir cosas extrañas en torno a los nazis. Hay que indicar que a los ojos de un occidental moderno todo esto parece una locura, una gran paranoia increíble y colectiva que afectó a todos los grupos dirigentes del partido nacionalsocialista, pero principalmente a un grupo que estaba vinculado a otras sociedades más antiguas alemanas que arrancaban de una tradición que venía del siglo XIX, como la sociedad Thule, que llegaron a construir en torno a su grupo de poder una verdadera cosmogonía absolutamente diferente y totalmente distinta de lo que era la civilización judeocristiana alemana, u occidental europea, de los 1500 años anteriores. Un Reich que estaba destinado a durar 1000 años. Afortunadamente sólo duró 12.

Nota del Autor: Lo que viene a continuación no es invención, sino datos y testimonios recogidos por historiadores especializados. Todo lo que aquí viene se puede leer en los libros de historia, obtener de registros de la época o encontrar en libros de reputados autores contemporáneos. Si indicamos esto es porque no dudamos de que los lectores quedarán tan perplejos al leer los siguientes párrafos como nosotros quedamos al documentarnos para escribirlos.

○ *Crear una Religión*

Parece que los nazis estaban muy interesados en implantar una nueva religión. Una nueva religión y un nuevo orden social. La cúpula dirigente del Partido Nacionalsocialista estaba muy influenciada por las doctrinas esotéricas de la vieja Alemania. Leyendas (o teorías) que les emparentaban a ellos, a los arios, con una raza superior. Leyendas, por supuesto, cogidas por los pelos.

Es importante tener en cuenta esas *Órdenes* medio religiosas que se gestaron en los años anteriores a que el nacionalsocialismo tuviera su auge, para entender toda la barbarie política y bélica que ocurrió. De ahí que se tenga que mencionar *la Orden Germana*, *la Sociedad Thule* o *la Sociedad del Vril*, o de *la Herencia Ancestral*, pues son lo que había detrás de todo aquel esoterismo nazi.

Hitler estaba convencido de estos poderes ocultos; de que él era el que iba a suceder al Gran Monarca o Jefe, y que era un mensajero, un paladín de algo muy superior. Lo que en un futuro sería un Cuarto Reich.

o *Los inicios de Hitler*

Cuando Hitler fue desmovilizado al principio de la Primera Guerra Mundial, fue adscrito al servicio de Inteligencia del gobierno alemán.

Su misión era investigar en Munich los grupúsculos comunistas u obreros que se reunían en secreto. Para descubrir sus actividades, se acercó a uno de estos grupos y cuál fue su sorpresa cuando averiguó que no eran comunistas, sino todo lo contrario: eran de extrema derecha, como el Partido Obrero Alemán.

Eran los principios de los años 20. Es por ese momento cuando algunos se fijan en él especialmente, hasta el punto de considerarle algo así como un nuevo Mesías. Dos personajes principalmente, los que serían sus grandes mentores dentro del Partido Nacionalsocialista. Hitler ya tenía una tradición de ultranacionalismo alemán como católico austriaco y bávaro de la época, que se acrecentó durante la Primera Guerra Mundial. Hitler fue héroe de guerra (primera cruz de hierro, primera clase). Eso y su personalidad, infundían un profundo respeto (aunque era un claro defensor de la teoría de la "puñalada por la espalda"). Por todo eso, esos dos personajes se fijan especialmente en él: Karl Haushoffer y Dietrich Eckardt. Ambos estaban profundamente vinculados a las sociedades secretas que en años anteriores habían sostenido las teorías de la *superioridad de la raza alemana* y el pangermanismo. Hitler ya llegaba con el campo abonado.

Lo cierto es que tanto Haushoffer como Eckardt, que formaban parte de círculos esotéricos muy sólidos y con una gran tradición en Alemania, se fijan en Hitler como en el posible heredero de la tradición mitológica ancestral, como un médium que les permitiría contactar con la *entidades* que regían los destinos del mundo: lo que ellos llamaban los *Superiores Desconocidos*.

Cuando muere Eckardt en 1923, deja una terrible frase: "Seguid a Hitler. Él bailará y os mostrará el camino". Fue la manera de convertirle en el heredero de toda la tradición esotérica alemana. Él debería dominar una fuerza misteriosa llamada *Vril*, vinculada a mitos tradicionales centroasiáticos, que después transmitiría al pueblo alemán.

Hay un tercer personaje, Adolf Lands <?> que se hacía llamar George Lands Von Liebenfiels, que era el creador de la *Orden de los Nuevos Templarios*, creada en 1907 en Viena. Publicaba una revista en la que hacía propaganda de esa superioridad racial tan recurrida. El joven Hitler era un ávido suscriptor a esa revista. En ella, Liebenfiels establecía una serie de teorías que luego fueron propugnadas por el propio Hitler. Entre esas teorías estaba la del odio a los judíos.

Liebenfiels también tenía la teoría de que había que erradicar los elementos eslavos y alpinos de la herencia germana. En 1932, afirmaba en una carta: "Hitler es uno de nuestros discípulos. Llegará un día en que nosotros, por medio de él, seremos victoriosos, y crearemos un movimiento que hará temblar el mundo."

Esta gente fue la que apoyó a Hitler.

Hitler hizo un primer intento en 1923. Con 3000 *camisas pardas* avanzó hacia una cervecería de Munich, donde se reunían los miembros del congreso. Pero la cosa le salió mal. De aquella refriega salieron los 16 primeros mártires del nazismo, a los que más tarde se les crearía un templo para su veneración, el *Templo del Honor*.

Ese año en el que Hitler no tiene más remedio que "ausentarse" es cuando se gesta toda esa mitología. Ese mismo año es cuando Dietrich Eckardt le considera a través de la *Sociedad Thule* (básicamente una sociedad de asesinos, que entre 1919 y 1923 había matado a más de 300 víctimas políticas) como el *Heredero Elegido*.

o *Una tradición inventada*

El nazismo tenía dos bases:

La verdaderamente básica fue el movimiento social que la burguesía alemana intentó utilizar frente al comunismo (aunque más tarde ese movimiento acabara por devorarlos a ellos mismos).

El otro pilar era la base *mitológica tradicional*. Mitológica en tanto que era una falsa tradición inventada por los grandes doctores de las Universidades alemanas a lo largo del siglo XIX que justificaba de una manera salvaje lo que luego ocurriría en la Primera Guerra Mundial. Al fin y al cabo, gran parte de lo que ocurrió en la Segunda Guerra Mundial no es sino un heredero de la locura pangermanista y brutal del Kaiser Guillermo y todos los que le rodeaban.

Hay que tener en cuenta que todas estas extrañas doctrinas quedaban al margen de lo que era el movimiento político y las luchas en la Alemania de la época. De hecho, el pueblo alemán no percibía nada de esto. Nunca lo percibió. Cuando en 1945

los nazis son juzgados por crímenes de guerra, lo jueces americanos y británicos se negaban a reconocer que todo esto fuera posible, pues era algo tan absolutamente alejado del pensamiento occidental clásico que no podían entender que los alemanes hubieran abierto *una puerta a otra cosa* durante los 12 años que mantuvieron Europa sumida en la guerra y las matanzas.

La mitología nazi se remonta a la Atlántida. Tras el hundimiento de la Atlántida, una casta sacerdotal se salvó de aquella catástrofe y se refugió en el Tibet. Allí buscaron los nazis. Pero también buscaron en la Antártida, los Alpes, y en muchos lugares. Lamas tibetanos estuvieron en cierta forma involucrados en todo esto. De ahí la historia del “Lama de los Guantes Verdes” (al final se descubrió que ese lama no era otro que Henri Hanussen, vinculado a la *Sociedad Thule*, que fue astrólogo particular de Hitler, hasta que predijo con dos días de antelación el incendio del Reichstag, lo que le valió la muerte por traición).

Pero el lugar mítico por excelencia del esoterismo nazi fue Schamballah, supuesta capital del reino interior de Agartha. Se enviaron expediciones a la Antártida, pensando que la Tierra estaba hueca, y que en su interior vivía una civilización intraterrestre con unos poderes tremendos. Una especie de raza primigenia con la que los arios tendrían que hermanarse para que, a través esa fuerza llamada Vril, consiguieran un poder tal que ambas razas llegaran a dominar el mundo. Estaban total y verdaderamente convencidos de esas ideas. Haushoffer, miembro de la *Sociedad del Vril* y fundador de la revista *Geopolitika* afirmaba que “Agartha era un mundo de sabios que tenía su capital en Schamballah y que se hallaba en el centro de la Tierra. Allí debía dirigirse la raza aria para ese posible hermanamiento”.

o *Corrientes Esotéricas*

Muchos años después, Haushoffer fue a visitar un día a la cárcel a Wolfgang von Sieber, que era el director de la *Sociedad para la Búsqueda de las Herencias Ancestrales*, y en una especie de ritual le transmitió a Haushoffer los poderes de los que estaba dotado, y desapareció. Es curioso que siendo Haushoffer uno de los mentores de Hitler, su hijo Albrecht muriera por mano de los nazis, condenado después del intento de atentado contra el propio Hitler en 1944. En su bolsillo encontraron un pequeño poema que decía ni más ni menos:

*El destino había hablado por mi padre.
De él dependía una vez más
rechazar al demonio en su mazmorra.
Mi padre rompió el sello.
No sintió el aliento del maligno
y dejó al demonio suelto por el mundo.*

Había una línea blanda entre todas estas sociedades ocultistas (Rudolf Hess pertenecía a esta línea) que tenía una visión más romántica del nazismo. Pretendían incluso una alianza con los británicos a los que consideraban hermanos de sangre, contra los que no tenían nada. Por supuesto, nada de esto pasaba por las mentes de las directivas, sino que su doctrina era el racismo absoluto.

Josef Goebbels, ministro de propaganda nazi, era el menos crédulo de todos ellos. Pero aún así echó manos de Nostradamus cada vez que necesitaba una frase mítica que sustentara sus consignas.

El grupo principal giraba en torno a Himmler, que hubiera sido algo así como el “ministro de asuntos religioso paganos” del Reich, si Alemania hubiera ganado la guerra. Deseaba llevar hasta el máximo extremo la aplicación de todas las teorías racistas, dominadoras y buscadoras del *nuevo hombre*, por muy delirantes que fueran.

La Orden Negra de las SS hubiera dirigido realmente el destino de Alemania en caso de haber logrado la victoria.

Muchos “brujos” sugirieron a Himmler un golpe de estado. Pero éste lo desestimó por su lealtad hacia Hitler. Lo cierto es que el “menos ario” del todo el gabinete era el propio Himmler (bajito, miope y raquítico) y le estaba muy agradecido a Hitler de que hubiese contado con él, además de por que le convirtiera en el jefe de las SS. Himmler abandonó su catolicismo para pasar a estar convencido que era la magia negra y las fuerzas ocultas las que verdaderamente podían aupar al Tercer Reich.

o *La reacción de los Aliados*

Churchill fue aconsejado por algún que otro escapado de Alemania (Steiner entre ellos) para que pusiera en marcha una “contramagia” frente a la nueva mitología alemana. Al final, tras muchas reticencias, comenzó éste a llevar a cabo esas recomendaciones, aunque jamás creyó en ello, pues provenía de una sociedad muy diferente. Nunca pensó que los alemanes pudieran ir en serio con todo eso. Le parecían estupideces impropias de una nación como Alemania que disponía de científicos tan notables e ingenieros tan competentes.

Uno de los hechos que hace que Churchill comience creer que “los nazis estuvieran tan chalados como para creer en esas cosas” fue el acto producido en el Monte Elbruz en Agosto de 1942.

Ese monte forma parte de las leyendas alemanas en el sentido de que Mime, el herrero que forjaba la espada de los nibelungos, vivía en un monte del Cáucaso que formaba parte del *axis mundi* (eje de la Tierra) y que era la principal entrada o punto de contacto con los *superiores desconocidos* del intramundo. También pensaban que en ese mismo monte había encallado el Arca de Noé.

A un pequeño destacamento alemán se le encarga una misión muy especial. Un grupo de alpinistas de las SS reciben la orden de izar la bandera alemana en la cima del monte (a más de 5000m de altitud) y allí hacer una misa negra. Las fotografías, que dieron la vuelta al mundo, pues los alemanes se encargaron de hacer una gran publicidad, llegan a Inglaterra. Los servicios secretos británicos informan a Churchill de la misa negra celebrada por un grupo de la Orden Negra de las SS en lo alto del monte. Ese día, según la creencia de los espiritistas que rodeaban a Hitler, iba a ser el momento de la inflexión. Se iba a dar un vuelco a la situación y, a partir de ahí, las *Fuerzas del Mal* o *Fuerzas del Poder* de los superiores desconocidos de Schamballah se pondrían de su lado.

Que alguien ocupe tiempo, esfuerzo y ganas en algo tan aparentemente absurdo es lo que a Churchill le hace ver que puede jugar a su favor con semejante locura.

○ *La simbología mítica*

Tenían teorías bastante estrafalarias, como la del Hielo Eterno. Esa teoría explica la caída de cuatro lunas a la Tierra. La luna actual es la última de esas cuatro y, según sus doctrinas, algún día se precipitará.

No es posible entender cómo un pueblo tan racional como el alemán pudo caer en estas divagaciones, sin entender todo ese simbolismo en el que realmente creían.

Colocar la esvástica sobre el Monte Elbruz era un símbolo para el esoterismo nazi. También lo era el Santo Grial y la Lanza del Destino.

Se intentó revitalizar el lenguaje germánico arcaico, escrito mediante runas. Los nazis empleaban las runas, siempre buscando su acerbo cultural, como simbología o como identificación entre las juventudes nazis, o un emblema. La sociedad de la *Herencia Ancestral* se empeñaba en buscar la genealogía, arqueología y prehistoria de la cultura alemana para reivindicar todas esas teorías. De ahí las runas.

Pero la esvástica no es una runa. La palabra Esvástica vendría del sánscrito “swasti” y significa “bueno”, un símbolo de buen augurio. Era una cruz cuyos brazos giraban en sentido de las agujas del reloj, que simbolizaba el sol ártico y los poderes benéficos de la luz. Hitler se encargó de darle la vuelta, tanto literal como figuradamente, al convertirlo en un signo nefasto, que gira al contrario de las agujas del reloj. Pero la auténtica cruz gamada (pues sus brazos se asemejan a la letra griega gamma mayúscula) aparece en multitud de culturas, y es encontrada en objetos chinos, mongoles, tibetanos, hindúes, indioamericanos, etc. Es curioso que nunca apareciese en los pueblos semitas ni árabes, detalle que los nazis utilizaron una vez más para demostrar sus teorías. Por decir, dijeron que el anillo de Genghis Khan era una esvástica, y que representaba el emblema de Schamballah, siendo el propio Khan uno de los *superiores desconocidos*.

La esvástica representa las cuatro fuerzas del mundo, un símbolo de buena suerte. Que se convirtió en símbolo de mala suerte en cuanto fue adoptado por los nazis. También se sabe que Hitler fue miembro de la coral de un monasterio cuyas paredes contenían grabados con ese símbolo de buena suerte. Quizás esa fuese una de las razones por las que decidió adoptarlo como suyo, pero invirtiéndola.

Queda anecdótico que la cruz gamada original fuese usada por los finlandeses como símbolo en las alas de sus bombarderos. No tenían nada que ver con el símbolo nazi, ya que lo adoptaron en 1918 durante su guerra civil y era para distinguirla de las estrellas rojas de los comunistas, pues no dejaba de ser un símbolo más dentro de las tradiciones nórdicas.

○ *Centro de Poder*

Asesorado por sus espiritistas, Himmler levantó en una localización concreta un templo muy parecido al Vaticano. Fue construido en un estilo neogótico por esclavos en Belbersburg (murieron más de 1300 en su construcción). La Orden Negra tenía varios burgos donde seleccionaban al personal que iba a formar parte de los grupos dirigentes de las SS. Tenían tres tipos de formación: una formación militar, en Prusia; una formación histórico-científico-técnica, para la cúpula de los organismos y el personal científico; y una tercera de tipo espiritual.

Esa tercera es la que habían concentrado en este burgo. Ahí Himmler intentó recrear lo que hubiese sido el futuro centro de lo que se llamaría los Doce Padres de la Orden Negra (tenía doce asientos como los que tenía Carlomagno, más uno adicional) y desde ahí hubiera dirigido “la búsqueda del nuevo ser en una nueva y limpia Europa”. Una Europa hecha a su medida.

Es extraño que, siendo los tres máximos dirigentes de las SS anteriormente católicos, tuvieran un exacerbado odio contra el mundo judeocristiano. Creían en consignas como la que decía que “la masonería era un invento de los judíos para desestabilizar el planeta” y otras doctrinas afines.

Cuando uno de los dirigentes de las SS moría, sus restos eran incinerados con su escudo heráldico, para ser introducidos en una urna para su futura veneración. Se intentaba recrear la tabla de los caballeros del Rey Arturo, siempre buscando ese misticismo.

Himmler llevaba a cabo diversos experimentos en ese castillo, para probar sus más que peregrinas (pero siempre salvajes) teorías. Una de ellas era la del “Poder del Calor Animal”, consistente en introducir en agua helada a personas, para después “revivirlas” (si revivían) colocándolas entre los cuerpos desnudos de prostitutas. Pensaba que había una especie de *espíritu vital* que les tenía que resucitar.

Otra idea era la de realizar unos trabajos estadísticos sobre las medidas del cráneo humano. El problema estaba en que Himmler creía que sólo los cráneos de muertos recientes servían para el experimento. Así que ordenó decapitar a cientos de judíos para obtener un espacio muestral aceptable para el estudio.

Este tipo de actos vienen a confirmar las masacres que realizaban los nazis, siempre creyendo que lo hacían con toda la razón del mundo.

○ *Objetos de Poder*

En el castillo existían 4 espacios reservados para objetos de culto especial. Los tres primeros eran para la Lanza del Destino (lanza con la que el centurión Longinos clavó el cuerpo de Jesucristo en la cruz), el Santo Grial y el Arca de la Alianza. El cuarto espacio no estaba bien definido porque desconocían la forma concreta, pues estaba reservado a la Mesa de Salomón. Con los cuatro elementos básicos del judeocristianismo esperaban generar el centro máximo de poder mundial.

Los esotéricos nazis creían firmemente que la Lanza de Longinos regía el destino de la nación que la poseía. La tuvo Napoleón antes que ellos y puso de rodillas a Europa. La tuvieron ellos y pusieron de rodillas al mundo.

Cuando los americanos ya se acercaban, los alemanes la sacaron de su lugar en el castillo para esconderla en una gruta secreta que tapiaron bajo toneladas de acero. Un día de Junio de 1945, después de la guerra, un grupo de soldados americanos que buscaban nazis fugitivos de alto rango por la zona descubrieron la gruta oculta. Y allí encontraron la lanza.

Un general americano, Patton, se acercó, cogió en sus manos la Lanza Sagrada y se dio cuenta perfectamente de que los Estados Unidos acababan de recoger el símbolo sagrado de los esotéricos nazis. Cuatro horas después de coger ese objeto que daba el Poder a la nación que lo poseyese hubo una explosión nuclear en Los Álamos, Nuevo México. Eran las pruebas de la nueva bomba atómica. Estados Unidos pasaba a regir el mundo.

● **Investigaciones Nazis en la Antártida**

○ *La Amenaza en la Antártida*

Richard Evelyn Byrd: (1888–1957) Almirante y explorador norteamericano que realizó expediciones a la Antártida. Durante una de sus declaraciones en 1947 a un diario chileno después de terminada la 2ª Guerra Mundial comentó que las montañas que había ahí eran la última defensa para una inminente invasión. La misión de la que formó parte, era en una flota estadounidense con el nombre clave HIGH JUMP, llegó a este continente en febrero de 1947 y precipitadamente en marzo de ese mismo año, tuvieron que cancelar la misión, ya que, según documentos militares hubo bajas de aviones y soldados, puesto que al parecer una fuerza *misteriosa* repelió el asentamiento de las tropas norteamericanas en ese lugar. He aquí el texto íntegro:

Resulta una verdad muy amarga de admitir; pero en caso de un nuevo conflicto bélico, podremos ser agredidos por aviones que tienen la capacidad de volar vertiginosamente desde un Polo a otro. Se precisa tomar urgentemente adecuadas medidas de defensa para interceptar a los aviones enemigos que provengan de regiones polares. Especialmente interesa y se precisa circundar la Antártida de una zona de defensa y seguridad.

o *Las investigaciones Nazis en la Antártida*

La historia de las investigaciones alemanas hacia la Antártida se remontan al año de 1873, cuando Sir Eduard Dallman, en su recién fundada Sociedad Germana de la investigación polar, descubrió unas rutas Antárticas con su nave llamada: *Grönland*. Dallman descubrió la ruta *Kaiser Wilhelm Inseln* en el oeste de la entrada de *Bismarkstrasse* a lo largo de las islas Biscoe.

Al comienzo de 1938, mucho antes del final de la Segunda Guerra Mundial, los nazis comenzaron a enviar numerosas misiones de exploración a la región de la Reina Maud de la Antártida.

Una continua corriente de expediciones fue enviada al mismo tiempo desde la Sudáfrica de la supremacía blanca. Se levantaron mapas aéreos de más de 230,000 millas cuadradas del helado continente, los alemanes descubrieron una vasta región que de manera sorprendente estaba libre de hielo, además de lagos de aguas templadas y accesos a cuevas. Se informó de la existencia de una gran cueva de hielo hundida debajo de un glaciar que se extendía 30 millas a lo largo de un lago geotermal de agua caliente.

Varios equipos de científicos se trasladaron a dicha área que incluía cazadores, tramperos, zoólogos, botánicos, agricultores, especialistas de plantas, mitologistas, parasitólogos, biólogos marinos, ornitólogos y muchos otros. Numerosos departamentos del gobierno alemán estaban involucrados en este proyecto secreto.

o *Neu-Schwabenland*

Después que fueron reunidos todos estos datos, gran número de equipos de construcción entraron en el fondo del subterráneo bautizado *Neu-Schwabenland*. Fueron en barcos de carga, transportes militares y submarinos. Los barcos de carga fueron desde Sudáfrica y estaban protegidos por caza submarinos y barcos de guerra.

Esta fuerza explica los intensos esfuerzos de guerra Nazis en el norte y sur de África. Algunos barcos que se acercaron a las rutas de cabotaje desde Sudáfrica a la Antártida fueron destruidos por los submarinos clase U (U-boats) alemanes para proteger el secreto.

Después de que todas las mercancías fueron llevadas, los VIPs y científicos comenzaron a dejarse ver con una atención de ULTRA, un equipo de la SS Nazi de alta especialización como el MJ-12 americano.

AVENTURA

Ninguna por ahora.

BIBLIOGRAFÍA

Monográficos Zona Cero (programa “*La Rosa de los Vientos*” de Juan Antonio Cebrián, con Bruno Cardeñosa, Jesús Callejo y Carlos Canales, en Onda Cero Radio).

El Retorno de los Brujos (Louis Pauwels y Jacques Bergier).

Armas secretas alemanas de la Segunda Guerra Mundial (Emmanuel Gustin, artículo en Internet).

Investigaciones nazis en la Antártida (Carlos Roa Vela, artículo en Internet).

Day of Defeat (modificación del juego Half-Life).

La Respuesta de los Dioses y *El Oro de los Dioses*, (ambos de Erich von Däniken).

Biografía, Nuestro Mundo, Misterios de la Antigüedad, Historia Viva, Civilización (Canal de Historia).

ÍNDICES

REFERENCIA RÁPIDA