



# THE DIVISION

## "EXTREMIS MALIS, EXTREMA REMEDIA"

(Ambientación para RyF 3.0)

## **ÍNDICE**

Ambientación-----	3
Creación de personajes-----	19
Reglas del juego-----	44
Armería y Equipo-----	59
Antagonistas-----	69
Repartir Experiencia-----	71
Anexos-----	72
Créditos-----	82

## **Ambientación**

En 2001, se lanzó una operación conocida como "Invierno oscuro", un ejercicio del mundo real que probó la respuesta de emergencia a un ataque bioterrorista en los Estados Unidos. La simulación se salió de control en unos pocos días y predijo un "colapso en las instituciones esenciales", desorden civil y víctimas civiles masivas. Este hecho se materializó años después, en noviembre de 2015, cuando se creó un virus que, adherido a los billetes de banco (apodado "Dollar Flu" por su vector de infección), circuló durante el Black Friday, provocando, en un día, una pandemia internacional. Las personas comenzaron a padecer una enfermedad desconocida. Al comienzo, los síntomas fueron ligeramente graves, por lo que los médicos y los hospitales los interpretaron como una versión más grave de la gripe porcina. Cuando la gente comenzó a morir en los EE. UU., comenzaron a estudiar el virus y se dieron cuenta de que era viruela. Distribuyeron la vacuna contra la viruela y pensaron que las cosas mejorarían, pero empeoraron.

## **En Nueva York**

En la ciudad de Nueva York, la autoridad para mantener el orden y resolver la crisis se otorgó inicialmente a los hospitales locales y al Departamento de Policía de Nueva York. Cuando se hizo evidente que no se estaba manteniendo el orden y que las personas estaban siendo infectadas en grandes cantidades debido a la desorganización de la policía y los hospitales, el gobernador de Nueva York llamó a la Guardia Nacional, el Ejército y al CDC para que ayudaran a los esfuerzos de contención.

Su solución fue simple: Poner en cuarentena a todas las personas infectadas conocidas en el centro de la ciudad para mantenerlas alejadas de los ciudadanos sanos y para que puedan ser tratadas fácilmente. Eventualmente, la enfermedad obligó a combinar sus esfuerzos y operaciones a la Guardia Nacional y la policía de Nueva York. A partir de entonces, se les conoció como la Fuerza de Tarea Conjunta, o JTF. Otras autoridades públicas como policías portuarios, bomberos y paramédicos también se unieron a la JTF. En ocasiones, el Last Man Battalion, o LMB, un PMC contratado para proteger los intereses corporativos en la ciudad de Nueva York, ayudaría en los esfuerzos de la JTF para poner en cuarentena a los enfermos, aunque a menudo mediante métodos brutales de castigo.

Eventualmente, la situación se volvió peor de lo que la JTF podía manejar. Para empezar, una gran cantidad de mano de obra había enfermado y muerto, dejándolos sin personal.

En segundo lugar, la LMB y la JTF cortaron lazos y comenzaron a hacerse con partes de la ciudad, y las fuerzas de la LMB tomaron la mayor parte de la zona oriental de la ciudad. Y para empeorar las cosas, los prisioneros habían escapado de Rikers Island, habían matado a los pocos guardias que quedaban y se habían llevado el equipo policial, consiguiendo el control de la parte sur de la ciudad. Los trabajadores sanitarios que habían trabajado para mantener la ciudad libre de infecciones y muchos de los cuales habían perdido a sus seres queridos al llevar el virus a sus hogares fueron abandonados en la parte noreste de la ciudad por la JTF y comenzaron a incendiar todo para eliminar el virus con fuego.

## **La zona oscura**

Con todo lo que estaba ocurriendo, la JTF se vio obligada a abandonar la zona de cuarentena y los agentes de la división que los ayudaban a mantener el orden. Esto creó un cisma entre el gobierno y la Primera Ola de la división, y algunos abandonaron su misión de operar como agentes del gobierno y en su lugar buscaron tomar el control de una ciudad en descomposición.

Después de retirarse (y abandonar una gran cantidad de equipo valioso en el proceso), la JTF con poco personal y armas quedó a merced de los prisioneros fugados (que se hacían llamar "Rikers"), los trabajadores sanitarios mejorados con lanzallamas (los limpiadores) y los LMB (Batallón Último Hombre). Eventualmente fueron empujados de regreso al puerto en la parte suroeste de la ciudad, mientras que el resto de barrios estaba a merced de los alborotadores y las pandillas que se habían aprovechado de la crisis.

## **Cronología del Brote**

### **23 de noviembre**

Los billetes recubiertos con Variola Chimera, una cepa de viruela altamente contagiosa que ahora se llama "El veneno verde", circulan en la ciudad de Nueva York el Viernes Negro, el día después del Día de Acción de Gracias y el día de compras más grande del año. Multitudes abarrotadas que se mueven en patrones frenéticos y de gran alcance, propagan la infección rápidamente. Con un período de incubación de siete días, el virus mortal permanece sin ser detectado mientras los compradores, turistas y otros viajeros lo llevan fuera de la Zona Cero.

### **1-5 de diciembre**

Los síntomas de la enfermedad comienzan a surgir y, en cuestión de días, una primera ola de contagio se extiende por la población de la ciudad. El aumento inicial de casos inunda rápidamente las instalaciones médicas locales. Como resultado, la división de Control de Enfermedades (DCD) del gobierno federal y otras autoridades federales intervienen rápidamente y declaran el estado de emergencia.

Pero la propagación es tan rápida que la contención es imposible. Se convoca a la Guardia Nacional y se cierra la ciudad de Nueva York. Las tropas y las autoridades locales bloquean las carreteras, suspenden el transporte público y prohíben los viajes entre ciudades. Se ordena a la población refugiarse en el lugar y permanecer en sus hogares. Todos los negocios cierran. Al día siguiente, los neoyorquinos se despiertan en una ciudad inquietantemente silenciosa.

### **6-10 de diciembre**

El presidente de los EEUU, Lawrence Waller, ordena a las fuerzas militares de los EEUU que rodeen y aislen la ciudad de Nueva York, incluidas todas las vías fluviales mediante un bloqueo naval.

La Agencia de Respuesta a Emergencias Catastróficas (CERA) comienza las vacunaciones masivas utilizando las reservas existentes. El enfoque inicial está en aislar los principales vectores de contagio. Pero pronto los sanitarios están vacunando a la población en clínicas, lugares de trabajo, estacionamientos... dondequiera que CERA pueda llegar a las personas.

En esta extraña calma, la vida de la ciudad parece volver a la normalidad. Las tiendas reabren por períodos limitados, y las personas pueden volver a las calles entre las horas de toque de queda estrictamente aplicadas. CERA establece clínicas de campo en toda la ciudad, distribuyendo suministros, medicamentos antivirales y equipo de protección personal.

CERA también establece una instalación de tratamiento masivo para casos avanzados de viruela dentro de una sección central del centro de Manhattan, una "zona de enfermos" sellada dentro del distrito en cuarentena. Varios de los lugares más emblemáticos de Manhattan están en este vecindario: Carnegie Hall, Empire State Building, Plaza Hotel, Rockefeller Center, Radio City Music Hall y Trump Tower. El personal médico comienza a reunir y transportar en autobús a los ciudadanos infectados a este sector. Se inicia la construcción de un muro perimetral reforzado.

En cuestión de días, se aclaran dos tristes verdades. Primero, la vacuna contra la viruela existente no funciona contra la nueva cepa del virus. Y segundo, la relajación de las restricciones de movimiento ha permitido que la enfermedad se propague más rápido y más lejos. Surgen miles de casos nuevos, y la primera ola horrible de muertes se extiende por toda la ciudad.

### **11-14 de diciembre**

La Organización Mundial de la Salud declara oficialmente el brote como una pandemia. El presidente invoca la ley marcial en todo el país.

En Nueva York, la comida y los suministros comienzan a agotarse. Los mercados negros y los contrabandistas comienzan a florecer. Aparecen los primeros signos de disturbios civiles: los saqueadores rompen los toques de queda y amenazan hospitales y tiendas. El miedo y la anarquía comienzan a extenderse como un nuevo contagio. Neoyorquinos en pánico, tratando de escapar de la ciudad, chocan con las tropas que hacen cumplir las líneas de cuarentena. Las calles se vuelven cada vez más anárquicas.

Muy superados en número y agitados por la violencia de las turbas, las Fuerzas de seguridad comienzan a retirarse de ciertos barrios caóticos. Las unidades policiales y militares supervivientes se consolidan para formar la Fuerza de Tarea Conjunta.

La JTF bloquea los cinco distritos y restringe los viajes entre ellos. Si bien esto facilita la gestión de la seguridad en toda la ciudad, también ejerce una enorme presión sobre los equipos que operan en el distrito más denso y más afectado: Manhattan.

La pandemia llega a Washington, DC y se propaga rápidamente. La espeluznante cobertura mediática del caos de la ciudad de Nueva York incita a los residentes de DC a reaccionar con pánico, y los disturbios civiles se extienden casi de la noche a la mañana. Los servicios públicos colapsan en setenta y dos horas.

### **15-17 de diciembre**

Las autoridades federales designan nuevas zonas de contención en Manhattan para controlar la migración de multitudes en toda la isla. Los ingenieros militares comienzan a erigir barreras perimetrales improvisadas llamadas líneas divisorias en 14th Street y 58th Street. Estos dividen el municipio en tres secciones distintas: Inferior, Midtown y Superior.

La "zona de enfermos" sellada del centro de Midtown, donde CERA ha estado transportando y deteniendo a las víctimas de la viruela, se está volviendo cada vez más peligrosa. Turbas furiosas, intentos de fuga violentos y otras actividades ilegales están empeorando. A medida que los ingenios de la JTF sufren mayores pérdidas, comienzan a dejar bloques enteros sin patrullar.

## **18-20 de diciembre**

El presidente Waller invoca la Directiva Presidencial de Seguridad Nacional 51 para garantizar la continuidad del gobierno federal frente a la creciente crisis. Abordando el Marine One, es evacuado de la Casa Blanca a Camp David en Maryland junto con su familia, gabinete y personal de alto nivel.

El presidente activa de inmediato la primera ola de agentes de la división Estratégica de la Patria en la ciudad de Nueva York.

Dos días después, un apagón continuo golpea la "zona enferma" sellada de Midtown. El sector, ahora una trampa mortal llena de montones de cadáveres infectados, incendios que arden sin control y pandillas depredadoras, pronto adquiere un nuevo nombre: La Zona Oscura. Por la noche, las calles se convierten en una sombría "tierra de nadie" de enfermedad, muerte y salvajismo.

En veinticuatro horas, la JTF y todo el personal médico se ven obligados a abandonar las instalaciones de tratamiento masivo de la Zona Oscura y emprender una rápida retirada hacia el sur. Regresan a la oficina de correos de James Farley en Midtown Manhattan, un edificio enorme que ocupa dos manzanas completas de la ciudad y sirve como una base de operaciones crítica tanto para CERA como para la JTF.

## **Finales de diciembre**

La primera ola de agentes de the division se despliega en la Zona Oscura para establecer un puesto de avanzada, buscando sofocar la violencia y restaurar el orden. Sus inquietantes informes sugieren un nivel de caos casi inimaginable, más primitivo que en cualquier otro lugar de la ciudad.

Durante los siguientes días, los hombres de la base de la JTF pierden gradualmente el contacto con todo el equipo de the division. Ninguno regresa. Mientras tanto, los alborotadores amenazan con invadir la oficina de correos de James Farley.

A medida que se acerca el Año Nuevo, la ciudad de Nueva York se encuentra en las garras de un desastre humanitario sin precedentes. Los recuentos preliminares sugieren que más de doscientos mil ciudadanos han sucumbido al contagio y la violencia. Muchos más han sido desplazados y permanecen en refugios o clínicas. Todos los servicios cívicos básicos han cerrado.

Una fuga masiva de Rikers Island, el complejo penitenciario de 400 acres del Departamento de Corrección de la Ciudad de Nueva York en el East River, libera a miles de criminales violentos y desesperados en el paisaje urbano enfermo. Muchos convictos se unen para formar una poderosa pandilla llamada " Rikers". Como señores de la guerra urbanos, comienzan a tomar brutalmente el control de los vecindarios.

## **Enero 6**

El Presidente activa una segunda ola de agentes de the division en la ciudad de Nueva York. The division comienza a expandir su presencia, manzana a manzana.

## FACCIONES

### Aliados

- **Ciudadanos de Nueva York:** Aunque no se los puede considerar como una facción propiamente dicha se pueden encontrar civiles prácticamente en toda la extensión de Manhattan (excepto la Zona Oscura) muchas veces necesitaran ayuda, ya sea para cumplir alguna tarea específica, o para conseguir comida, agua o un botiquín.
- **La JTF:** es un grupo especial de la Guardia Nacional de EEUU formada por policías, personal sanitario y bomberos que pueden prestar ayuda en nuestras misiones y, claro está, reclamar ayuda para cumplirlas. Se pueden encontrar a los componentes de esta facción por las calles de la ciudad enfrascados en continuos tiroteos con otras facciones.

### Enemigos

- **Los Alborotadores (Rioters):** grupos de civiles que se dedican al saqueo, sin unos líderes reales, un poco independientes entre sí, pero muy violentos. El lema de los Rioters es «Sobrevivir a cualquier precio».

Sus zonas de influencia son: Hudson Yards, Hell's Kitchen, Chelsea.

Usan como armamento pistolas, bates de béisbol y escopetas.

Son considerados enemigos de bajo nivel.

- **Los Limpiadores (Cleaners):** un grupo creado por Joe Ferro, un recolector de basura. Su esposa fue una de las primeras víctimas de la locura del Veneno Verde y culpó de no haber podido evitar la propagación del virus al gobierno. Por tanto, tomó la decisión de erradicar el virus (y a todos aquellos que pudieran impedir su paso) mediante el fuego estableciendo un grupo de civiles con las mismas convicciones que él, que siembran el terror con lanzallamas y granadas incendiarias.

Los cleaners son fácilmente identificables con sus máscaras, chalecos reflectantes y lanzallamas. Su zona de acción se sitúa en Garming street y su lema es «limpiar la ciudad con fuego». Son considerados enemigos de alto nivel.

- **Los Rikers:** Los Rikers son fugitivos de la prisión del mismo nombre en Rikers Island. Todos los criminales, bandas y asesinos en serie más peligrosos escaparon gracias a un recluso: Larae Barrett. Reúne a todos estos criminales y tiene un solo deseo: hacer pagar a quienes los encerraron en la penitenciaría.

Acechan en los distritos de Clinton, Flatiron District, Stuyvesant, Kips Bay. Su lema es «Poder y Codicia».

Los Rikers buscan sembrar el caos sin más. Su objetivo principal es promulgar, vengarse de las autoridades y matar a todos con uniforme.

A diferencia de los Rioters y los Cleaners, bandas muy desorganizadas tácticamente, los Rikers usan tácticas de flanqueo continuo y de aparición por la retaguardia. Estas tácticas son conocidas en la historia militar como de «tenaza» o de «bolsa».

Sus principales armas son las escopetas y los subfusiles, de ahí que intenten continuamente entablar combate de proximidad

- **El Batallón del Último Hombre (The Last Man Battalion (LMB)):** este grupo es en realidad una SMP (Empresa Militar Privada) liderada por Charles Bliss, veterano de Afganistán y cuya sede se encuentra en la Sede de Naciones Unidas . Los soldados son asesinos entrenados enviados por Bliss para restaurar el orden en Manhattan, por la fuerza si es necesario. A pesar de que the division y la LMB tienen el mismo objetivo, la LMB no duda en atacar a los civiles para ser los dueños de la ciudad. Algunos de los integrantes de la LMB cuentan con equipamiento equivalente al de los agentes de the division. Sus tácticas militares son muy avanzadas. Usan sobre todo fusiles de francotirador y de asalto.

Son la facción más peligrosa. Su lema «Vamos a garantizar el orden con todos los medios a nuestra disposición. Bajo mi reloj, esta ciudad no caerá.

### Otros

- La Primera Ola: La primera ola de agentes de the division fue enviada para salvar la ciudad, pero fue declarada perdida. Se desconoce su ubicación, pero no obstante se sabe, que algunos de los agentes sobrevivieron y que, de estos, algunos se volvieron renegados.



## **S.H.D**

**La División Estratégica de la Patria (SHD)**, conocida como The Division, es una unidad clasificada de agentes tácticos altamente capacitados y autosuficientes.

Son agentes de campo totalmente autónomos capacitados para restaurar el orden en comunidades que sufren eventos catastróficos, colapso institucional y ruptura social. Los agentes de the division están integrados en la sociedad y llevan una vida normal hasta que se activan. The division no es una unidad de élite en el sentido militar tradicional. Son una agencia civil cuyos miembros no se entrenan ni se despliegan como unidades militares. Las fuerzas militares de élite están entrenadas para tareas específicas con misiones completamente diferentes a la de The Division. The division se hace única por su conexión con la Directiva 51 y su organización interconectada, pero autónoma en red. The Division tiene su fortaleza en el conjunto, no en cada agente individual. Oficialmente, los agentes de The Division se cuentan como agentes federales, al servicio directo del gobierno federal de los Estados Unidos.

Su lema es: *Extremis Malis Extrema Remedia* (traducción literal es "*Extremo mal, extremo remedio*"). Más comúnmente traducido como el proverbio, "*Tiempos desesperados requieren medidas desesperadas*").

El mejor agente de The Division es leal, versátil, capaz y está en forma. Tiene un buen sistema inmunológico, una capacidad comprobada para pensar rápidamente y la fortaleza mental para tomar las decisiones difíciles.

Son pragmáticos y directos, capaces de resolver problemas con una curiosidad natural y habilidad para actuar.

Se espera que cada agente de the division posea una mentalidad abnegada y de "primera respuesta", una mentalidad que coloca a la comunidad por encima de uno mismo. Con este fin, los candidatos suelen tener cierta experiencia en servicios de protección u orientados a la comunidad: atención médica, ejército o agente de la ley, labores de seguridad, salvamento o inteligencia o alguna combinación de los mismos. Pero más allá de esta preferencia de servicio, the division busca agentes que provengan de todos los ámbitos de la vida.

Los agentes de campo de The Division ejecutan una amplia gama de tareas, tanto de naturaleza civil como militar. Deben ser creativos, versátiles, independientes y capaces de operar fuera de las reglas estándar de compromiso. Como operativos autónomos, son libres de determinar las prioridades de su misión, la postura operativa y el nivel de visibilidad. Los agentes están obligados únicamente por su juramento de servicio y regulados únicamente por la rama de Asuntos Internos del grupo de Operaciones de the division.

The division tiene acceso prioritario a una gran cantidad de datos restringidos sobre ciudadanos recopilados por la comunidad de inteligencia de los Estados Unidos. Este acceso permite a los reclutadores de the division identificar un grupo considerable de posibles agentes con antecedentes adecuados para el servicio. Los candidatos provienen de todos los ámbitos de la sociedad y no se limitan a un conjunto de habilidades o profesión específica.

Una vez que se selecciona un candidato, comienza un proceso de investigación altamente clasificado. Asuntos Internos realiza una verificación de antecedentes, incluidos perfiles médicos y financieros completos, historial laboral y seguimiento en línea, seguido de una vigilancia activa exhaustiva del candidato y su red social. Si la vida del objetivo sobrevive a esta meticulosa fase preliminar, un agente experimentado de the division finalmente se pone en contacto para concertar una entrevista preliminar.

En este punto, el candidato debe mostrar un gran interés en el servicio nacional y la voluntad de aceptar restricciones absolutas de secreto, es decir, nadie, ni siquiera su cónyuge o familia, puede saber acerca de

The Division. Luego viene una ronda rigurosa de evaluaciones de seguimiento. Solo cuando esta prueba previa se completa con éxito, el candidato finalmente puede ser considerado un "recluta" oficial.

Cada recluta de agente de the division que completa con éxito el entrenamiento de campo y logra el estado de servicio activo recibe un SHD SmartWatch . El dispositivo portátil es un PDA (asistente digital personal) con pantalla táctil y un relé de comunicaciones conectado a un potente transceptor que se lleva en la mochila del agente. Este equipo digital conecta al agente a la red mundial encriptada basada en satélites de the division.

Cuando ocurre una catástrofe, The Division reúne sus fuerzas a través de la red. La red SHD de matriz global ofrece acceso garantizado, instantáneo y ubicuo a todos los dispositivos SmartWatch. No importa dónde se encuentren, los agentes de the division reciben sus órdenes de activación como una señal de emergencia codificada que ilumina sus relojes de color naranja. El reloj conserva este brillo naranja hasta que el agente muere o se desactiva.

Los agentes activados obtienen acceso inmediato a equipos de alta tecnología y armamento avanzado guardados de forma segura en escondites locales secretos. Cuando se señala la activación, los agentes deben abandonar cualquier tarea personal que tengan entre manos y proceder de inmediato a la armería de the division más cercana para equiparse.

Una vez que están completamente equipados, los agentes de the division se dirigen a un sitio de encuentro predeterminado o a una ubicación táctica designada en las órdenes de activación. En cualquier caso, el SmartWatch del agente lo guía a la ubicación objetivo a través de marcadores de realidad aumentada (AR) que se ven en la pantalla de visualización frontal (HUD) en los lentes de contacto ScanTek especiales del agente.

Dado que los agentes de the division proceden directamente de la sociedad a la que protegerán y están integrados en ella, pueden distribuirse por todo el país. Hasta que se activan, los agentes trabajan en una amplia variedad de trabajos civiles regulares: policía, paramédico, ingeniero de software, abogado, maestro, gerente corporativo, trabajos que les brindan información local y dan información para la toma de decisiones tácticas en una crisis. Podrían ser su vecino, su compañero de trabajo en la oficina, su médico o su instructor de yoga.

Estar "integrado" de esta manera puede ser una experiencia desafiante, particularmente para cualquier agente con una red cercana de familiares y amigos. Una vez más, tanto la existencia de The Division como el estado del agente deben seguir siendo secretos acorazados, ocultos incluso a sus seres queridos. Como se señaló, esto se complica debido a los requisitos de la agencia para la capacitación continua y el desarrollo personal.

Una vez activada, la lista de tareas principales de The Division incluye lo siguiente:

- Restaurar el orden civil y prevenir el colapso social.
- Facilitar la restauración de servicios básicos como energía, agua, comunicaciones y atención médica.
- Prohibir los actos de insurrección, rebelión o anarquía.
- Proporcionar dirección táctica y apoyo a la policía local y unidades militares.
- Recopilar inteligencia de campo para la toma de decisiones clave.
- Rescatar, proteger y/o brindar escolta segura a personas de alta prioridad.

- Adquirir, proteger y desembolsar suministros críticos: alimentos, agua, combustible, médicos y militares.
- Llevar a cabo operaciones de contraterrorismo.
- Operaciones coercitivas contra determinados actores de la violencia.
- Operaciones de control de la violencia hacia otros actores que no están identificados y pueden oponerse a la búsqueda de una solución.
- Operaciones humanitarias a favor de las poblaciones.

### **Activación**

De acuerdo con la Directiva Presidencial 51, el presidente de los Estados Unidos puede ordenar la activación de la división en caso de cualquier emergencia catastrófica. La Directiva 51 define oficialmente una emergencia como "cualquier incidente, independientemente de la ubicación, que resulte en niveles extraordinarios de bajas masivas, daños o interrupciones que afecten gravemente a la población, la infraestructura, el medio ambiente, la economía o las funciones gubernamentales de los EE. UU."

La Agencia de Respuesta a Emergencias Catastróficas define una emergencia catastrófica de esta manera: "Un evento a gran escala con consecuencias complejas y de gran alcance que persisten a largo plazo. La infraestructura de la sociedad está dañada o destruida". La agencia continúa caracterizando tal evento con una lista de efectos específicos:

- La mayoría o todas las estructuras comunitarias se ven afectadas, incluidas las instalaciones de respuesta a emergencias.
- La respuesta local se ve comprometida o falla debido a la pérdida de personal y / o instalaciones.
- La ayuda a la región no es posible porque todas las áreas vecinas se ven afectadas.
- Las funciones cotidianas de la comunidad están totalmente interrumpidas.
- La destrucción de la infraestructura local y regional significa que el gobierno nacional debe hacerse cargo, si aún está intacto y puede hacerlo.

La mayoría de los escenarios que caen bajo esta definición de emergencia catastrófica son de naturaleza sencilla:

- Ataque nuclear
- Invasión de una potencia extranjera
- Evento terrorista a gran escala, por ejemplo, arma biológica o ataque radiológico en una ciudad de nivel alfa
- Desastre natural
- Pandemia
- Derrocamiento o toma del aparato estatal por golpe de Estado

Estas categorías ciertamente cubren la mayoría de los eventos que normalmente se considerarían "catastróficos": un gran terremoto o huracán; un tsunami en la cuenca del océano (calificado como

"devastador" en 9 o más en la escala de intensidad de 12 puntos); un intercambio nuclear; una pandemia de gripe mortal; detonación de una "bomba sucia"; una invasión extranjera a gran escala; o un golpe militar que provocó una ruptura generalizada de la autoridad institucional.

En el caso del ataque del Veneno Verde el Viernes Negro, la catástrofe marca la convergencia de dos escenarios: un evento terrorista (arma biológica de categoría A) que se expande en una pandemia de viruela generalizada.

### **El Plan de Actuación de The Division: A.N.S.W.E.R.**

Una vez que los agentes de the division llegan a su destino designado, el primer objetivo es resolver los aspectos locales del escenario de crisis catastrófica. Cada agente de campo siempre tiene luz verde para operar con total autonomía, libre de priorizar las necesidades urgentes de acuerdo con su capacitación y reglas de compromiso. Pero los agentes generalmente buscan tomar la iniciativa de acuerdo con el plan de despliegue flexible de the division. Este plan se llama ANSWER, siglas que significan lo siguiente:

- **ACTIVATION (ACTIVACIÓN):** la cantidad de activos de the division activados se basa en la naturaleza del desastre y su estado actual. Cuando está activado, los agentes pueden recibir más órdenes directas. Pero en la mayoría de los casos, se espera que evalúen la situación y luego continúen con el siguiente paso del plan ANSWER o tomen la iniciativa y sigan un curso de acción autónomo.
- **NETWORK (RED):** la primera y más importante tarea posterior a la activación de the division es asegurar su Red SHD , el salvavidas que permite a todos los escalones de the division compartir información crítica para operaciones a largo plazo. Mientras los agentes de the division Táctica establecen la funcionalidad de la red y generan la inteligencia de campo sin procesar, un equipo altamente capacitado de analistas estratégicos de SHD procesa y presenta un informe diario a personas clave dentro del gobierno. Los alcaldes de las grandes ciudades, los gobernadores estatales, hasta el presidente y su gabinete: todos los funcionarios electos y autoridades clave confían en la inteligencia de the division para asegurarse de que todas las respuestas operativas se basen en una imagen verdadera y compartida, de lo que ocurre en vivo en el campo.
- **SECURE (SEGURIDAD):** una vez que la Red SHD está operativa y la inteligencia fluye, el equipo de the division desplegada normalmente adopta una postura defensiva para asegurar el área inmediata y establecer una Base de Operaciones segura y estable. Una vez que se establece una base, The Division puede interceptar más fácilmente la actividad hostil en curso y salvaguardar lo que queda de los activos clave de la localidad. Esto incluye proteger la infraestructura crítica (puentes, carreteras, túneles, suministro de agua, red eléctrica), evacuar a funcionarios y civiles en peligro y limpiar áreas peligrosas. Una vez más, la libertad y el poder proporcionado por la Directiva 51 significa que los agentes pueden moverse sin obstáculos y superar a todos los demás funcionarios en el campo.
- **WATCH&EXPLORE (MIRA Y EXPLORA):** Una vez que se asegura la población civil local, el liderazgo y la infraestructura pública, los agentes de the division pueden avanzar más en el campo. El procedimiento estándar es explorar el alcance del desastre, observar el alcance de la perturbación social y formular operaciones ofensivas contra grupos depredadores u hostiles.
- **ENGAGE (COMPROMISO):** En situaciones en las que las leyes, los asuntos jurisdiccionales o las reglas de compromiso puedan frenar a otras entidades encargadas de hacer cumplir la ley, los agentes de the division están autorizados a resolver los problemas directamente y, si es necesario, con perjuicio

extremo. Tan pronto como se detecta una amenaza para la nación o su gente, the division puede actuar sin vacilación ni moderación.

- **RECOVERY (RECUPACIÓN):** una vez que se asegura un área, comienzan los esfuerzos de recuperación. The division coordina los aspectos de inteligencia, seguridad y asesoramiento de este trabajo, dejando la parte más pesado a otros departamentos y agencias.

## Operaciones de campo

Los principios organizativos de the division Estratégica de la Patria sobre el terreno son flexibles y modulares. Las tácticas de campo de la agencia se basan en la doctrina central de la "acción autónoma", es decir, cada agente de the division está capacitado para operar de forma independiente en los entornos del peor de los casos con poco o ningún apoyo directo. Sin embargo, los agentes también reciben una amplia capacitación en tácticas de grupos pequeños y, a menudo, se despliegan en equipos. Un equipo cooperativo de agentes se denomina "célula".

Cuando trabajan de forma cooperativa, los agentes suelen desplegarse en células de hasta cuatro miembros, a menudo con el apoyo de un dron operado a distancia. Los compañeros de célula se conocen bien. Suelen entrenar juntos e incluso socializar en su vida civil, están familiarizados con las tendencias tácticas y personales de los demás.

Como siempre, la fuerza subyacente de cualquier célula es el hecho de que vive en el área donde opera. No solo los miembros de la célula ya están en su lugar cuando ocurre el desastre, sino que también están familiarizados con la red de servicios públicos locales, conocen la disposición del terreno y tienen una buena percepción de las personas, los lugares y los problemas potenciales.

Sin embargo, las células generalmente tienen un conocimiento limitado de otros agentes o células que operan en el campo, incluso en el área inmediata. Mantener una compartimentación de unidades tan estricta puede parecer contraproducente, pero preservar la autonomía táctica de esta manera ayuda a mantener a The Division resistente y menos sensible a las interrupciones externas.

No hay reglas predeterminadas que dicten cómo las células se organizan y funcionan. Algunos optan por asignar roles complementarios, por ejemplo, unidades de reconocimiento avanzadas apoyadas por fuego de supresión y un experto médico; o especialistas de corto alcance empuñando escopetas apoyados por tiradores de largo alcance con rifles de francotirador. Otras células presentan roles más flexibles, con miembros que cambian de funciones sobre la marcha según lo dicten las nuevas situaciones. En una crisis que se espera que sea fluida e impredecible, las decisiones tácticas como esta se dejan a cada célula en función de su combinación de experiencia, entrenamiento, temperamento e ingenio.

## Táctica

El enfoque de the division para la ejecución táctica es único en el sentido de que su filosofía y metodología de entrenamiento no ofrecen procedimientos operativos estándar en este sentido. Las tácticas varían mucho de una célula a otra, según la composición del equipo y las habilidades, el equipo disponible y los objetivos. La iniciativa, la flexibilidad y la improvisación son a menudo los únicos denominadores comunes entre las células y sus tácticas.

Dicho esto, los agentes de the division tradicionalmente se enfocan en desarrollar experiencia en las tres posturas tácticas básicas: ofensiva, defensiva y de apoyo. Pero después de desarrollar habilidades básicas en cada postura, la mayoría de los agentes comienzan a especializarse en un área. Cuando se forma una célula

local, los diversos conjuntos de habilidades de los agentes a menudo se combinan en una orientación de equipo táctica única. Esto le da a the division una resiliencia evolutiva a medida que sus células responden a situaciones catastróficas.

### **Reglas del compromiso**

Las directivas de the division que especifican las circunstancias y limitaciones bajo las cuales sus equipos de campo pueden imponer el cumplimiento por parte de sujetos que no quieren o se resisten, prohibir acciones de jugadores desestabilizadores o involucrar en combate a fuerzas organizadas totalmente hostiles son amplias por diseño y deliberadamente no restrictivas.

Los agentes de the division no están obligados por ninguna ley o política local que restrinja el uso de la fuerza. No pueden ser obligados a rendir cuentas por las leyes o autoridades locales, estatales o incluso federales sobre la base de normas legales distintas de las delineadas en el anexo de continuidad de la Directiva 51 . En otras palabras, nadie tiene la autoridad para detener o interferir con un agente de the division en el campo que no sea otro agente de the division.

Si bien los agentes pueden exigir asistencia, coordinar esfuerzos de respuesta conjunta, resolver conflictos o disputas jurisdiccionales entre entidades policiales y/o militares, y exigir paso libre, no pueden usurpar el control de agencias o funciones enteras.

### **La bolsa de viaje**

Los agentes de the division son cuidadosamente seleccionados, altamente capacitados y dotados de la autoridad legal para operar esencialmente sin el control de otras agencias en el campo. Pero cualquier agencia de cumplimiento que busque restaurar el orden en medio de una interrupción catastrófica también necesita el mejor equipo que la tecnología moderna puede proporcionar. The division puede ser pequeña en términos de mano de obra, pero su arsenal de potencia de fuego hecha a medida, chalecos antibalas y tecnología de red es un multiplicador de fuerza significativo en cualquier entorno hostil. Un agente de the division completamente equipado es una temible unidad de combate autónoma, lista para la batalla.

Cuando llega el llamado al deber de la Directiva 51 , cada agente activado tiene una ventana de dos horas para presentarse en su punto de reunión designado. Esto pone un énfasis crítico en la preparación, tanto física como psicológica. Los agentes de the division pasan meses preparándose para moverse muy, muy rápido en cualquier momento.

El primer componente importante de la preparación es el mantenimiento diligente de un "Go-Bag". Cada agente debe tener una mochila con forro blindado de the division equipada con un pequeño arsenal de armas y suficientes suministros básicos para durar un mínimo de setenta y dos horas en el campo. Esto incluye alimentos, agua, artículos médicos, municiones, equipo de protección, herramientas, máscara antigás, manta espacial Mylar y otros equipos básicos esenciales para la misión.

Durante la capacitación, los agentes de the division desarrollan una experiencia individualizada para determinar sus propias necesidades y adaptan el contenido de sus Go-Bags en consecuencia. Los agentes también aprenden a estar atentos a los materiales sueltos en el campo que pueden ayudarlos a fabricar armas y equipos mejorados. En general, cualquier cosa (cable, cinta adhesiva, piezas electrónicas, incluso trozos de tela) que pueda ayudar a un agente a fabricar, reparar o personalizar equipos en un entorno de emergencia.

Después de la activación, el Go-Bag es el salvavidas del Agente y se mantiene cerca en todo momento. Gran parte del equipo en la bolsa es multipropósito, destinado a un uso prolongado y diseñado para mejorar la

movilidad y el movimiento autónomo. Por ejemplo, en lugar de almacenar botellas de agua, la mayoría de los Go-Bags incluyen tabletas de purificación de agua y una botella o pajilla de purificación. Esto permite que el agente consuma agua en el campo sin agregar un peso de transporte significativo: confiando en el reabastecimiento logístico.

Un artículo de Go-Bag de importancia crítica, particularmente en un entorno pandémico, es el suministro de medicamentos de campo del agente. Todos los agentes de the division se someten a un régimen completo de vacunas, conocido como "el Cóctel", al unirse oficialmente a la agencia. La composición de este régimen puede variar, dependiendo de inoculaciones previas. Por ejemplo, los ex militares que sirvieron en el extranjero ya recibieron gran parte del cóctel y solo necesitan unas pocas inyecciones de refuerzo. Pero los equipos de campo de the division también obtienen acceso prioritario a los últimos medicamentos antivirales. Combinados con las protecciones del Cóctel, estos medicamentos de campo de vanguardia hacen que los agentes sean considerablemente más resistentes a nuevas enfermedades, incluso a algunas como el virus *Variola Chimera* que aún no tiene vacuna funcional o cura descubierta.

Se alienta a todos los agentes de the division a llevar agua, alimentos, botiquines médicos y otros artículos de supervivencia adicionales en su bolsa de emergencia para entregarlos a los civiles que lo necesiten. Está comprobado que distribuir suministros de esta manera es uno de los métodos de control de población más efectivos en una emergencia catastrófica.

Parte de la eficacia operativa de cada agente de the division dentro de un entorno de emergencia caótico es la capacidad de funcionar de manera totalmente independiente, es decir, desplegarse en puntos críticos sin depender de respaldo o apoyo logístico. Para respaldar esta autonomía radical, el anexo de continuidad de la Directiva 51 otorga a cada agente de the division la libertad de adquirir cualquier artículo desde cualquier lugar, sin restricciones, siempre que dicho artículo no esté actualmente en posesión física directa de una unidad civil o amiga. Este derecho legal de adquisición anula todas las leyes locales contra el saqueo. No se aplicarán restricciones relacionadas con el cobro de propiedad privada a los agentes de the division, sin importar la jurisdicción. Dada esta dispensa, todos los agentes de the division están capacitados para buscar, reconocer y adquirir elementos operativos valiosos del campo. Esto incluye prendas de vestir. El guardarropa de un agente tiene un gran valor higiénico en un entorno infeccioso, al igual que los soldados se ponen calcetines limpios con regularidad en el campo de batalla para mitigar varios síndromes del pie de inmersión (como el pie de trinchera) y otras enfermedades.

### **Equipo de protección**

Cada equipo de operaciones de campo de the division debe ser capaz de absorber el daño, así como de infligirlo. Ya sea que las maniobras tácticas de un equipo sean de naturaleza ofensiva o defensiva, agresivas o conservadoras, es muy probable que al menos un agente reciba una bala en algún momento durante una misión determinada. Para garantizar la capacidad de supervivencia en situaciones de emergencia hostiles, the division emite un conjunto básico de resistentes dispositivos portátiles de protección. Sin embargo, los agentes también están capacitados para buscar en todos los entornos elementos que puedan usarse para actualizar o reemplazar directamente sus selecciones de equipos actuales.

Según los antecedentes de un agente y el método de participación preferido, la naturaleza de la protección elegida y su propósito pueden variar. Todos los agentes llevan algún tipo de máscara para protegerse contra el polvo y los contaminantes NBQR. La mayoría de los agentes usan algún tipo de chaleco antibalas, además de guantes protectores y rodilleras. Algunos llevan escudos de protección cuerpo a cuerpo o balísticos avanzados, o una cubierta desplegable. También llevan medios para identificarse como funcionarios del gobierno, para evitar problemas con otras agencias y departamentos.

## Armas

Cada agente de campo de the division lleva un inventario de armas, generalmente con tres armas de fuego aseguradas externamente para acceso rápido en enfrentamientos tácticos: un arma de mano enfundada (pistola, revólver o escopeta recortada) más un arma principal y una secundaria (rifle, escopeta o pistola ametralladora). Las armas seleccionadas por un agente deben ser fáciles de transportar, poderosas y adaptables a una amplia gama de escenarios.

Es importante tener en cuenta que The Division no es una fuerza de combate "regular". Los agentes de the division no llevan armas estandarizadas como sus contrapartes en las fuerzas del orden y el ejército. Sus armas están altamente personalizadas, modificadas por cada agente individual según sus especificaciones personales exactas. Para las tácticas grupales, los equipos de campo de the division a menudo coordinan sus arsenales internamente para un uso óptimo, pero más allá de eso, todo vale.

## ISAC y La Red

El acceso a la Red SHD es una de las herramientas tácticas más importantes en el conjunto de herramientas de cualquier agente de the division. Cada operativo de campo está conectado a través de su computadora analítica de sistema inteligente personal (ISAC) a la poderosa red informática distribuida de la agencia. La salida del sistema se conecta globalmente a través de una serie de satélites de inteligencia reforzados y dedicados en órbita geoestacionaria. Por lo tanto, la falta de acceso a la red rara vez es un problema.

Estos sofisticados sistemas en red rastrean y registran automáticamente el progreso de cada agente de the division, registran cada encuentro y generan datos de campo para crear una imagen compartida para un análisis informado en todos los niveles del aparato de toma de decisiones.

Una de las funciones tácticas más importantes de la Red SHD es proporcionar a los agentes de the division la identificación oportuna de las unidades durante los encuentros de campo. Conectado a través de SmartWatch a los lentes de contacto ScanTek del agente, ISAC se basa en las bases de datos de la red para generar un sistema de reconocimiento de amigo o enemigo (FoF) codificado por colores casi impecable. Este sistema muestra la afiliación y el estado actual de las unidades directamente en el HUD del agente. En el raro caso de que la red se apague y el sistema FoF no funcione, se recuerda a los agentes que procedan con extrema precaución.

ISAC puede recopilar y ensamblar datos extraídos de dispositivos y fuentes locales, como teléfonos inteligentes, cámaras de vigilancia, satélites, drones y computadoras. Luego, estos datos se pueden representar en una "nube de puntos" (un conjunto de puntos de datos en el espacio) que recrea eventos como imágenes holográficas en 3D congeladas en el tiempo y proyectadas en las lentes AR-HUD del agente. Las imágenes incluyen audio de ciertos eventos y, a veces, información de identificación sobre los participantes de un evento.

Esta técnica se llama ECHO y permite a los agentes no solo reunir información de inteligencia, sino también "ver" pruebas críticas. Los segmentos de la imagen se reproducen en tonos anaranjados espectrales y sirven como recursos útiles para mapear entornos, así como para rastrear movimientos hostiles, personas desaparecidas o escondites ocultos de suministros y equipos.



## **Base de operaciones**

### **Campamento Hudson:**

La base sirve como una instalación importante para la JTF, siendo remodelada con un cuartel, un garaje, una iglesia multiconfesional y otras instalaciones diversas. Camp Hudson es una de las últimas bases importantes de la JTF en Manhattan. La moral es baja, los heridos numerosos y los miembros de la JTF, están hambrientos y faltos de munición, necesitan urgentemente una victoria.

## **Asentamientos Civiles**

Desde el principio de la epidemia, varios grupos de civiles unieron sus fuerzas, conocimiento y recursos para tener más opciones de supervivencia. Para ello establecieron numerosos asentamientos, mejoraron sus defensas y se prepararon para capear el temporal. Por desgracia la inmensa mayoría no estaban preparados para lo que se les venía encima y casi todos fueron destruidos, conquistados o abandonados. Solo quedan tres asentamientos civiles de gran tamaño en New York: "La Catedral", "La Fortaleza" y "La Colmena".

### **La Catedral:**

La catedral de San Patricio se localiza en el Lado Este de la Quinta Avenida entre las calles 50 y 51, frente al Rockefeller Center, en Midtown East. Numerosos civiles acudieron a la catedral en busca de protección, con tenacidad, valentía y trabajo duro tapiaron los accesos a la catedral y a través de los túneles que partían de los sótanos de la catedral, lograron llegar al Saks Fifth Avenue, un centro comercial situado al otro lado de la calle 50 y asegurar el edificio. Han sufrido numerosos ataques, pero siguen aguantando.

### **La Fortaleza:**

La Armería del Regimiento 69 es un edificio histórico de la Armería de la Guardia Nacional ubicado en 68 Lexington Avenue entre las calles East 25 y 26, en Gramercy. El edificio se utiliza para albergar el cuartel general del 1.er Batallón, 69.º Regimiento de Infantería de la Guardia Nacional del Ejército de Nueva York, fue la primera armería construida en la ciudad de Nueva York que se inspiró en una fortaleza medieval. Tiene una arena de 5.000 asientos que se utiliza para eventos deportivos y de entretenimiento. Abandonada por la Guardia Nacional, por falta de personal para su defensa, fue puesta bajo la responsabilidad de veteranos de guerra para que la custodiaran. Los veteranos desobedeciendo sus órdenes, no dudaron en abrir la armería para que todas las familias necesitadas se refugiaran allí. Entre su numeroso número, el poco armamento que dejó atrás la Guardia Nacional para su protección y las tácticas de los Veteranos, resisten en pie contra viento y marea.

### **La Colmena**

Son dos torres residenciales en Hell's Kitchen. Los edificios, de 58 plantas cada uno, se sitúan en el lado oeste de la Undécima Avenida entre la Calle 41 y la Calle 42, cerca del río Hudson y comprende 1359 unidades residenciales. Incluye una piscina de 22,86 m. Estas torres de lujosos apartamentos fueron abandonadas por sus ricos propietarios, que trataron de huir de New York. La gobernanta de las torres, trajo a las familias del numeroso personal de servicio y a todos sus conocidos en el barrio. Cegaron las plantas inferiores y construyeron numerosas pasarelas que conectan las dos torres, además han sembrado los alrededores y las plantas inferiores de artefactos explosivos improvisados para alejar a los saqueadores.

## **Casas Seguras**

Son un pequeño santuario para civiles, miembros de la JTF y agentes de the division por igual para descansar y recargar energías, munición y suministros lejos de los peligros de la ciudad de Nueva York.

Las casas de seguridad normales son lugares establecidos y atendidos por la JTF para brindar apoyo localizado al personal en el campo, así como refugio básico/temporal para algunos civiles. Las casas seguras sirven como base de operaciones inicial para cada distrito.

### **Puestos de Control y Fortalezas**

Todas las facciones de New York afianzan sus territorios con puestos de control, además cada facción tiene al menos una fortaleza que sirve de Base de operaciones y cuartel General.

***Formas parte de la segunda ola del "Strategic Homeland Division (SHD)", también conocido como "The Division". Debes combatir la amenaza y hacer lo que sea para "salvar lo que queda".***

***"Vivimos en un mundo complejo. Un mundo que cuanto más avanza, más vulnerable se hace. Hemos creado un castillo de naipes. Solo hay que quitar uno para que el castillo entero se desmorone... Durante un Viernes Negro una pandemia devastadora se extiende por la ciudad de Nueva York y, uno tras otro, los servicios básicos caen. En cuestión de días, sin comida ni agua, la ciudad entera se ve abocada al caos. De inmediato se activa The Division, una unidad secreta de agentes tácticos capaces de actuar de forma independiente. A pesar de llevar una vida aparentemente normal entre el resto de los ciudadanos, estos agentes están entrenados para actuar sin recibir órdenes y sin mando central, para salvar a la sociedad.***

***Cuando la Sociedad cae, surgimos.***

## **CREACION DE PERSONAJES**

Las capacidades de los personajes se describen por medio de una serie de rasgos a los cuales se les califica con un número, en una escala del uno al diez.

Los atributos definen las capacidades innatas de un personaje. Los atributos se mantienen fijos, no varían ni con la experiencia ni con el tiempo. Van de 4 a 10.

Las habilidades definen las capacidades aprendidas del personaje y varían con el tiempo y la experiencia. Van de 0 a 6.

## **REPARTIR ATRIBUTOS**

Un atributo es una capacidad innata; que tan fuerte, diestro, inteligente o perceptivo es ese personaje.

Cada jugador tiene un total de 33 puntos a repartir en atributos para crear el personaje. Esto da una media de 6,6 puntos por atributo. Si asignas menos de esa media, tendrás un atributo por debajo de lo normal, siendo el mínimo 4, mientras que si asignas 10 puntos, serás excepcional en ese atributo.

Es importante remarcar que los atributos son fijos y no mejoran con la experiencia ni con el tiempo, a diferencia de las habilidades, que si lo hacen.

Hay cinco atributos básicos: Físico, Destreza, Inteligencia, Carisma y Percepción.

**Físico:** Es tanto la fuerza como la resistencia del personaje, su capacidad de levantar pesos, de empujar cosas, de aguantar carreras o golpes. Marca la musculatura y la capacidad aeróbica y anaeróbica.

**Destreza:** Es la facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Usado para tareas manuales o ejercicios físicos que requieren agilidad.

**Inteligencia:** Capacidad de entender, comprender o resolver problemas, tanto mentales como mecánicos o de elementos físicos.

**Percepción:** El umbral de los sentidos físicos y tu capacidad de atención. También se relaciona con la capacidad para plasmar lo que captas con ellos en el desempeño de diversas disciplinas artísticas, incluida la danza y la expresión corporal.

**Carisma:** Capacidad para atraer o fascinar a través de nuestros gestos y palabras. Este encanto personal es necesario para transmitir órdenes, dirigir a otros o insuflar ánimo y confianza a las tropas, siendo este atributo la clave de los grandes generales, políticos y seductores.

## **HABILIDADES**

Las habilidades son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu personaje. A diferencia de los atributos, pueden mejorar con el tiempo y la experiencia.

Durante la creación del personaje, tienes 35 puntos a repartir entre todas las habilidades, con un máximo de 6 en cada una.

Con las siguientes limitaciones mínimas:

Personaje Versátil:

- 1 habilidad a nivel 6
- 2 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 4 habilidades de nivel 3
- 5 habilidades de nivel 2
- 6 habilidades de nivel 1

Personaje Especialista:

- 1 habilidad a nivel 6
- 3 habilidades de nivel 5
- 3 habilidades de nivel 4
- 3 habilidades de nivel 3
- 3 habilidades de nivel 2
- 3 habilidades de nivel 1

Pasamos ahora a describir cada habilidad. La letra que hay entre paréntesis delante del nombre de la habilidad determina el atributo relacionado con ella, siendo (D) Destreza, (P) Percepción, (I) Inteligencia, (C) Carisma y (F) Físico.

Para saber el valor total de una habilidad deberemos sumar su nivel y el nivel del atributo relacionado.

**-(P) Advertir/Notar**

Se utiliza para los sentidos. Ver a alguien escondido, oír un tipo pisando una ramita, escuchar una conversación tras una puerta, ver algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien se tira contra su sigilo.

**-(D) Acrobacias**

Realizar ejercicios de caídas, equilibrio y volteretas.

**-(C) Amenazar**

Se usa para que los demás hagan lo que uno quiera usando el miedo.

**-(D) Armas de fuego**

Representa el conocimiento y la experiencia de uso con armas a distancia. A mayor nivel, mayor probabilidad de acertar y golpear blancos lejanos (enemigos, objetos). Su dificultad se basa en la distancia del objetivo, tamaño de este, y la cobertura que tiene.

**-(F) Armas cuerpo a cuerpo**

Representa el conocimiento y la experiencia de uso con armas cuerpo a cuerpo, o incluso sin armas, con artes marciales. A mayor nivel, mayor probabilidad de acertar y golpear. Esto incluirá puñetazos, espadas,

porras, cuchillos, etcétera. Su dificultad se basa en la defensa del objetivo y las variables como ventaja de altura o si está rodeado.

**-(I) Armería**

Habilidad para reparar, mejorar y mantener armas de todo tipo.

**-(I) Artillería**

Permite utilizar cañones pesados y ligeros, así como morteros y cualquier otro tipo de arma que entre dentro de esta categoría, este montada en un vehículo o no.

Además, cualquier arma de fuego indirecto (como un lanzagranadas) se utiliza con esta habilidad aunque sea ligera.

**-(F) Atletismo**

Permite dar una arrancada veloz, saltar en carrera sin perder velocidad o bajar una cierta altura sin hacerse daño, útil para la huida. Se hace con tiradas enfrentadas o a una dificultad fija, por ejemplo, para cosas como dar saltos.

**-(P) Bailar**

Se utiliza para ver lo bien que baila un personaje. Ideal para fiestas o para triunfar en discotecas.

**-(I) Biología**

Conocimiento general de animales, plantas y otros organismos biológicos.

**-(I) Bioquímica**

Permite diseñar y analizar todo tipo de compuestos químicos y biológicos tales como diferentes tipos de tejidos, virus y antibióticos.

**-(I) Botánica**

Conocimiento especializado en plantas.

**-(P) Buscar**

Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como pasadizos secretos o puertas ocultas. Su diferencia con Advertir/Notar es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre sino de descubrir algo que no está a simple vista.

**-(D) Cabalgar**

Manejo del caballo para trotar, galopar y hacer maniobras como saltar con él o saber mantenerlo calmo en situaciones adversas como ruidos de explosiones.

**-(I) Callejeo**

Conocimiento de los bajos fondos de las ciudades y donde se sitúa el mercado negro y los narcotraficantes, matones y gente de similar ralea. También sirve para poder escabullirse de alguien en una persecución aprovechando las características especiales de los callejones.

### **-(I) Cartografía**

Permite dibujar e interpretar mapas así como utilizar herramientas complejas de orientación como brújulas o sistemas informáticos. No permite orientarse con las estrellas o la posición del sol sin la mediación de las herramientas adecuadas.

### **-(I) Comercio**

Conocimiento de las distintas rutas comerciales y/o el valor del material a comerciar. Un buen comerciante sabe descubrir las gangas y poder conseguir precios especiales por compra masiva o, directamente, regatear.

### **-(D) Conducir**

Se utiliza para ver lo bien que se puede llevar un coche o moto. Sea para realizar cosas espectaculares o para una persecución. Se exige un punto mínimo en la habilidad para llevar un vehículo. Cada tipo de Vehículo es una habilidad distinta.

### **-(D) Contorsionismo**

Habilidad de manipular el cuerpo para librarse de esposas u otras ataduras y para introducirse en lugares o espacios de otro modo inaccesibles.

### **-(I) Criptografía**

Capacidad para descifrar mensajes secretos o para crear un sistema que evite su lectura cuando te comunicas con otro.

### **-(P) Diagnósis**

Se utiliza para percibir síntomas y reconocer qué enfermedad tiene una persona. Se basa en la observación del enfermo y en las pruebas que se le realizan.

### **-(P) Disfraz**

Capacidad que se usa para hacernos pasar por otra persona, básicamente se usa para que no se reconozca al personaje o hacerse pasar desapercibido en una cultura distinta.

Con el material adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.

### **-(I) Empatía**

Es la capacidad para ponerse en el lugar de otras personas y percibir que pueden sentir o pensar, sirve para averiguar intenciones y saber si te están mintiendo o tomando el pelo.

### **-(I) Electrónica**

Se usa para manejar, comprender o manipular aparatos tales como ordenadores, emisores de radio y material electrónico en general, desde un radar a un horno microondas.

### **-(D) Escalar**

Se utiliza para subir por paredes verticales, o escarpadas, sea con uso de material especializado, que lo hará más fácil, o sin este.

**-(D) Esquivar**

Se utiliza en el combate cuerpo a cuerpo para las tiradas de defensa y es la capacidad de parar, bloquear o esquivar golpes, sea de un modo o de otro, evitar que nos den.

**-(P) Etiqueta**

Se utiliza para comportarse con corrección en cada circunstancia. Conocer los protocolos en cortes, saber las costumbres de comida de un país, saber hacer correctamente una reverencia o utilizar el título adecuado con alguien.

**-(I) Explosivos**

Permite construir, colocar y/o hacer estallar artefactos explosivos. También puede utilizarse para desactivarlos.

**-(I) Fauna**

Conocimiento especializado en animales.

**-(I) Falsificar**

Habilidad para crear y detectar documentos, identificaciones y obras de arte falsas. La mayoría de las veces, la habilidad de Falsificación de un personaje se enfrenta a la de otro.

**-(I) Física**

Capacidad de calcular principios físicos como presiones de gases, energías mecánicas, etc.

**-(I) Historia**

Amplio conocimiento de los eventos históricos con énfasis en los acontecimientos más importantes a lo largo del tiempo.

**-(I) Idiomas**

Conocimiento de otros idiomas distinto al natal, 1 punto igual a 1 idioma.

**-(I) Informática**

Conocimientos para el uso de sistemas computarizados, incluyendo entrar en otros sistemas, usar programas o hacer programas propios.

**-(I) Ingeniería**

Conocimiento de construcción de todo tipo de construcciones, artefactos o tecnologías, dependiendo de la ambientación es mejor concretar la ingeniería.

**-(C) Interrogar**

Permite extraer información del objetivo mediante una serie de preguntas. Suelen buscarse de forma que el interrogado caiga en una contradicción que descubra la mentira.

**-(C) Labia**

Se usa para convencer a alguien de que nuestro argumento es lógico y cierto, lo sea o no realmente.

**-(D) Lanzar**

Permite arrojar objetos a distancia con cierta precisión. Por ejemplo, se puede emplear para lanzar cuchillos o armas de corte equilibradas.

**-(P) Leer Labios**

Habilidad de leer los labios de alguien para saber lo que está diciendo.

**-(I) Leyes**

Conocimiento de las leyes de un determinado país o región.

**-(C) Liderazgo**

Representa la capacidad de un personaje para imponer su voluntad sobre la de los demás a la hora de tomar decisiones importantes o para ser el cabecilla del grupo.

**-(I) Mecánica**

Permite la reparación de aparatos eléctricos y mecánicos, desde coches a tostadoras.

**-(I) Medicina**

Conocimiento del cuerpo humano y las enfermedades que a este aqueja, el tratamiento de ellas, y como curarlas. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1D6 PV.

**-(P) Música**

Conocimiento de los instrumentos musicales y lo bien que se tocan, esto incluye canto.

**-(D) Nadar**

Se utiliza para saber nadar, con 1 punto se sabe nadar, solo hay que tirar para realizar cosas difíciles como ganar una carrera o cruzar el estrecho a nado.

**-(I) Navegar**

Conocimiento de navíos marítimos y la capacidad de manejarlos.

**-(F) Pelea**

Se emplea en todas las ocasiones en que un personaje tenga que luchar y solo disponga de su propio cuerpo. Permite lanzar todo tipo de golpes, patadas, puñetazos, etc.

**-(D) Pilotar**

Aptitud para conducir aeronaves o embarcaciones, así como la aplicación de maniobras de emergencia y los protocolos a seguir en tales circunstancias. Cada tipo de Vehículo es una habilidad distinta.

**-(I) Primeros Auxilios**

Habilidad para aplicar cuidados médicos a un herido con el fin de tratar las lesiones críticas más comunes y evitar que muera. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1D4 PV. Permite tirada de Estabilizar.

**-(I) Química**

Habilidad necesaria para mezclar elementos químicos y crear diversos compuestos.



### **-(P) Rastrear**

Permite seguir huellas o pisadas, o ver señales características en el camino. A mayor resultado en la tirada, más información obtenida.

### **-(P) Reflejos**

Capacidad física de reacción rápida ante eventos inesperados, como esquivar un golpe o agarrar un objeto por el aire. También marca la velocidad en tu ataque, pudiendo atacar antes que el resto e incluso más veces que los demás.

### **-(C) Regatear**

Se usa para conseguir un precio favorable en una acción de comercio o similar.

### **-(F) Resistencia**

Habilidad para resistir condiciones ambientales duras y otras privaciones. También representa la capacidad de soportar dolor o incomodidad, especialmente durante largos periodos de tiempo, conociendo las mejores formas de conservar la fuerza y la energía. Las tiradas de Resistencia se realizan siempre que un personaje debe seguir activo después de un largo periodo sin comida, sueño o agua, o tras una actividad prologada.

### **-(F) Resistir Torturas y Drogas**

Habilidad para resistir efectos dolorosos, como interrogatorios, torturas y drogas.

### **-(D) Robar**

Habilidad manual enfocada al latrocinio más característico de deslizar los dedos en bolsos, carteras o bolsillos, para sustraer objetos. También es válida para apropiarse de complementos que la víctima lleve encima, como collares, pulseras o anillos.

### **-(P) Rumores**

Se utiliza para saber si hay algún rumor en el barrio, como que alguien ha estado robando en casas o que hay un peligro en él. A mayor tirada obtenida, mayor número de rumores y más fiables se obtienen.

### **-(I) Sanación/Hierbas**

Permite sanar a otra persona. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1d6 PV. Solo puede usarse una vez al día con un personaje.

### **-(C) Seducir**

Se utiliza para agradar a alguien del sexo opuesto y heterosexual o bisexual, o que sea del mismo sexo pero homosexual o bisexual.

### **-(I) Seguridad Electrónica**

Habilidad para identificar, contrarrestar e instalar dispositivos electrónicos complejos, incluyendo: sistemas de seguridad electrónica, micrófonos, rastreadores, etc.

### **-(D) Sigilo**

Permite andar silenciosamente o esconderse, sea en un agujero, entre las sombras o entre el gentío, para evitar que le vean.

### **-(I) Supervivencia**

Arte de sobrevivir en la naturaleza de forma básica. Incluye una amplia gama de conocimientos, desde orientación a hacer fuego o conseguir caza.

### **-(D) Tiro con Arco**

Habilidad para disparar con precisión armas de proyectiles que lanzan flechas o virotes.

### **-(D) Trampas/Cerraduras**

Aptitud para manipular y forzar mecanismos de seguridad, desde la clásica cerradura hasta candados y otros cerramientos. También sirve para localizar y desactivar trampas y otros artefactos preparados para dispararse contra los intrusos.

### **(I) Transmisiones**

Habilidad para manejar comprender y reparar equipos de comunicación (radios, transmisores, estaciones de radar).

### **-(V) Vigilar**

Habilidad de vigilar y seguir a la gente.

Cualquier habilidad que se le ocurra al jugador o al director del juego que no esté aquí reflejada y piensen que debería tener un personaje se puede añadir a la lista de habilidades de personaje, simplemente hay que elegir bajo que característica se apoya. Por ejemplo; Biología, con la característica de Inteligencia, Artillería, con la característica Inteligencia, Abrir cerraduras, con la característica Destreza...

### **Valores especiales**

Por último, hay que calcular los valores especiales.

Puntos de Vida (PV): Físico x4

Defensa: Destreza + Esquivar + 5

Iniciativa: Percepción + Reflejos

Voluntad: Carisma + Inteligencia + 5

Cada personaje debe tener una ventaja y una Desventaja. (Siempre aprobadas por el Dj)

## **VENTAJAS**

Una “ventaja” es un rasgo útil que confiere superioridad mental, física o social sobre alguien más que por lo demás posee la misma capacidad. El DJ tiene la última palabra sobre si una ventaja encaja con un concepto de personaje dado.

### **Aficionado a la caza**

Desde muy pequeño has sentido especial atracción por la caza. Tienes un +1 en Armas de fuego, +1 en Buscar, +1 en Esconderte.

### **Agudeza Sensorial**

Tienes sentidos superiores. Cada Agudeza Sensorial es una ventaja separada que proporciona un +1 por a las tiradas de Sentidos que realices usando un sentido dado.

Los tipos son:

- Oído Agudo
- Gusto Agudo
- Olfato Agudo
- Tacto Agudo
- Visión Aguda

### **Ambidiestro**

Puedes combatir o en cualquier caso actuar igual de bien con ambas manos, y nunca sufras la penalización de por usar la mano inhábil.

### **Amigo hasta la muerte**

El mejor amigo del P.J. le aprecia de tal forma que estaría dispuesto a dar su vida por él. Puede tratarse de otro P.J. o de un P.N.J. En ese caso, el director y el jugador deberán decidir de quién se trata y crearlo como si de un P.J. se tratase. Si no se encuentra a su lado, ese amigo irá a donde haga falta si le pide ayuda.

### **Amigo de otra especie**

Tienes una animal que te sigue a todas partes, puede ser; un perro, un gato, un ratón, un pájaro... (Algo lógico, no un elefante)

### **Amigos en un colectivo**

Por razones familiares, el P.J. tiene contactos en un colectivo concreto, como la policía, los músicos de jazz, los camioneros u otro cualquiera a elegir por el jugador.

### **Armas largas**

+2 al uso de rifles y escopetas.

### **Arte marcial/Deporte de contacto**

Tuviste un maestro o estuviste un tiempo asistiendo a clases de algún tipo de arte de combate cuerpo a cuerpo.

Karate, Kung fu: +1 pelea y +1 a defensa.

Boxeo, Tae kwon do, Kick boxing: +2 pelea.

Aikido, Judo: +2 a defensa.

### **Artillero**

+2 en Armas pesadas.

### **Atleta**

Gozas de una complexión verdaderamente atlética +1 en dos entre Correr, Escalar, Lanzar, Nadar y Saltar.

### **Atractivo**

Llamas la atención y despiertas el interés de los demás. Tienes un nivel más en la tabla de reacción y un nivel más en apariencia. +1 en tiradas de carisma.

### **Bravucón**

+2 a Amenazar.

### **Berseker**

+2 a tiradas de combate CC.

### **Caída Reducida**

Automáticamente restas 4 metros a una caída. Además una tirada de Destreza con éxito divide a la mitad el daño de cualquier caída. Para disfrutar de estos beneficios, tus miembros no deben estar atados y tu cuerpo ha de ser libre para girar mientras caes.

### **Certero**

+1 al daño en armas a distancia.

### **Contactos**

Conoces gente de un colectivo que te puede ayudar, has de determinar un colectivo, partido político, bomberos, médicos, grandes almacenes, etc.

### **Criminal callejero**

+1 en Callejeo y Robar.

### **Curación rápida**

Recuperas el doble de puntos de vida con las curaciones habituales.

### **Curandero**

+1 en Medicina y Sanación.

### **Defensas Intensas**

Eres inusualmente experto en evadir ataques Esto puede deberse a una cuidadosa observación de tu enemigo, dirigiendo tu chi, o lo que sea que encaje en tu trasfondo. Hay dos versiones:

Escudar Intensificado: Tienes un +1 a la Defensa.

Esquivar Intensificado: Tienes un +1 a tu puntuación de Esquivar.

### **Demolition man**

+2 en el uso de explosivos.

### **Difícil de Matar**

Eres increíblemente difícil de matar. Difícil de Matar da un +2 a las tiradas realizadas para sobrevivir a/y por debajo de Puntos de vida, y en cualquier tirada de Resistencia donde un fracaso signifique muerte instantánea (debido a fallo cardíaco, veneno, etc.). Si este bono es la diferencia entre el éxito y el fracaso, colapsas, aparentemente muerto (o incapacitado), pero vuelves en ti en la cantidad de tiempo normal.

### **Doble lengua materna**

Por cualquier razón (padre o madre extranjeros, educado en otro país...) el P.J. aprendió de niño 2 idiomas simultáneamente. Podrá escoger un segundo lenguaje nativo.

### **Don Juan**

+2 en seducir.

### **Empatía**

Tienes una "sensibilidad" para la gente. Cuando conoces a alguien o te reúnes tras una larga ausencia puedes pedirle al DJ una tirada contra tu INT. Te dirá lo que "sientes"

Sobre esa persona. Empatía es excelente para reconocer impostores, posesión, y determinar lealtades reales de PNJS.

### **Equilibrio Perfecto**

Siempre mantienes tu equilibrio, no importa lo estrecho de la superficie por la que camines (cuerda floja, borde, rama, etc.), bajo condiciones normales sin tener que hacer una tirada de dados. Si la superficie está mojada, resbaladiza, o es inestable, tienes un +6 a todas las tiradas para mantenerte en pie. En combate, tienes un +4 a la Des y habilidades basadas en la Des para mantenerte en pie o evitar ser derribado. Finalmente, tienes un +1 a Atletismo.

### **Escalador**

Tienes habilidad natural para la escalada. +2 a escalar.

### **Flexibilidad**

Tu cuerpo es inusualmente flexible.

Flexibilidad: Obtienes un +3 en tiradas de Escalada; en tiradas de Escapismo para liberarte de cuerdas, esposas, y restricciones similares. Puedes ignorar hasta -3 en penalizaciones por trabajar en estancias pequeñas (incluyendo muchas tiradas de Explosivos y Mecánica).

### **Hígado de acero**

El personaje tiene una resistencia sobrehumana al alcohol. Esto no quiere decir que sea un alcohólico, simplemente que es muy difícil emborracharle; para ello necesitará beber el doble de lo normal.

### **Líder natural**

+2 a Liderazgo.

### **Locuaz**

Tienes gran facilidad de palabrería, tienes un +2 a tiradas de Inteligencia relacionadas con el dialogo.

### **Maestro del disimulo**

+1 en Disfraz y Labia.

### **Memoria fotográfica**

El personaje posee una memoria tan potente que es capaz de recordar páginas completas de un vistazo. En cualquier momento, el jugador puede solicitar el derecho a hacer una tirada de inteligencia (la dificultad la decidirá el D.J.) y de superarla recordará perfectamente cualquier cosa que haya visto con anterioridad.

### **Mula de carga**

Ignora 1 punto de estorbo.

### **Muro**

PV=Físico x5, en lugar de x4.

### **Negociador**

+1 en dos entre Comercio y Labia.

### **Ojo de halcón**

Se reduce 1 nivel de dificultad al disparar a un objetivo al máximo rango del arma.

### **Perro callejero**

+2 a Callejeo.

### **Piel de Piedra**

+1 a absorción.

### **Puntería**

+2 a tiradas de armas a distancia.

### **Puños de acero**

El P.J. se encuentra en su salsa cada vez que se mete en una pelea. Cuando logre alcanzar con uno de sus golpes a un enemigo en combate sin armas, sumará 1 a los puntos de daño que cause a su víctima.

### **Rápido**

Este mundo está hecho para los espabilados como tú (+2 Iniciativa).

### **Reflejos de Combate**

Tienes reflejos extraordinarios, y raramente quedas sorprendido más de un momento. Tienes un +1 a todas las tiradas de defensa activa y +2 a los Chequeos de Pánico.

Nunca quedas paralizado en una situación de sorpresa, y tienes un +6 en todas las tiradas de para despertar, o recuperarte de “aturdimiento” mental.

### **Resistencia al Dolor**

Eres tan susceptible a ser herido como cualquiera, pero no lo sientes mucho. Nunca sufres penalización por conmoción cuando te hieren. Además, tienes un +3 a todas las tiradas de Resistencia para evitar ser derribado y aturdido; y si eres torturado físicamente, tienes +3 a resistir. El DJ puede permitirte tirar Físico +3 para ignorar el dolor en otras situaciones.

### **Resistente**

Eres de natural resistente (o incluso inmune) a enfermedades y venenos. Tienes un bono a todas las tiradas de Constitución para resistir lesiones o incapacidad por tales cosas.

Resistente a la Enfermedad: Tienes un bono +3.

Resistente al Veneno: Tienes un bono +3.

### **Sentido del Peligro**

No puedes depender de ello, pero a veces sientes un hormigueo en tu nuca, y sabes que algo anda mal. . . El DJ tira secretamente contra tu Percepción en cualquier situación que implique una emboscada, desastre inminente, o similar. Si tiene éxito, te da una advertencia suficiente como para tomar medidas.

### **Sigiloso**

Sin que sea necesario sueles ser discreto y silencioso, muchas veces la gente se asusta porque no te ha visto llegar. Tienes un +2 a Sigilo.

### **Simpatía**

Simpatía infantil

El P.J. tiene un encanto especial para los niños. Caerá bien de forma automática a todos los personajes de menos de 15 años, salvo que dé motivos para lo contrario.

Simpatía animal

El P.J. tiene un carisma especial con los animales, hasta el punto de que nunca le atacarán si no les provoca. Si se trata de un animal entrenado para atacar, será a ese personaje el último al que se enfrente, y aún entonces no lo hará con toda su energía.

Simpatía en general

El P.J. resulta encantador. Les caerá bien automáticamente, a menos que haya motivos para lo contrario. Este rasgo le será útil si pretende seducir a un P.N.J., bajando en un nivel la dificultad de sus tiradas.

### **Sin Miedo**

Es difícil asustarte o intimidarte Suma +3 a tu Inteligencia cuando hagas un Chequeo de Pánico o debas resistir la habilidad Intimidación.

### **Talento**

Posees una aptitud natural para un grupo de habilidades estrechamente relacionadas.

Los “Talentos” dan un bono de +1 por a un grupo de hasta 3 Habilidades relacionadas entre sí.

### **Talento para los Idiomas**

Tienes maña para los idiomas. Cuando aprendes un idioma, automáticamente aprendes otro.

### **Te deben favores**

Hay una o varias personas que te deben algún favor personal,

### **Temerario**

¡La fortuna parece sonreírte cuando te arriesgas! Cada vez que tomes un riesgo innecesario (en opinión del DJ), obtienes un +1 a todas las tiradas de destreza. Además, puedes volver a tirar cualquier fallo crítico que ocurra durante tal comportamiento arriesgado.

### **Tengo yo un amigo...**

El personaje tendrá multitud de conocidos, algunos en puestos importantes. En cualquier situación, con un resultado de 4 o menos en el dado objetivo podrá encontrar algún amigo que le pueda resultar útil si se encuentra en su propia ciudad, con un 3 o menos en su propio país. Si además posee el rasgo “viajero infatigable”, con un 2 encontrará algún conocido en cualquier lugar de su continente.

### **Visión inteligente**

+2 a las tiradas de Advertir/Notar.

### **Visión Nocturna**

Tus ojos se adaptan rápidamente a la oscuridad. Te permite ignorar un -1 en combate o penalizaciones a la visión debido a la oscuridad, siempre que haya al menos algo de luz.

### **Vocación frustrada**

El personaje no consiguió que su profesión fuese la que siempre deseó, pero se preparó a conciencia para ella. Por eso, podrá elegir una habilidad a nivel 2 además de las que ya tenga.

### **Voluntad de hierro**

+1 a Voluntad.



## **DESVENTAJAS**

Una “desventaja” es un problema que te hace menos capaz de lo que sugieren tus atributos, ventajas y habilidades. Una imperfección o dos hacen a tu personaje más interesante y realista, ¡y hace más divertido interpretar!

### **Adicción**

Leve

El personaje es consumidor habitual de alguna sustancia legal que pueda crear adicción, como el café o el tabaco. Por cada día que pase sin ingerir esa sustancia tendrá -1 de autocontrol. Los recuperará tan pronto como pueda disfrutar de su vicio favorito.

Grave

El P.J. es consumidor habitual de estupefacientes, alcohol o cualquier otra sustancia fuertemente adictiva. Cada día que no tenga esa sustancia a su alcance, tendrá -2 a autocontrol, que recuperará cuando la consiga.

### **Adicción a la velocidad**

El personaje es un loco de la carretera. Siempre que conduzca un vehículo (de cualquier tipo) ira lo más rápido que pueda y deberá hacer una tirada de autocontrol antes de intentar frenar. La dificultad de esa tirada estará determinada por la velocidad que el vehículo pueda alcanzar.

### **Analfabeto**

No sabes leer ni escribir.

### **Antipatía mecánica**

El P.J. tiene un pequeño problema: las máquinas no están pensadas para él. Cada vez que tenga que manipular un mecanismo más complejo que un monopatín, deberá usar el dado menor, no sólo no conseguirá hacer lo que pretendía, además estropeará el aparato.

### **Avaro**

El PJ ama al dinero. Gastará siempre lo menos posible, y deberá superar una tirada de autocontrol para hacer un préstamo, incluso a su mejor amigo.

### **Claustrofobia**

Los espacios cerrados producen verdadero pavor al P.J. Tendrá -2 autocontrol. Mientras se encuentre dentro de un ascensor o lugar similar y los recuperará cuando vuelva a un espacio abierto.

### **Cobarde**

Debes superar una tirada normal de Voluntad para no huir de cualquier tipo de Combate. Además tienes -2 Iniciativa. Cuando algo produzca Miedo, para ti será de una categoría mayor de dificultad.

### **Codicia**

Codicias riquezas. Haz una tirada de autocontrol siempre que se ofrezcan riquezas como pago por trabajo honesto, ganancias de una aventura, botín de un crimen, o como anzuelo. Si fracasas, harás lo necesario para conseguir el beneficio.

### **Código de Honor**

Te enorgulleces de un conjunto de principios que sigues siempre. Específicamente pueden variar, pero siempre suponen un comportamiento "honorable". Harás casi cualquier cosa quizá incluso arriesgar la vida para evitar la etiqueta "deshonroso" (signifique lo que signifique para ti). El valor en puntos de un Código de Honor particular depende de cuantos problemas es probable que te cree y cuán arbitrario e irracional sean sus requerimientos.

### **Colérico**

Debes superar una tirada normal de Voluntad para no entrar en Combate si alguien te ha faltado al respeto. Además tienes -2 Iniciativa.

### **Come-yogures**

El P.J. es un tipo de lo más blando. En combate cuerpo acuerpo, sumará 1 a los puntos de daño que sufra.

### **Compulsión**

Elige una actividad que ejerces de manera compulsiva siempre que te es posible (beber, escupir antes de hablar, fumar hierbas, seducir a cualquier mujer, tener la última palabra, masturbarse, ir a donde van todos, etc.). Habrás de superar una tirada de Voluntad media siempre que puedas dar rienda suelta a tu Compulsión y no sea conveniente.

### **Confiado**

Eres demasiado perfecto como para mantenerte siempre alerta, o sencillamente es piensas que "el mundo es bueno". Tienes un -2 a las tiradas de Percepción e Iniciativa. Las tiradas de Elocuencia contra ti tienen un bonus de +2.

### **Corto de Vista**

Tienes una visión pobre, sufriendo -3 a las tiradas de Visión. Con gafas o lentes de contacto ves normalmente.

### **Deuda**

Debes una buena suma de dinero a alguien que no es famoso ni por su paciencia ni por su generosidad.

### **Duro de Oído**

No eres sordo, pero sufres algo de pérdida auditiva. Estás a -3 en cualquier tirada de Oído y en cualquier tirada de habilidad donde sea importante que entiendas a alguien.

### **Enemigos en un colectivo**

Por razones familiares, contactos, amistades, lucha de bandas, negocios, ideas políticas... un grupo o colectivo será hostil hacia el P.J.

### **Enemigo mortal**

Alguien odia al personaje, hasta el punto de que le mataría si se presentase la oportunidad. El jugador podrá decidir de quién se trata y sus motivos, pero el D.J. deberá dar su visto bueno. Tendrá que ser alguien que suponga una amenaza real, no sería válido como enemigo mortal, por ejemplo, un mendigo que viva en las antípodas. El motivo también ha de ser razonable (una deuda importante, un ajuste de cuentas...), pues nadie o casi nadie va por ahí matando gente por simple antipatía.

## **Envidia**

Reaccionas pobremente hacia aquellos que parecen más listos, más atractivos, o que valen más que tú. Te resistes a cualquier plan propuesto por un “rival”, y odias si alguien más es el centro de atención.

## **Explorador**

+1 en Rastrear y Supervivencia.

## **Fanático religioso**

El P.J. es seguidor de una religión (a elegir por el jugador) y tratará de convertir a todo aquél que no comparta sus creencias. Sigue a rajatabla el código ético indicado por sus creencias, mostrándose hostil con todo aquél que no lo cumpla.

## **Fobias**

Una “fobia” es un miedo a un objeto, criatura, o circunstancia específico. Cuanto más común un objeto o situación, mayor el valor en puntos de un miedo a ello. Si tienes una fobia, puedes dominarla temporalmente realizando una tirada de autocontrol con éxito, pero el miedo persiste. Incluso si dominas una fobia, estarás a -2 a todas las tiradas de INT y DES mientras la causa del miedo este presente, y debes tirar de nuevo cada 10 minutos para ver si el miedo te domina. Si fallas la tirada de autocontrol, te encogerás, huirás, aterrorizarás, o reaccionarás en cualquier forma que prevenga una acción sensata. Incluso la mera amenaza del objeto de miedo requiere una tirada de autocontrol a +5. Si tus enemigos te infligen realmente el objeto temido, debes hacer una tirada de autocontrol sin modificar.

Algunas fobias comunes:

Sangre (Hemofobia)

Oscuridad (Scotofobia)

Alturas (Acrofobia)

Numero 13 (Triskaidekafobia)

Arañas (Aracnofobia)

## **Glotonería**

Eres abiertamente amante de la buena comida y bebida. Si te dan la oportunidad, siempre debes cargarte de provisiones extra. Nunca deberías perderte de buena gana una comida. Haz una tirada de autocontrol cuando se te ofrezca un tentador manjar o buen vino que, por alguna razón, deberías resistir. Si fracasas, participas de ello a pesar de las consecuencias.

## **Idea obsesiva**

Hay un pensamiento que nunca se va de la mente del PJ. El jugador decidirá cuál será exactamente, pero tendrá que contar con la aprobación del D.J.

## **Intolerancia**

No te gustan o no confías en algunas (o ninguna) personas diferentes a ti. Puedes tener prejuicios en base a la clase, etnia, nacionalidad, religión, sexo, o especie. Las víctimas de tu Intolerancia reaccionarán hacia ti a -1 o -5 (a elección del DJ). El valor depende del alcance de tu Intolerancia. Si eres simplemente intolerante,

reaccionas a -3 hacia cualquiera que no sea de tu propia clase, etnia, nacionalidad, religión o especie (escoge una).

### **Irreflexión**

Odias hablar y debatir. ¡Prefieres la acción! Cuando estás solo, actúas primero y piensas después. En un grupo, cuando tus grupos quieran pararse a discutir algo, deberías aportar tu contribución rápidamente y entonces hacer algo. ¡Interprétalo! Haz una tirada de autocontrol siempre que sea juicioso esperar y ponderar. Si fracasas, debes actuar.

### **Juramento**

Has hecho un juramento para hacer (o no hacer) algo. Sea cual sea el juramento, te lo tomas seriamente; si no lo hicieras, no sería una desventaja.

### **Las carga el diablo**

Las armas de fuego repugnan al personaje, hasta el punto de que deberá pasar una tirada de autocontrol (fácil) para llevar una consigo. Para emplearla, y solo si es absolutamente necesario, la dificultad de la tirada será normal. Durante un combate solo deberá hacer su tirada en el primer asalto. Si la supera, podrá hacer uso del arma con normalidad. Si falla, podrá intentar otra en el siguiente asalto y así hasta que tenga éxito.

### **Lascivia**

Sientes un inusualmente intenso deseo por romances. Haz una tirada de autocontrol en cuanto tengas un contacto algo más que breve con un atrayente miembro que encuentres atractivo; con -5 si esa persona es Guapa/Muy Guapa. Si fracasas, debes intentar conquistarla, usando cualesquiera tretas y habilidades que puedas emplear.

### **Mal Genio**

No tienes el control total de tus emociones. Haz una tirada de autocontrol en situaciones estresantes. Si la fallas, pierdes el control y debes insultar, atacar, o actuar contra la causa de estrés.

### **Mala Suerte**

Tienes una suerte pésima. Las cosas se tuercen para ti y usualmente de la peor forma posible. Una vez por sesión de juego, el DJ arbitraria y maliciosamente hará que algo se tuerza para ti, puede que una tirada de dados vital sea inválida, o el enemigo (contra toda probabilidad) aparece en el peor momento posible. Si el argumento de la aventura requiere que algo malo le ocurra a alguien, serás tú. El DJ no puede matarte sin más con "mala suerte", pero cualquier cosa menos es válida.

### **Maloliente**

La gente te evita por tu olor. Tienes un -2 a Elocuencia.

### **Maníaco-depresivo**

El personaje padece una pequeña disfunción mental, que hace que su estado de ánimo oscile entre la euforia y la más profunda depresión. Cada 24 horas (1 veces al día) el jugador tirará el dado. Si el resultado es par, su estado en las próximas horas será maníaco. Si es impar, será depresivo. Un personaje maníaco, actuará como si estuviese un poco borracho. Se entusiasmará por cualquier cosa, estará sobreexcitado y ganará +2 de autocontrol. Un personaje depresivo, lo verá todo muy negro. Se sentirá triste y melancólico, perdiendo -2 de autocontrol.

### **Manía desagradable**

El personaje tiene una costumbre que resulta desagradable para casi todo el mundo. La decidirá el jugador y podría ser, por ejemplo, escupir continuamente, hurgarse la nariz metiendo el dedo hasta el nudillo, mascar tabaco, eructar ruidosamente, hacer ruido al comer sopa...

### **Mareo en viajes**

Mientras se encuentre viajando a bordo de cualquier vehículo o embarcación el personaje tendrá -2 a autocontrol.

### **Meta obsesiva**

Toda tu vida gira alrededor de un único fin, una fijación arrolladora que motiva todos tus actos. Haz una tirada de autocontrol siempre que sea juicioso desviarte de tu fin. Si fracasas, continuas persiguiendo tu Obsesión, a pesar de las consecuencias.

### **Miedo a las alturas**

El personaje encuentra aterrador separarse del suelo. Cuando se encuentre a más de 2m de altura y sienta que cabe la posibilidad de caer (aunque sea remota) tendrá un -2 autocontrol, que recuperara cuando pise tierra firme.

### **Miedo al dolor**

El P.J. es un hipocondríaco obsesionado por la idea de que podría llegar a sufrir algún daño. Siempre que por una de sus acciones pueda resultar herido, para realizarla deberá sufrir una tirada de autocontrol, cuya dificultad determinará el DJ. Si se trata de un combate, hará la tirada en el primer asalto. De tener éxito podrá luchar sin más penalizaciones. Si falla podrá repetirla en cada asalto hasta que la supere. Cada vez que sangre y tan pronto como se dé cuenta, tendrá que hacer una tirada de autocontrol. Si esa herida le hizo perder 1 o 2 puntos de vida, la dificultad será fácil, con 3 normal, con 4 difícil, con 5 muy difícil, y con 6 o más casi imposible. Si falla esa tirada, aunque haya superado la tirada de inconsciencia se desmayará durante un turno completo.

### **Mudo**

Pues eso, no puedes articular palabras, aunque sí sonidos.

### **Olvidadizo**

Tu memoria es una auténtica porquería.

### **Pacifismo**

Te opones a la violencia. Esto puede tomar dos formas.

Reacio a Matar: Tienes un -4 a usar contra una persona (no un monstruo, máquina, etc.) un ataque mortal, o a -2 si no puedes ver su cara. Si matas a alguien, tira 3d10; estarás sombrío e inservible todos esos días.

No puede Herir Inocentes: Puedes luchar, incluso comenzar pelear, pero solo puedes usar ataques letales sobre un adversario que intenta herirte seriamente.

### **Paranoico**

El personaje está convencido de que toda la humanidad está en contra suya. Cualquiera puede ser su enemigo, y JAMAS confiará en nadie.

### **Patriota**

El personaje cree que los extranjeros son unos seres despreciables. Su país o su región es el mejor lugar en que uno pueda vivir, y todo lo de su tierra será perfecto.

### **Presencia Inquietante**

Tu presencia resulta inquietante para el resto de la gente. Si hay sospechas de culpable, sin duda todos te mirarán. Si hace falta un cabeza de turco, también te mirarán. Además tendrás un -2 a las tiradas de Elocuencia que no sean de Intimidación, en las que tendrás +2.

### **Pretencioso**

Crees ser más poderoso, inteligente, o competente de lo que en realidad eres. Puedes ser orgulloso y fanfarrón o callado y determinado, pero debes interpretar este rasgo. Debes hacer una tirada de autocontrol cada vez que el DJ sienta que muestras un grado irracional de precaución. Si fracasas, debes acometer la situación como si fueras capaz de manejarla. Ser cauto no es una opción.

### **Protegido**

Hay una persona a la que has jurado proteger y mantener. Puede ser un familiar, un amante o alguien con quien has tomado tal compromiso.

### **Recuerdos traumáticos**

El P.J. sufrió en el pasado una experiencia tan dolorosa que no puede borrar ese recuerdo de su memoria. El jugador, de acuerdo con el D.J., deberá escoger una situación y cada vez que se encuentre en un momento parecido quedará aturdido durante un asalto, en el que no podrá hacer nada. Para actuar en el siguiente deberá superar una tirada (normal) de autocontrol. Si la falla podrá intentar otra en cada asalto hasta que lo logre.

### **Secreto Peligroso**

Guardas un secreto que bien podría poner en peligro tu propia vida o la de algún conocido.

### **Sed de Sangre**

Quieres ver a tus enemigos muertos. En batalla, debes asestar golpes mortales, y un disparo extra para asegurar un adversario abatido. Debes hacer una tirada de autocontrol cuando necesites aceptar una rendición, evadir un centinela, tomar un prisionero, etc. Si fracasas, en vez de eso intentas matar al adversario incluso si eso significa violar la ley, arruinar el sigilo, desperdiciar munición, o desobedecer órdenes. Fuera de combate, nunca olvidas que un enemigo es un enemigo.

### **Sentido del Deber**

Tienes un intenso sentido de la obligación hacia una clase particular de gente. Nunca les traicionarás, les abandonarás en peligro, o les dejarás sufriendo o hambrientos si puedes ayudar.

### **Sinceridad**

Odias mentir, o simplemente eres malo en ello. Haz una tirada de autocontrol siempre que debas permanecer en silencio sobre una verdad incómoda (mentir por omisión). Tienes -5, si realmente tienes que decir una falsedad Si fallas, impulsivamente revelas la verdad, o vacilas tanto que tu mentira es obvia.

### **Sueño Profundo**

Parece que, más que dormir, entras en coma...

### **Supersticioso**

El P.J. es tremendamente supersticioso. Nunca pasará por debajo de una escalera, nunca matará a un sacerdote y se asustará si ve un gato negro. Por otra parte, creerá a pies juntillas en la astrología, la quiromancia y todas las demás artes adivinatorias.

### **Timidez**

El personaje es increíblemente tímido. Siempre tratará de pasar desapercibido y si puede evitarlo no hablará con desconocidos.

### **Timorato**

Eres muy influenciable. Tus amigos y aliados no necesitarán tiradas para convencerte de cosas razonables. Los hechizos de control mental tendrán un bonus de +5 contra ti.

### **Tuerto**

El destino quiso privarte de uno de tus ojos. Tienes -1 Defensa y un +2 a tiradas de Percepción relativas a la visión lejana en espacios abiertos. Los que te flanqueen tendrán un bonus de +3 en vez de +2.

### **Voz Ridícula**

Prefieres estar callado a que la gente escuche tu voz chillona tan graciosa como falta de autoridad (-2 Elocuencia).

## **PECULIARIDADES**

Una "peculiaridad" es un rasgo menor de personalidad. No es una ventaja y tampoco necesariamente una desventaja. Es solamente algo único de tu personaje. Por ejemplo, un rasgo importante como Codicia es una desventaja. Pero si siempre insistes cobrar en oro, eso es peculiar. Si coges la peculiaridad "Aversión a la Alturas", pero te subes alegremente a árboles y acantilados cuando necesitas hacerlo, tu DJ te penalizará por interpretar incorrectamente, como usar el dado menor en esas circunstancias, en cambio por la buena interpretación el DJ puede premiar al jugador con un token.

### **Abierto**

Ves posibles amistades por todas partes, eres una persona abierta y habladora.

### **Arma favorita**

El P.J. tiene un arma con la que se siente tan a gusto que no utilizará otra a menos que supere una tirada de voluntad (las mismas reglas que en "las carga el diablo"). El arma favorita la podrá elegir el propio jugador y será de cualquier tipo.

### **Aventurero**

Huyes de la estabilidad, te gusta el cambio, siempre estás buscando cosas que hacer o sitios donde viajar.

### **Bromista**

Estas siempre pensando en chistes y bromas, siempre intentas ser el gracioso del grupo, gastas bromas incluso en situaciones donde la vida de alguien está en peligro.

### **Buena memoria**

Siempre has tenido buena memoria, sueles recordar con facilidad conversaciones y situaciones. Haz una tirada de Inteligencia cuando quieras que el DJ te recuerde algún dato.

### **Conflictivo**

Estas siempre dando problemas y buscando una excusa para pelear con quien sea.

### **Critico**

Sueles hacer destacar los fallos, tanto en los demás como en las situaciones y comentarios.

### **Culto**

Eres una persona culta, usas lenguaje técnico siempre que puedas. Tienes un +2 en una habilidad de INT y un +1 en otra habilidad de INT.

### **Cultura extraña**

El P.J. ha pasado casi toda su vida en una sociedad diferente de aquella en la que reside, habiendo emigrado recientemente. Tendrá el idioma de su país de origen al nivel normal del lenguaje nativo y el del país en que viva a la mitad. Por ninguno de los dos idiomas a esos niveles tendrá que pagar, pudiendo subirlos si gasta los puntos correspondientes. Por otra parte tendrá algunos problemas, pues aún no se ha acostumbrado del todo a las costumbres del lugar en que vive.



### **Cumplidor**

Siempre cumples con tu palabra o por lo menos lo intentas.

### **Depresivo**

Eres una persona triste, irritable e inestable. Tendrás un comportamiento pesimista sobre todas las cosas o temas.

### **Discreto**

No te gusta nada llamar la atención, vistes de manera poco llamativa, con colores neutros u oscuros, no das ideas ni ayudas a nadie si no es evidente que tienes que hacerlo.

### **Dominante**

Te gusta llevar las riendas de todo, siempre quieres que se haga lo que tú propones.

### **Duro y tajante**

Tu comportamiento se caracteriza por ser bastante duro con las respuestas, no sueles aceptar un no por respuesta y no te gusta discutir mucho.

### **Egoísta**

Evitas compartir a toda costa, hasta el nivel de esconder las cosas ante los demás, siempre evitaras compartir tu munición, tus víveres y tus posesiones en general.

### **Elegante**

Te gusta ir siempre bien vestido, sea la situación que sea siempre iras lo más limpio posible y con la ropa más elegante a la que tengas acceso.

### **Exigente**

Eres una persona que exige mucho a los demás, siempre piensas que alguien se puede esforzar más o que puede hacerlo mejor.

### **Fantasma**

El personaje es un fantasma incorregible. Tenderá siempre a la exageración de tal forma que a menudo sus palabras no tendrán ningún valor.

### **Fiel**

Eres firme y constante con tus ideas y obligaciones, nunca abandonas a un amigo ni un compromiso

### **Generoso**

Te muestras solidario y generoso ante los demás, SIEMPRE compartes tus pertenencias.

### **Grupo marginal**

El personaje pertenece a un colectivo minoritario y marginado en su sociedad. Puede tratarse de un grupo étnico, social o religioso (el grupo en concreto lo decidirá el jugador de acuerdo con el D.J.) Ese grupo estará mal visto por casi todo el mundo en el país de origen del P.J., que sufrirá por ello problemas de segregación, racismo, intolerancia.

### **Humilde**

Restas importancia a los propios logros y virtudes, en cambio reconoces con facilidad tus defectos y errores.

### **Independiente**

Eres una persona independiente que rechaza trabajar en grupo, prefieres hacer las cosas solo, rechazaras el trabajo en equipo o la ayuda de alguien a no ser que sea realmente necesario.

### **Inmaduro**

Eres inseguro, irresponsable, irrespetuoso, despreocupado, egoísta.

### **Inocente**

Confías enseguida en la gente, crees que la gente es igual de generosa y sincera que tú, nunca regateas crees que todo tiene su precio justo. Quien intente convencerte o engañarte tiene un +2.

### **Lector**

Te gustan los libros, siempre llevas un libro encima y siempre que encuentras un rato te gusta dedicarlo a leer. +1 a una habilidad de INT.

### **Libertino**

El P.J. opina que nunca es un mal momento para la diversión. Los bares son su hábitat natural y lo dejará todo (si no supera una tirada de voluntad) por acudir a una buena fiesta.

### **Negociador**

Siempre intentas resolver los problemas sin violencia, con calma y tranquilidad.

### **Odio a ese tipo**

El P.J. es tremendamente rencoroso. Cada vez que alguien le juegue una mala pasada no le perdonará NUNCA. Puede que su venganza tarde en llegar (ya se sabe que es un plato que se come bien frío) pero será terrible.

### **Optimista**

Tienes una visión positiva de cualquier tema, siempre buscas una salida, veras siempre el lado bueno de las cosas y te costara ver el lado malo.

### **Poeta**

Te gusta la poesía, te sabes algunos poemas propios de memoria que recitas cuando la ocasión se presenta, sueles usar refranes y dichos, llevas una libreta encima y dedicas tus ratos a escribir cosas nuevas.

### **Precavido**

Siempre intentas evitar todos los riesgos o peligros posibles y tomas todas las medidas necesarias para ello.

### **Puntual**

Nunca llegas tarde, siempre intentas llegar entre quince minutos y media hora antes de la hora a la que habéis quedado.

### **Pusilánime**

No tienes valor para tolerar las desgracias o intentar cosas grandes, harás las cosas sin motivación, simplemente esperando que el final de tu vida llegue, eso no quiere decir que tengas instintos suicidas, pero que tampoco tienes esperanzas por llegar a ningún lado.

### **Rebelde**

Siempre te opondrás a las órdenes directas que no se hayan discutido, y aun así, si no estás de acuerdo no las seguirás, no seguirás nunca a ningún líder, esto no quiere decir que no trabajes en grupo.

### **Salvaje**

Se caracteriza por ser una persona que comete actos crueles e inhumanos. No estás educada con las normas sociales civilizadas.

### **Sello personal**

El P.J. tiene una personalidad tan fuerte que allí por donde pase dejará huella de sí. Solo en circunstancias muy especiales utilizará un nombre falso o se hará pasar por otra persona. Aun así, tendrá una señal que dejará siempre que haga algo en secreto (por ejemplo, dejar una carta con un as de copas sobre el cadáver cada vez que mate a alguien).

### **Sumiso**

No saber hacer las cosas si no hay un líder, te gusta acatar normas y hacer lo que digan los demás, no te planteas mucho si las órdenes están bien o no.

### **Tatuajes**

Te gustan los tatuajes llevas parte de tu cuerpo tatuado.

### **Voluntario**

Siempre que puedes ofreces tu ayuda a quien tienes cerca, Siempre te ofrecerás a hacer los trabajos que los demás no quieren, a ir en primer lugar, a hacer guardia, a llevar la carga.

## **REGLAS DEL JUEGO**

### **TIRADAS**

Para las tiradas básicas, se tiran tres dados de diez caras (d10) y nos quedaremos con el del valor del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres (el valor al que un estadístico llamaría la mediana). Al dado de valor medio le llamaremos a partir de ahora "dado objetivo". Para nombrar las tiradas del dado objetivo lo haremos de la siguiente forma: 1o3d10 (1 objetivo en 3d10).

En RyF utilizamos la tirada de 1o3d10 para dar más relevancia a los valores del personaje que al azar del dado. En una tirada de un sólo dado es igual de fácil hacer las cosas muy bien, muy mal o regular, mientras que la mayoría de las veces lo hacemos igual y sólo en casos excepcionales lo hacemos de forma magnífica o pésima. Con la tirada 1o3d10 se consigue esto ya que la mayoría de las veces sacaremos 5 o 6 en el dado. Ten esto en cuenta a la hora de enfrentarte a las situaciones de la partida.

Hay que tener en cuenta diversos factores que pueden modificar la lectura del dado objetivo en una tirada. En tirada normal, sin ningún tipo de elemento que lo modifique y teniendo solo como hándicap principal la dificultad, se considera como dado objetivo al valor medio de los tres dados lanzados.

Cuando hay algún factor que favorece al personaje que realiza la tirada, como una especialización en la habilidad o el uso de un token (ambos elementos de juego que se explican más adelante) el valor a elegir en los dados lanzados sube un rango, o sea, se coge como dado objetivo al siguiente valor más alto del que se miraría por defecto. Y en caso de que algún factor negativo afecte al personaje, como estar malherido (que también se explica más adelante) o no tener la habilidad requerida, el valor baja un rango.

Las tiradas pueden ser de habilidad o de atributo, y enfrentadas o contra dificultad establecida.

El dado objetivo puede ser el más alto, el medio, o el más bajo, dependiendo de las circunstancias, por defecto, es el medio.

Si se saca un 10 en el dado objetivo, se suma y se vuelven a tirar los dados guardando el mismo dado objetivo que en la anterior tirada.

Ejemplo con dado medio: 5, 3, 9 = 5; 4, 4, 2 = 4; 8, 6, 1 = 6; 10, 7, 10 = 10 suma y sigue.

Ejemplo con dado alto: 5, 3, 9 = 9; 4, 4, 2 = 4; 8, 6, 1 = 8; 10, 7, 10 = 10 suma y sigue (guardando otra vez el mayor).

Las tiradas de daño también "explotan". Es decir, si en un dado sacamos el valor más alto, ese valor se suma y se sigue tirando.

Ejemplo: 2d6, 4,6 = 10 y tiramos 1 dado de nuevo, si sale 6 de nuevo, se suma (16) y se sigue tirando.

### **Tiradas de Habilidad**

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 1o3d10 y al resultado se le agrega la suma de la habilidad y el atributo pertinentes.

Atributo+Habilidad+1o3d10

Para tener éxito en la tirada, el resultado final tiene que igualar o superar una dificultad impuesta por el Director de Juego, de acuerdo con la siguiente tabla:

Dificultad Tirada mínima

Fácil 10

Normal 15

Moderada 18

Difícil 20

Muy Difícil 25

Casi Imposible 30

En aquellas habilidades donde el personaje no tenga ningún punto de habilidad, el dado objetivo de las tiradas baja un rango.

Un 1 natural (un 1 de resultado en el dado objetivo) siempre es fallo en tiradas de habilidad. Esto sucederá la mayoría de las veces, en condiciones normales, cuando salgan dos unos en la tirada de los tres dados, ya que el resultado de la mediana será 1.

### **Tiradas de Atributo**

La tirada de atributo se hace sólo sumando el atributo más 1o3d10, pero en este caso los niveles de dificultad a superar varían. Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada. Resistir en veneno, empujar una puerta de bronce encallada para abrirla, etc.

Dificultad Tirada mínima

Fácil 9

Normal 12

Difícil 15

Muy Difícil 18

Casi Imposible 21

### **Tiradas Enfrentadas**

Las tiradas enfrentadas se usan cuando dos o más personajes compiten. En las tiradas enfrentadas el jugador que saque el resultado más alto tiene éxito. Si hubiera empate, queda a discreción del máster o los jugadores, ya sea que se acepte el resultado del empate o se haga una nueva tirada para resolverlo atributos y habilidades

Las habilidades hay que tirarlas junto al atributo que le corresponda. Decidir cuál es el atributo implicado es tarea del Director de Juego y su sentido común. Por ejemplo, un jugador quiere reparar una máquina. Lo hace con las manos y no cuenta ni la fuerza ni la resistencia, por lo que el atributo apropiado es Destreza. En otra situación, los personajes encontráis un viejo mecanismo de una civilización desconocida. Si queréis repararlo es un proceso mental, así que el atributo apropiado es Inteligencia.

El Director de Juego puede decidir que una tirada en concreto depende de un atributo diferente al indicado en las listas de habilidades, que es sólo una recomendación para que se tenga en cuenta cuál es el atributo que más se relaciona con dichas habilidades para las tiradas. Por ejemplo, si quieres crear un hábil arquero, Destreza es el atributo más usado para poner la flecha en su objetivo.

## **Explotar el Dado**

En tiradas de habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d10. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

En tiradas de efecto, como daño, curación, número de turnos... se tiran d6 y la explosión significa que si se saca 6 en el dado, se suma y se vuelve a lanzar. Los seises son acumulativos, es decir, si al repetir volvemos a sacar otro 6, se suma y se sigue repitiendo.

## **Circunstancias Especiales**

**Malherido:** Si los puntos de vida (PV) de un personaje o criatura son iguales a su Físico, o inferior, guarda el dado menor.

**Habilidad desconocida:** Si no tenemos puntos de nivel asignados, se guarda el dado menor en la tirada.

## **CRITICOS Y PIFIAS**

Existe siempre una remota posibilidad de que el experto se pise los cordones de los zapatos cayendo al suelo o que le lance un puñetazo a su objetivo con la mala suerte de que acierte a un radiador y se hiera la mano.

También puede ocurrir lo contrario y que una increíble suerte haga que se vuelva todo a tu favor. Son situaciones extrañas de ver, pero como en la vida real, pueden pasar.

Es trabajo del director contar qué ocurre en estas situaciones basándose en la situación.

Recuerda siempre que una tirada, aunque de ella dependa la vida de un personaje, sólo son números; la historia depende de ti.

## **Críticos**

Un Crítico es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. También puede ser un trabajo que te queda como el de un maestro en la materia o una suerte descomunal de cualquier tipo cuando hacías algo. Si además el Crítico se consigue en combate o en curación, nos dará 1D6 extra por cada 10 puntos con que superemos la dificultad. Se consigue un Crítico si el resultado final supera en 10 o más a la dificultad sobre la que se tira.

Ejemplo: Un jugador tira Percepción+Advertir/notar (suma 15) a dificultad 20, y saca un 10 (3, 10, 10). Vuelve a tirar y saca un 7 (5, 7, 8) sacando un total de 32. Esto es crítico y consigue no sólo ver lo que pretendía, sino darse cuenta de algo más importante.

## **Pifias**

Hasta al mejor espadachín puede partírsela la espada, o el mejor tirador fallar un tiro y herir a un aliado. La posibilidad es muy pequeña, pero lo mismo que todos podemos tener un golpe de suerte lo contrario es posible.

Cuando un ratón de biblioteca y un experto de artes marciales se enfrentan la cosa está muy decidida hacia el experto, pero la suerte no está echada hasta que se ven los resultados con los dados.

Se obtiene al sacar un 1 en el dado objetivo y 5 o menos en el siguiente dado.

El triple 1 siempre se considera pifia.

Ejemplos: Si sacamos 1, 1,7 no sería pifia porque el 7 es mayor de 5, en cambio con un 1, 1,3 o un 1, 3,7 si se guarda menor, sería pifia.

### **Cuando el fallo con un arma es una pifia**

Armas de fuego nuevas o seminuevas: el arma se habrá encasquillado, habrá que amartillar el arma lo que tarda un asalto (3-5seg).

Armas de fuego sin mantenimiento o con mucho uso: el arma se ha encasquillado (habrá que cambiar el cargador y repararlo posteriormente, se trata como un encasquillado, pero el portador del arma no sabrá lo que ocurre hasta que supere una tirada de Int/Per/Hab, entonces sabrá que hay que cambiar el cargador).

Armas de fuego viejas u oxidadas: el arma queda inutilizada, la bala ha explotado, pero no ha salido ni el cartucho o casquillo ni la bala, está atascada, habrá que desmontarla para saber que le ocurre (el mecanismo interior está atascado con desmontarla y limpiarla bien volverá a funcionar correctamente)

Armas de corte; El arma se escurre de las manos y cae una distancia igual a  $1D3 \times \text{Hab}$  del portador.

Armas de proyectiles; La cuerda o tensor del proyectil se parte.

Armas contundentes; El arma se escapa de las manos una distancia igual a  $1D6 \times \text{Fue}$  del portador.

### **ESPECIALIZACIONES**

Un personaje puede especializarse en un aspecto de una habilidad en concreto, pero sólo en uno. Digamos que ha desarrollado dicha habilidad con el entrenamiento, y aunque tiene el nivel de habilidad que consta en el papel, es especialmente hábil en el campo en concreto con la que se ha especializado durante ese entrenamiento. Así, por ejemplo un personaje podría especializarse en Armas a distancia (Fusil) o en Carrera de fondo (Atletismo). Una al día (del personaje), al realizar una acción en la que el personaje está especializado su dado objetivo pasará a ser uno mayor. Si su dado objetivo fuera el medio (por defecto), pasaría a ser el de valor mayor y si su dado objetivo fuera el menor pasaría a ser el medio.

### **TOKENS**

Los Toquen son fichas o cartas que el DJ entrega a los PJ para usar durante las partidas, cada DJ puede elegir en usar o no esta regla que permitirá a los jugadores realizar lo siguiente:

- Subir en un grado el dado objetivo de una tirada.
- Repetir una tirada de Habilidad o Atributo.
- Curar  $1D10$  de puntos de Daño.

Cada jugador empieza la partida con 3 Toquen como máximo y recuperara Toquen con las buenas interpretaciones, las actuaciones y narraciones de los jugadores y los avances positivos de la partida(A discreción del DJ)

Durante el comienzo de cada nueva sesión cada jugador empezara con 1 Token como mínimo.

## **COMBATE**

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. Un asalto o turno de combate dura entre 3 y 5 segundos.

Al principio de cada combate todos calculan su iniciativa, y actuarán en orden de mayor a menor según la tirada. Cada jugador tendrá una acción mayor y una menor por turno a menos que se saque 20 o más, que se tendrán 2 acciones mayores, 30 o más, 3 acciones, 40 o más, 4 acciones, etc.

Una pifia en Iniciativa significa que no se actúa en el primer turno, y se irá último en los siguientes.

Para impactar a un contrario hay que superar la defensa con nuestra tirada de ataque. En caso de que suceda esto, se tira el daño correspondiente al arma utilizada, por ejemplo 2d6 si fuera una pistola.

En la tirada de daño, cuando se obtiene el resultado más alto posible, explota el dado. Esto se hace para dar letalidad a las armas, de manera que incluso un cuchillo o una pistola pequeña puedan ser mortales. Cualquier arma te puede matar, aunque algunas tengan más posibilidades que otras.

Cuando los puntos de vida de un jugador son menores a su Físico, se le considera malherido, y su dado objetivo baja 1 nivel.

De manera opcional, en combate cuerpo a cuerpo puede adoptarse una actitud ofensiva, neutra o defensiva, traduciendo esto a las tiradas queda que si actuamos de manera ofensiva usaremos el dado objetivo alto para atacar y el dado bajo para defender, en neutro usamos en ambos casos el dado objetivo central, y en modo defensivo usamos el dado bajo para atacar y el dado alto para defender.

Cuando se combate contra más de un oponente los oponentes obtienen un +2 por cada uno de ellos después del primero. Es decir, si 3 pandilleros pelean contra nuestro personaje, cada uno de los pandilleros tendrá un +4 a su ataque, esto refleja la dificultad de estar atento al ataque de tres oponentes al mismo tiempo.

### **Acciones y movimiento en combate**

Un turno dura 3 segundos.

Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.

Una acción mayor sería realizar un ataque o efectuar una acción que requiera tirada.

Una acción menor sería algo como tirar un arma o darle algo a alguien.

También se pueden usar para moverse, equivaliendo una acción mayor a 6 metros, y una menor a 3 metros. Esto es especialmente útil si se usan miniaturas, pues el tamaño estándar es una casilla = 1,5 metros (mayor 4 casillas, menor 2 casillas).

El movimiento máximo es 9 metros (6 casillas) independientemente de que se saque crítico en Iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.

Un personaje puede realizar una acción mayor y una menor por turno, a menos que saque crítico en Iniciativa, lo que le daría acciones mayores adicionales. Una acción mayor puede ser cambiada por una menor si se quisiera, y tener varias menores.

Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un crítico en Iniciativa, se puede mover 9 metros y disparar mientras se corre sin penalización.



## **Dividir acciones**

Un personaje puede hacer dos acciones mayores a la vez en su turno, aunque solo le corresponda una. Para ello guardará el dado menor en ambas acciones. Esto no es aplicable si el jugador ya está guardando el dado menor por algún motivo (malherido, Token, etc.).

## **Ataque cuerpo a cuerpo**

Cuando un personaje ataca en cuerpo a cuerpo se debe tirar Físico + Cuerpo a Cuerpo (ya sea con armas o con su propio cuerpo) +1o3d10 contra la Defensa del otro personaje. Si la iguala o la supera, consigue impactar haciendo el daño del arma que tenga (o 1d6 si no tiene). Por cada 10 que se supere la defensa se suma 1d6 al daño realizado.

## **Modificadores al Combate**

Los siguientes son modificadores al ataque por circunstancias especiales en combate:

Por la espalda: +5 al ataque

Flanqueando: +2 al ataque

Ventaja numérica, +1 a los atacantes por cada uno que supere las 3 personas (acumulable con flanqueo). Por ejemplo, 5 personas otorgarían un +2.

Las turbas son demoledoras.

## **Ataque a distancia**

El personaje que ataca lanza Destreza + Armas a Distancia + 1o3d10 contra una dificultad en función de la distancia del objetivo.

Bocajarro 10

Corta 15

Media 20

Larga 25

También aumentan la dificultad cosas como cobertura, el estar corriendo, o tener el objetivo entre más gente.

Corriendo +3

A caballo o vehículo +4

Tumbado +2

Entre otra gente +2

Cobertura ligera (una farola) +3

Cobertura media (un coche) +4

Cobertura pesada (una pared o un árbol) +5

Cobertura total (solo un 10% visible) +8

Un método para hacer que alguien «salga de la cobertura» es eliminar la propia cobertura utilizando algo realmente divertido, como una granada. Cualquier cosa con la que quieras cubrirte tiene PVC (Puntos de Vida de la Cobertura) que se puede atacar. **A 0 PVC, la cobertura queda destruida.** Si los PVC de una cobertura bajan a 0, el exceso de daño se pierde y no afecta a los objetivos que se esconden detrás de ella. Puedes causarles daño con tu siguiente ataque. La única excepción a esto son los explosivos, ya que si el daño del explosivo es suficiente para destruir la cobertura, el individuo deja de estar detrás de la cobertura y recibe todo el daño restante.

Los PVC de la cobertura se determinan en función del material y de su grosor.

La cobertura  **fina** podría moverse ligeramente, en caso de apuro, pero la cobertura  **gruesa** es demasiado difícil de manejar para que los personajes puedan moverla sin equipo especial.

### **Tipo de cobertura Gruesa Fina**

**Acero** 50 PVC 25 PVC

**Piedra** 40 PVC 20 PVC

**Cristal antibalas** 30 PVC 15 PVC

**Hormigón** 25 PVC 10 PVC

**Madera** 20 PVC 5 PVC

**Yeso/espuma/plástico** 15 PVC 0 PVC (ninguna cobertura)

### **Material de cobertura y ejemplos de grosor**

#### **Ejemplo Material y grosor PVC**

**Árbol** Madera gruesa 20 PVC

**Armario** Madera fina 5 PVC

**Barra de bar** Madera gruesa 20 PVC

**Bloque de motor** Acero grueso 50 PVC

**Contenedor de transporte** Acero fino 25 PVC

**Cristal de ventana de banco** Cristal antibalas grueso 30 PVC

**Cristal de visita a la cárcel** Cristal antibalas fino 15 PVC

**Cubículo de oficina** 0 PVC (no es cobertura) 0 PVC

**Estatua** Piedra fina 20 PVC

**Frigorífico** Acero fino 25 PVC

**Hidrante** Acero grueso 50 PVC

**Mesa volcada** Madera fina 5 PVC

**Parabrisas** 0 PVC (no es cobertura) 0 PVC

**Parabrisas antibalas** Cristal antibalas fino o grueso 15 o 30 PVC

**Pared de cabaña** Madera gruesa 20 PVC

**Pared de oficina** Yeso/espuma/plástico grueso 15 PVC

**Peñasco** Piedra gruesa 40 PVC

**Poste de servicio** Hormigón grueso 25 PVC

**Puerta de bóveda de banco** Acero grueso 50 PVC

**Puerta de coche** Acero fino 25 PVC

**Puerta** Madera fina 5 PVC

**Puerta metálica** Acero fino 20 PVC

**Sofá** Yeso/espuma/plástico grueso 15 PVC

## **Emboscadas**

Cuando alguien hace una emboscada con éxito (Sigilo contra Advertir/Notar), el primer ataque es gratuito.

### **Fuego Automático y Disparos Múltiples.**

Para disparar en modo automático, a la hora de realizar la tirada de ataque, tendremos una penalización de -5.

El fuego automático hace que se pueda apuntar a zonas con objetivos, barriendo con disparos una zona de entre 5 y 10 metros de ancho, dañando por tanto a todos los objetivos que se encuentren en esa zona, el gasto de munición variara en función de la cantidad de enemigos, por cada 2 enemigos se gasta 1 ronda en la posición de fuego automático, el daño por objetivo se calcula de manera individual para cada objetivo.

Los subfusiles y fusiles de asalto tienen tres posiciones de disparo por norma general, tiro a tiro, ráfaga y automático, si se quiere hacer un solo disparo individual, por supuesto que se consume solo 1 bala del cargador, la precisión aumenta en +1.

En caso de querer realizar varios disparos individuales en el mismo turno (máximo 3), tendremos una penalización a la tirada de ataque, que variará en función del número de disparos.

Disparo Penalizador

1 0

2 -1

3 -2

La ráfaga de 3 disparos es mucho más precisa que el fuego automático, la precisión aumenta en +2, pero al contrario que el disparo individual, podemos perder balas con la ráfaga.

Lanza 1d4:

1=1 disparo.

2-3= 2 disparos.

4= 3 disparos.

Esta acción solo se puede llevar a cabo con armas semiautomáticas. Tanto el fuego automático, la ráfaga de 3 disparos y el disparo múltiple, se consideran acciones mayores.

## Asalto

Esta maniobra, consiste en realizar un avance directo y veloz sobre una posición. Durante el asalto, los personajes que tomen parte, se moverán en carrera, disparando hacia el objetivo, obteniendo Bono de Rango + 2 a la defensa y -4 al ataque. Bajo la orden de asalto, el desplazamiento debe ser en dirección al objetivo.

## Fuego de Cobertura o Fuego Concentrado

El fuego de cobertura es una maniobra de defensa, básicamente consiste en disparar sobre una zona, para proporcionar a los compañeros unos segundos de movimiento "seguro" (1 turno). El/los personajes que efectúan el fuego concentrado, tienen una penalización de -5 en cobertura, y los personajes que avancen durante ese periodo de tiempo, obtienen un bono de cobertura de +5.

## Fuego de Supresión

Solo realizable con armas automáticas. Con esta maniobra, lo que se pretende, es mantener al enemigo a raya, impidiendo que avance o dispare. Si algún personaje, está bajo fuego de supresión enemigo, y decide moverse, disparar, o realizar alguna acción que lo exponga al fuego enemigo, recibirá daño automático. El fuego de supresión, gasta medio cargador por turno.

El daño recibido será Daño del arma/2

## Flanqueos

Cada persona, o grupo de personas adicional que dispare a un objetivo desde distintas posiciones, el grupo gana un +1 acumulativo al disparar. Se considera que se está flanqueando a un objetivo, cuando los distintos focos de disparo se encuentran en cuadrantes de disparo diferente.

## Retirada

Dicen, que una retirada a tiempo, es como una victoria, por eso, en determinadas ocasiones lo más conveniente es llevar a cabo esta maniobra. Durante esta acción, los personajes en retirada, tienen, Movimiento x 4 y Bono de Rango + 2 a la defensa. La retirada, obliga a desplazarse en dirección opuesta a la posición del enemigo.

**Movimiento de defensa:** en vez de atacar un personaje puede renunciar a sus acciones de un turno para obtener un +4 adicional a su defensa o a la dificultad para acertarle.

Esto refleja que el personaje se centra en esquivar o parar con sus armas en vez de tratar de responder a las agresiones enemigas.

**Apunta:** da +2 al disparo (Acción menor) y se guarda para el asalto siguiente siempre que no se haga más de un disparo. No acumulable. Y no se puede mover mientras se apunta.

**Disparar con dos armas:** disparar con un arma en cada mano queda muy bien en las películas de Hollywood, pero en realidad es muy poco efectivo con pistolas y prácticamente imposible de realizar con subfusiles.

Si un personaje se empeña en usar un arma en cada mano, deberá ser ambidiestro y podría disparar dos pistolas con el penalizador correspondiente de -3 a ambas.

Si no es ambidiestro, la mano mala impactara con el dado objetivo bajo.

Con dos subfusiles, el penalizador es de -6. No es posible apuntar al disparar dos armas a la vez.

## Localización de Daño

Saber dónde impacta un golpe puede parecer una cuestión de detalle, una frivolidad, pero si hay armaduras en juego puede ser la diferencia entre la vida y la muerte, casos como el de vestir un peto o ir con una armadura integral salvo la cabeza. Aparte de estos usos en reglas, es posible que necesitéis saber dónde se ha herido a un personaje jugador con fines narrativos.

Para la primera, localización aleatoria, usaremos esta tabla con 1d10:

1d10 Localización

1 Cabeza (doble daño)

2-4 Torso

5 Brazo derecho

6 Brazo izquierdo

7-8 Pierna derecha

9-10 Pierna izquierda

Ahora bien, es más que posible que se ataque a las partes desprotegidas en un combate, pero atacar a un punto concreto supone más dificultad a impactar. De ahí salen los siguientes modificadores a la defensa dependiendo de la zona del cuerpo.

Defensa Localización

- +5 Cabeza (doble daño)
- +2 Brazos y Piernas.
- +5 Corazón (doble daño)
- +5 Arma pequeña, pistola, daga, etc.
- +3 Arma mediana, espada, ballesta, etc.

**Fuego:** el fuego causa 1 de daño por asalto a un personaje que se encuentre en llamas, y si este llega a perder más de la mitad de sus puntos de vida en ese estado deberá quitarse la mitad de puntos de apariencia.

Un personaje alcanzado por las llamas debido a un incendio o ataque, deberá hacer un Tirada de 1D10, con un 5 o menos, sus ropas arderán causando 2 de Daño por turno hasta que se apaguen las llamas. Para apagar un fuego pueden usarse trapos, agua o tierra.

**Cuerpo a cuerpo:** Los personajes que están en un combate cuerpo a cuerpo no pueden usar armas de fuego.

**Enemigo indefenso:** en caso de atacar a un enemigo que se encuentre inconsciente, dormido, desmayado o cualquier otra situación similar, el ataque obtiene 1D6 de daño adicional.

**Caídas:** un personaje sufre 1 punto de daño por cada tres metros de altura hasta los 12 metros, a partir de ahí el daño es de 2 cada tres metros.

Una caída de más de 24 metros es mortal a no ser que sea sobre agua, en cuyo caso, el personaje deberá tener éxito en una tirada por debajo de su característica de fuerza para tener una oportunidad de sobrevivir.

Si lo consigue, será una herida grave (media vida), el personaje sufrirá la rotura de algún hueso a escoger por el director.

**Disparar rápido:** un personaje puede decidir apurar su cadencia de disparo cuando es atacado por un grupo numeroso.

El jugador podrá realizar dos rondas de disparos por turno pero ambas rondas se efectuaran con el dado objetivo bajo.

Esto solo se realizara con el consentimiento del DJ.

**Fuera de alcance:** un personaje puede decidir disparar con un arma de fuego más allá del alcance útil del arma. En ese caso, la dificultad aumenta un nivel y en caso de impacto, el daño que produciría el proyectil se reduce a la mitad.

**A quemarropa:** (de 0,5m a 3m) disparar un arma de fuego a bocajarro se realiza con el dado alto. La situación podría darse mientras se espera a un enemigo tras una puerta o en lo alto de una escalera.

**Desenfundar:** alguien sorprendido por un enemigo puede no llevar el arma desenfundada o preparada, por lo que si un personaje es sorprendido así, no atacará hasta el siguiente turno a menos que supere una tirada de Voluntad a nivel normal. Además adquiere un penalizador de -2 a su ataque.

**Desde el suelo:** estando en combate cerrado, un personaje puede caer o resbalar. Es ese caso, el que permanece de pie a mientras que el aventurero que yace en el suelo los ataques se realizaran con el dado objetivo bajo, mientras que las defensas con el dado objetivo medio.

Para ponerse en pie debes gastar una acción menor.

### **Gasto de munición**

Las armas de fuego las podemos clasificar en semiautomáticas o automáticas. Las armas semiautomáticas pueden disparar hasta 3 veces, con sus respectivos penalizadores, por asalto.

Las armas automáticas pueden elegir entre disparar una vez, gastando tres balas por disparo, o hacer fuego automático gastando 1/3 redondeando hacia arriba, de la capacidad total del cargador, si se dispone de menos munición, no será posible realizar un fuego automático.

### **Recargar**

Las armas de cargador necesitan una acción menor para cambiar de cargador, las que necesitan meter los cartuchos de uno en uno como escopetas, revólveres o ballestas, necesitan una acción mayor, el arco necesita una acción menor.

### **Granadas**

El sistema de combate con granadas, es sencillo. El personaje que lanza una granada, debe realizar una tirada de Físico + 1o3d10, contra una dificultad, establecida por el DJ, en función de la distancia a la que se quiera lanzar y los posibles obstáculos que puedan desviar su trayectoria. A continuación, una tabla con valores de ejemplo:

#### **Distancia Dificultad**

15 m 5

20 m 10

25 m 15

30 m 20

### **Obstáculo Dificultad**

A través de una puerta o ventana +2

Agujero mediano en la pared +5

En caso de éxito, la granada, caerá exactamente en el punto deseado. Sin embargo, si la tirada no supera la dificultad, se lanzará 1d8 para determinar hacia donde se desvía la granada. Esto lo sabremos mediante el siguiente dibujo:

8 1 2

7 X 3

6 5 4

Una vez determinada la dirección de desvío, lanzaremos 1d4 x 2, para comprobar cuantos metros se desplaza en esa dirección (1d4 en caso de usar casillas). Nota: En caso de existir algún obstáculo (pared, escombros, etc.) en la trayectoria del desvío, la granada quedará contra este, sin continuar avanzando. Finalmente, cuando la granada llega a su destino, explota, generando un daño de 4d6 en un radio de 5 metros (3x3 casillas), y 6d6 en el punto de explosión.

Ejemplo:

4d6 4d6 4d6

4d6 **6d6** 4d6

4d6 4d6 4d6

Si algún personaje se encuentra dentro del radio de explosión de la granada, y todavía no ha actuado en ese turno, puede adelantarse, y gastarlo en quitarse del radio de acción. En caso contrario, simplemente lanzará una tirada de Destreza + 1o3d10, contra dificultad 15; si la supera, el daño se reduce a la mitad, interpretándolo como que, el personaje ha conseguido apartarse de un salto, reduciendo así el impacto de la explosión sobre su cuerpo.

### **CONDICIONES METEOROLÓGICAS Y DE VISIBILIDAD**

La meteorología puede ser un elemento muy importante y muy agresivo que influirá en las aventuras de manera activa.

La duración de cada efecto es variable y será determinado por el director aunque cada tres o cuatro horas deberían hacerse tiradas de intensidad del clima para determinar si el tiempo cambia.

Del mismo modo, las precipitaciones o las variaciones climatológicas pueden ser de manera inmediata o no, y tampoco tienen por qué ser de manera continua, dando la opción al director de recrudecer la situación a su antojo haciendo arreciar el tiempo o por el contrario, dar un respiro al grupo exhausto.

Las condiciones climatológicas pueden ser las siguientes:

1. Soleado: el día está despejado. No se necesita determinar la intensidad. En estos días el sol está muy bajo, causa deslumbramiento y hay muy baja visibilidad. Los jugadores no tendrán ninguna penalización si usan gafas oscuras, pero sin gafas protectoras tendrán una penalización de un -1 al disparo con armas.

2. Viento: el viento por sí mismo no representa una gran amenaza pero merma la capacidad de escuchar y dar órdenes con claridad, así como la de oír enemigos acercándose u otra amenaza acechante. Los días ventosos confieren una penalización de -2 en habilidades de percepción.

3. Lluvia: este tipo de clima, aparte de las dificultades auditivas y visuales, también ralentiza los movimientos del grupo en un 25%. Los personajes sufren una penalización del -1 en habilidades de percepción y a la iniciativa.

4. Nieve: se traduce en dificultades auditivas y visuales principalmente, obteniendo una penalización del -1 en habilidades de percepción y movimiento reducido un 50%.

5. Tormenta de agua o polvo: la cosa complica bastante cuando la tormenta arrecia. Una unión de viento, lluvia y/o nieve a la vez que pueden convertir el avance de unos pocos kilómetros en una auténtica odisea. Con tormenta las habilidades de percepción se reducen en un -2 y el movimiento se ve reducido en un 75%. La iniciativa también se verá afectada en un 50% en caso de encuentros con enemigos: la Des se reduce a la mitad en estos casos.

Intensidad del clima:

1. Débil: la penalización al disparo con armas de fuego es de un -1. Se añade un -1 adicional a las habilidades de percepción.

2. Fuerte: la penalización al disparo con armas de fuego es de un -2. Se añade un -1 adicional a las habilidades de percepción.

3. Muy fuerte: la penalización al disparo con armas de fuego es de un -3. Incapacidad de apuntar. Se añade un -1 a las habilidades de percepción.

4. Torrencial: la penalización al disparo con armas de fuego se reduce en -5. Incapacidad de apuntar. Se añade un -2 a las habilidades de percepción.

Las Condiciones de Visibilidad pueden ser las siguientes:

Humo / niebla ligera: Los personajes sufren una penalización del -1 en habilidades de percepción y a la iniciativa.

Humo denso / niebla densa: Los personajes sufren una penalización del -2 en habilidades de percepción y a la iniciativa.

Humo muy denso / niebla muy densa: Los personajes sufren una penalización del -3 en habilidades de percepción y a la iniciativa.

Iluminación tenue, día muy nublado, atardecer, interior poco iluminado: Los personajes sufren una penalización del -1 en habilidades de percepción y a la iniciativa.

Iluminación pobre, noche con luna, interior con iluminación de emergencia: Los personajes sufren una penalización del -2 en habilidades de percepción y a la iniciativa.

Iluminación muy pobre, noche cerrada sin luna, interior sin luces: Los personajes sufren una penalización del -3 en habilidades de percepción y a la iniciativa.



## **PERCEPCION Y SIGILO**

Cuando un personaje quiere infiltrarse, eludir o atacar en terreno enemigo, tenemos que tener en cuenta una serie de reglas en cuanto a la Percepción y el sigilo.

### **Puestos de vigilancia y Patrullas**

La Vigilancia de un lugar puede estar formado por Puestos de Vigilancia fijos, de patrullas perimetrales a pie o ambas.

### **Estados de Vigilancia**

Existen tres estados de vigilancia:

- Vigilancia Pasiva: Los centinelas solo están en el puesto, sin prestar demasiada atención a los que les rodea, salvo las zonas más cercanas a ellos. Tiempo máximo en el estado: dos horas, tras las cuales tendrán un -1 cada media hora de guardia. Los centinelas tienen un -1 a la percepción. Si los centinelas superan la tirada de sigilo de los intrusos, pasaran al siguiente estado (Alerta). Si los centinelas consiguen un crítico, pasaran al estado de Alarma. Si vuelven a sacar crítico, descubrirán a los que se traten de infiltrar.

-Alerta: Los centinelas están atentos a cualquier ruido o movimiento que suceda en su zona de vigilancia. Tiempo máximo en el estado: media hora, tras las cuales tendrán un -2 cada diez minutos de guardia. Si los centinelas superan la tirada de sigilo de los intrusos, pasaran al siguiente estado (Alarma). Si los centinelas consiguen un crítico, descubrirán a los que se traten de infiltrar. El estado de vigilancia se reducirá, sino hay ninguna novedad, a la media hora. Todas las patrullas comienzan en este estado

-Alarma: Los centinelas buscan activamente a los intrusos y no pararan hasta dar con ellos o hasta que se reduzca el estado de vigilancia. Tiempo máximo en el estado: diez minutos, tras las cuales tendrán un -3 cada cinco minutos de guardia. Si los centinelas superan la tirada de sigilo de los intrusos, descubrirán a los que se traten de infiltrar. El estado de vigilancia se reducirá, sino hay ninguna novedad, a los diez minutos.

## **CURACIÓN**

### **Curación natural**

La curación natural se realiza al descansar adecuadamente. Si se duermen unas 6-8 horas en un lugar medianamente cómodo, podemos recuperar 1 PV por noche. Si el lugar tiene absolutamente todas las comodidades, está bien resguardado, limpio e impoluto, la curación ascenderá a 2 PV por noche.

### **Recuperar el aliento**

Tras un combate, los personajes pueden recuperar el aliento, es decir, descansar durante 5 minutos y recuperarse algo de las heridas y el cansancio. Esto recupera 1d6 Puntos de Vida.

### **Primeros auxilios**

Si el soldado posee la habilidad o un pack de primeros auxilios, puede usarlo sobre él, o un compañero, recuperando 1d4 PV (sin explosión), pero tan solo, de los puntos perdidos en el último combate.

### **Médicos**

Si el pelotón cuenta con un médico entre sus hombres, este, puede utilizar sus conocimientos y sus instrumentos médicos para estabilizar a un compañero, y curarlo.

### **Estabilizar**

Para intentar estabilizar a un compañero, este debe estar a 0 PV o menos, se debe realizar una tirada de MEDICINA, contra una dificultad, sacada de la siguiente tabla:

### **PV Dificultad**

De 0 a -4 15

De -5 a -9 20

De -10 a -14 25

De -15 a -19 30

En caso de éxito, los PV del herido, se pondrán automáticamente a 1 PV.

### **Curación**

Alguien puede recibir curación una sola vez al día si recibe con éxito una tirada de Medicina a dificultad 15, curándose 1d6 PV. Si se fallase la tirada, debería intentarlo otra persona, nunca la misma, por lo menos ese día.

### **Estados de salud**

Existen 4 estados de salud: normal, malherido, inconsciente y muerto.

1. Normal: Heridas de 0 a Físico x3 (no inclusive)
2. Malherido: Heridas de Físico x3 a Físico x4 (no inclusive)
3. Inconsciente: Heridas de Físico x4 a Físico x6 (no inclusive)
4. Muerto: Heridas Físico x5 o superior

Hay que recordar que las heridas son el daño recibido, directamente, no la resta con Puntos de Vida.

Ejemplo: Con Físico 8 los estados serían los siguientes rangos de heridas: 0 /16 / 24 / 40.

## **ARMERIA Y EQUIPO**

### **ARMAS**

#### **Armas Cuerpo a Cuerpo**

TIPO DAÑO

Cuchillo de Carnicero 1D6+2

Machete 1D6+3

Hacha 2D6

Motosierra\*\* 3D6+1

Navaja 1D6+1

Bate béisbol\* 1D6+1

Pelea 1D6

Sable 2D6

Lanza\*\* 1D6+1

Catana 2D6+1

Espada 1D6+3

(\*) Las armas contundentes que obtienen un éxito, aparte de causar daño, el objetivo deberá realizar una tirada con éxito de Físico a nivel normal o se desvanecerá debido al golpe si el Daño es 6 o más.

Esta tabla pretende ser orientativa ya que prácticamente cualquier cosa puede convertirse en un arma cuando se lucha cuerpo a cuerpo.

\*\*La lanza da un +5 a iniciativa.

\*\*La motosierra da un -5 a iniciativa.

#### **Armas de proyectiles**

TIPO ALCANCE DAÑO

Arco 20/40/80 1D6+3

Ballesta 25/50/100 2D6

Lanza 10/20/40 1D6+2

#### **Pistolas**

Modelo Munición Daño Precisión Alcance Balas

CZ-85 9x19mm 1d10 +1 10/20/40 m 16

Glock 17 9x19mm 1d10 +1 10/20/40 m 19

Beretta 92FS Elite 9x19mm 1d10 0 10/25/50 m 15

SIG-Sauer P226 9x19mm 1d10 0 10/25/40 m 15  
Springfield XD 9x19mm 1d10 0 10/25/40 m 15  
Walther P99 9x19mm 1d10 +1 10/25/40 m 8  
H&K USP Expert .40 S&W 1d10 0 10/20/40 m 13  
Manurhin .357 2d6 0 10/25/40 m 6  
H&K Mk.23 .45 ACP 2d6 0 10/25/50 m 12  
Colt M1911A1 .45 ACP 2d6+1 -1 5/10/25 m 8  
SIG Sauer P220 .45 ACP 2d6+1 -1 10/20/35 m 8  
AMT Automag V .50 AE 2d6 -1 10/25/50 m 8  
MR Desert Eagle .44 Magnum 2d6 -1 10/20/40 m 8  
Smith & Wesson Model 29 .44 Magnum 2d6 -1 10/25/40 m 6

### **Subfusiles**

Modelo Munición Daño Precisión Alcance Balas  
Bizon PP-19 7.62x25mm 3d6 -1 50/100/200 m 45  
FN P90 5.7x28mm 2d10 -1 50/100/200 m 50  
Beretta PM-12S 9x19mm 2d10 -1 10/20/35 m 32  
Beretta 93R 9x19mm 2d10 -1 10/20/35 m 20  
Ingram M10 9x19mm 2d10 -1 5/10/25 m 32  
Steyr TMP 9x19mm 2d10 -1 5/10/25 m 30  
Spectre M4 9x19mm 2d10 -1 10/25/50 m 30  
HK UMP 9x19mm 2d10 -1 25/50/100 m 30  
HK MP5A2 9x19mm 2d10 0 20/40/80m 25  
Sterling L2A3 9x19mm 2d10 -1 50/100/200 m 34  
M3A1 9x19mm 2d10 -1 10/25/50 m 30  
Uzi 9x19mm 2d10 -1 10/20/40 m 32

### **Escopetas**

Modelo Munición Daño Precisión Alcance Balas  
Benilli M4 12 Gauge 2.75/3 IB 4d6 -2 10/20/40 m 6  
Jackhammer 12 Gauge 2.75 IB 4d6 -2 10/20/40 m 10  
Franchi Spas-15 12 Gauge 3 IB 4d6+2 -2 10/25/50 m 12  
Mossberg 500 12 Gauge 2.75 IB 4d6 -2 10/20/40 m 7

USAS-12 12 Gauge 2.75 IB 4d6 -2 10/20/40 m 20

Protecta 12 Gauge 2.75 IB 4d6 -2 10/25/50 m 12

Winchester M1300 12 Gauge 2.75 IB 4d6 -2 10/20/40 m 6

Las escopetas necesitan un turno de recarga.

### **Rifles de asalto**

Modelo Munición Daño Precisión\* Alcance Balas

FN FNC 5.56x45mm 3d10 -2/0 100/225/450 m 30

Kalashnikov AK47 7.62x39mm 4d6 -2/0 100/200/400 m 30

M4A1 5.56x45mm 3d10 -1/+1 120/240/360 m 30

M16A2 5.56x45mm 3d10 -1/+1 100/250/550 m 30

FAMASG2 5.56x45mm 3d10 -2/0 100/225/450 m 30

Steyr AUGA A1 5.56x45mm 3d10 -1/+1 100/250/500 m 42

H&K G3A3 7.62x51mm 4d6 -1/+1 100/200/400 m 42

\* El primer valor es para disparos desde la cadera, el segundo para disparos en posición apuntando.

### **Ametralladoras**

Modelo Munición Daño Precisión Alcance Balas

HK 21 7.62x51mm 5d6 -1 1200m 100

FN Minimi 5.56x45mm 3d10 -1 1000m 200

FN MAG 5.56x45mm 3d10 -3 1500m 100

PKS 7.62x54mm 5d6 -3 600m 100

MG3 7.62x54mm 5d6 -3 1200m 250

HK MG-43 5.56x45mm 3d10 -3 1000m 200

### **Rifles de Francotirador**

Modelo Munición Daño Precisión Alcance Balas

Dragunov SVD 7.62x54 mm 2d10 0 200/400/600 m 10

Galil Sniper 7.62x51 mm 2d10 0 200/400/600 m 10

Steyr SSG 7.62x51 mm 2d10 0 100/300/500 m 10

Steyr Scout 7.62x51 mm 2d10 0 100/200/400 m 10

H&K PSG-1 7.62x54 mm 2d10 0 200/400/600 m 10

Accuracy Internat.AW-50 12.7x99mm 3d10 0 500/1000/2000 m 5

Barret M82A1 12.7x99mm 3d10 +1 600/1200/1800 m 10

Windrunner 12.7x99mm 3d10 0 400/600/1200 m 1

Todos los rifles requieren un turno apuntando, y además, permiten hacer +1d10 al daño con disparo localizado, tardando un turno adicional y sumando +5 a la dificultad.

## **TIPOS DE MUNICIÓN**

### **ANTI BLINDAJE**

La munición anti blindaje suele incluir una cabeza de material de carburo de tungsteno que añade peso y velocidad al proyectil, con una punta menor, resultando en un aumento sustancial de la presión y, por consiguiente, de la capacidad perforadora del arma. Si el objetivo lleva blindaje, ignora hasta 6 puntos de absorción del mismo.

### **DARDO**

Los rifles de caza pueden disparar dardos, usualmente cargados con fármacos tranquilizantes, que se utilizan normalmente para capturar con vida animales sin hacerles demasiado daño (aunque puede cargarse con todo tipo de toxinas). El dardo en sí hace 1D6 de daño, pero todos los alcances del arma se dividen a la mitad.

### **EXPANSIVA (DUM DUM)**

La munición expansiva (conocida comúnmente como Dum Dum) se expande al impactar aumentando el diámetro de la herida y arrastrando más tejidos. La munición Dum produce +6 puntos extra de daño si la víctima no lleva blindaje. Sin embargo, es altamente ineficaz contra todo tipo de blindajes, incrementando estos en +6 la absorción contra esta munición. Las Dum son relativamente fáciles de crear de forma casera, ahuecando la punta de los proyectiles, por ejemplo.

### **EXPLOSIVA**

La munición HE incluye una cabeza química con un reactivo que detona al impactar. El daño de esta munición se incrementa en +6 ya sea en objetivos sin blindaje o con él.

### **RUPTURA**

Esta munición está normalmente compuesta de acero en polvo y cera comprimidos en cartuchos de escopeta. Está diseñada para destruir cerrojos, puertas, marcos y cerraduras sin riesgo de rebotes o daño a personal. Empleado directamente sobre personas hace daño habitual. Reduce en -6 la Resistencia de los objetos y estructuras para calcular el daño.

### **SUBSÓNICA**

La subsónica es una munición de baja velocidad que produce menos ruido al dispararse que la convencional. A menudo se utiliza junto con un supresor para reducir aún más el sonido del arma. La reducción media estimada está entre 10 y 12 decibelios. En términos de juego, la munición subsónica aumenta la Dificultad para escuchar el disparo en -1 a la percepción, pero debido a su baja velocidad produce 2 puntos de daño menos de lo habitual en el arma.

### **TRAZADORA**

Esta munición se utiliza para corregir el tiro al marcar con una traza la trayectoria de los proyectiles disparados. El proyectil contiene una carga pirotécnica que se incendia por el calor del disparo y deja una estela de fuego visible perfectamente al ojo humano. Normalmente la munición trazadora se intercala con la normal (en proporción 4 a 1, por ejemplo). A efectos de juego, otorga una bonificación de +2 a la habilidad

de Armas de fuego del tirador siempre que dispare en cualquiera de las modalidades de fuego automático (Fuego automático, Fuego de cobertura y Ráfaga corta).

### **Granadas**

ARMA DAÑO RANGOS (M) RASGOS

Granada de impacto 5d6 10/15/20 Precisión -1

Granada de fragmentación 6d6 10/15/20 Precisión -1, Metralla

Granada cegadora\* - 10/15/20 Precisión -1, Cegar

Granada de humo\*\* - 10/15/20 Precisión -1, Humo

Granada incendiaria 5d6 10/15/20 Precisión -1, Humo

Granada de gas\*\*\* - 10/15/20 Precisión -1, Gas

Granada de iluminación - 10/15/20 Precisión -1, Luz 10 m de radio

Granada de conmoción\*\*\*\* - 10/15/20 Precisión -1, Conmoción 10 m de radio

Granada PEM\*\*\*\*\* - 10/15/20 Precisión -1, PEM 5 m de radio.

#### **\*Cegar**

En un radio de 10 m del punto de impacto, todos los objetivos son cegados durante 1d6 turnos, durante los cuales se consideran Malheridos, aun sin pérdida de Puntos de Vida.

#### **\*\*Humo**

Las armas con este rasgo crean una nube de humo de 20 m de diámetro que dificulta la visión proporcionando cobertura ligera. Además, los que se encuentren en su interior sin respirador pierden un turno tosiendo y frotándose los ojos. El humo dura 2d6 turnos.

#### **\*\*\*Gas**

Estas armas actúan de la misma manera que las armas con el rasgo Humo, pero incapacitan a los que se encuentren en su interior sin respirador durante 1d6 turnos, dejándolos en estado Malherido, pero sin pérdida de Puntos de Vida. Solo dura 1d6 turnos, tras los cuales la nube de gas se evapora.

#### **\*\*\*\* Conmoción**

Las armas de conmoción no causan daño en el objetivo, producen un intenso fagonazo que ciega temporalmente al objetivo y produce un desequilibrio en el oído interno que provoca mareos y pérdida de equilibrio. Cuando se es impactado por un arma de conmoción se debe hacer una tirada de Físico. Si se obtiene 12+ se queda en estado Malherido (pero sin perder Puntos de Vida) durante 1d6 turnos, si se saca 15+ este estado solo dura un turno y si se obtiene 18+ el ataque no tiene ningún efecto. Si se falla la tirada, se cae inconsciente hasta ser reanimado. Este efecto suele ser eléctrico en las armas cuerpo a cuerpo y sónico en las granadas.

\*\*\*\*\*PEM

Las armas que generan un pulso electromagnético desconectan todos los sistemas eléctricos en el radio de acción, normalmente solo al contacto. Esto provoca en los sujetos con implantes cibernéticos (como los personajes de los jugadores) un estado de Malherido (pero sin perder Puntos de Vida) durante 1d6 turnos.

**Explosivos/Armas pesadas**

TIPO ALCANCE DAÑO

Cóctel molotov\* Lanzar 2D6

Lanzagranadas\*\* m79 60/150/300 Daño por tipo de granada

Explosivo plástico c-4 100grs 8D10

Lanzacohetes rpg-7 200/500/800 5D10

Mortero 81mm 500/900/1500 6D10

Mina antipersonal 6D6

Mina anti vehiculó 8D6

Mina Direccional claymore 7D6

Lanzallamas\* 12/25/35 4D6

\*El daño por turno dura hasta que alguien o algo apaguen el fuego. Cada 2 turnos, se quita un dado de daño por turno. En el momento que el número de dados es igual a 0, se entiende que las llamas se han extinguido.

\*\* El lanzagranadas permite lanzar las granadas a distancia de arma y con Precisión +1, lo que contrarresta la Precisión -1 de las granadas.

**Armas No Convencionales**

TIPO ALCANCE DAÑO

Pistola Taser 6 \*

Taser 1 \*\*

Aerosol de Pimienta 3 \*\*\*

\* Esta arma se emplea con la habilidad de Armas de fuego del personaje (y es similar a una pistola a efectos de Especializaciones). Si impacta el blanco queda incapacitado y paralizado debido a las descargas mientras se mantenga apretado el gatillo.

\*\* Esta arma se emplea con la habilidad de Armas cuerpo a cuerpo del personaje. Si impacta el blanco queda incapacitado y paralizado debido a las descargas mientras se mantenga apretado el gatillo.

\*\*\* Un personaje puede emplear su habilidad de Pelea para rociar con Aerosol de pimienta. Si impacta Quemazón muy intenso en los ojos (el personaje es incapaz de abrirlos), irritación de las vías respiratorias. El dolor deja Aturdido al personaje durante 5 asaltos.



## **PROTECCIONES**

**ABSORCIÓN:** Es el valor que se suma a la defensa del usuario ante ataques de proyectiles que cause daño. Cada 10 puntos de daño que reciba la armadura en un mismo ataque, ésta pierde un punto de absorción. Se puede usar la habilidad de reparar para recuperar un punto de absorción.

**ESTORBO:** La armadura, al ser tan compleja y pesada, causa un penalizador a las tiradas de combate y, si el DJ lo considera oportuno, también aplicara el penalizador en pruebas de habilidad que dependan de la destreza como por ejemplo atletismo.

**DEFENSA:** Es el valor que añade a nuestra defensa en combate cuerpo a cuerpo.

### TABLA DE PROTECCIONES

#### TIPO ABSORCION ESTORBO DEFENSA

Ropa balística 4 -1 +2

Chaleco ligero 8 0 +4

Chaleco pesado 12 -2 +6

Chaleco kevlar 14 -1 +7

Pantalón kevlar 14 -1 +7

Casco ligero 2 0 +1

Casco kevlar 4 -1 +2

Cuero 2 0 +1

Ropa gruesa 1 0 +1

Brazales cuero 2 0 +1

Grebas de cuero 2 0 +1

Casco cuero 2 0 +1

Rodela 2 0 +4

Escudo madera M 3 -1 +3

Escudo madera G 3 -2 +3

Escudo metal M 5 -2 +5

Escudo kevlar M 15 -3 +6

Escudo kevlar G 15 -5 +8

Escudo antibalas 25 -8 +10

## **EQUIPO**

### **EQUIPO DESCRIPCION**

**Analizador químico** Permite comparar la composición química de una sustancia con una base de datos de muestras.

**Arma C.a.C.** Porra, bate o cuchillo.

**Arma corta** Pistolas y escopetas.

**Arma automática** Rifles, subfusiles y ametralladoras.

**Bastón luminoso** Ilumina hasta 4 m. Dura 10 horas.

**Bengala de carretera** Ilumina un área de 100 m durante 1 hora.

**Binoculares** Ideal para ver desde lejos. Con aumento de x2 o x3. +1 a la Percepción.

### **Bípode / Trípode**

Se trata de una estructura de 2 patas (bípode) o 3 patas (trípode) normalmente plegables y telescópicas diseñado para proporcionar un plano estable a las armas. +1 a las Armas de Fuego.

**Bolsa de técnico** Pequeña bolsa de herramientas para arreglar cosas.

**Bolsa de viaje** Bolsa para llevar cosas.

**Botellas** 2 bidones de 5 litros y 10 pastillas potabilizadoras.

**Cinta adhesiva** Está disponible en muchos colores, incluido uno que brilla en la oscuridad.

**Codificador/Descodificador** Codifica/descodifica las comunicaciones.

**Comida** Raciones de agua y comida para 3 días.

**Comunicador de radio** Auricular. Alcance de un kilómetro y medio.

**Cuerda (30 m)** Cuerda de nylon.

**Detector de micrófonos** Emite un pitido cuando se encuentra a menos de 2 m de un dispositivo de escucha.

**Detector de radares** Emite un pitido si se encuentra a menos de 100 m de un haz de radar activo.

**Equipo de orientación** Brújula y mapas.

### **Escáner de radio/Reproductor de música**

Reproduce la música más actual o sintoniza las emisoras en un radio de un kilómetro y medio.

**Escáner médico** Ayuda a diagnosticar enfermedades y lesiones. +2 a Primeros auxilios y Medicina.

**Esposas o grilletes** Ataduras. Romperlas requiere Físico 10.

**Gafas y crema protectora** Para evitar quemaduras y poder ver sin penalización los días soleados.

**Ganzúas** Se utilizan para forzar cerraduras mecánicas.

**Grabadora de audio** Graba hasta 24 horas de sonido en un solo chip de memoria.

**Herramientas básicas** +2 a mecánica.

**Herramientas completas** Todo lo necesario para construir y mantener un refugio. +4 a mecánica.

**Kit de campaña** Tienda, saco, manta, hornillo a gas y útiles de cocina.

**Kit de camuflaje** Ropa y pinturas de camuflaje +2 Sigilo.

**Kit médico básico** +2 a medicina. +2 PV al curar.

**Kit médico completo** +4 a medicina. +2 PV al curar.

**Linterna** Haz de luz de 100 m. Dura 10 horas con una carga.

**Máscara antigás\*** Elemento de protección.

**Mira Laser** Una mira láser proyecta un rayo que simula la trayectoria de los proyectiles y marca con un punto el lugar del impacto. +2 a las Armas de Fuego.

**Mira Visión Nocturna** ver visores nocturnos.

**Munición** cargadores completos.

**Pilas** Pack de 4 pilas.

**Pintura luminosa** Pintura en aerosol que brilla en la oscuridad.

**Pistola de garfio** Dispara una cuerda con garfio hasta 30 m. No se puede utilizar como arma.

**Protecciones** Prendas de protección básica.

**Protectores auditivos automáticos**

Protección auditiva compacta. Hace que el usuario sea inmune a los efectos causados por los sonidos peligrosos.

**Rastreador** Puede seguir un rastreador vinculado hasta a un kilómetro y medio de distancia.

**Red Dot** Se trata de una mira no magnificadora que proyecta un punto (normalmente rojo, de ahí el nombre de la mira) sobre una retícula en la mira, lo que permite una rápida adquisición de blanco sin perder campo de visión. +2 a las Armas de Fuego.

**Silenciador (Supresor)** Un silenciador (o más correctamente, un supresor de sonido) es un dispositivo de forma cilíndrica que se coloca en la boca del cañón de un arma para reducir el ruido producido por un disparo, así como disimular el fogonazo del mismo.

-2 a la percepción para escuchar el disparo.

**Tienda y material de acampada** Equipo de acampada para una persona.

**Traje contra la radiación** Protege de la radiación.

**Traje NBQ** Traje de fibra sintética.

**Visor Nocturno (Intensificador de Imagen)** Esta tecnología se basa en la magnificación de los fotones recibidos de una fuente de luz externa de baja intensidad (como las estrellas o la Luna). +2 a la percepción por la noche.

**Visor Nocturno (Iluminación Activa)** Este tipo de tecnología se basa en una fuente de iluminación en infrarrojo cercano y un receptor capaz de ver en ese espectro y de magnificar la imagen resultante. +3 a la percepción por la noche.

**Visor Nocturno (Imagen Termal)** Esta tecnología detecta la diferencia de temperatura de los objetos y seres vivos con un fondo. Detectan la radiación termal y no necesitan de una fuente de iluminación. Con esta tecnología los objetos calientes se ven en colores rojos y se van apagando hasta volverse azules y negros aquellos que están realmente fríos. +3 a la percepción por la noche.

\*La máscara antigás tiene una penalización a las habilidades de percepción del -3.

## **TECNOLOGIA SHD**

**Cobertura inteligente:** Nanobots endurecidos que refuerzan la cobertura y reduce el daño que reciben los aliados que se estén cubriendo. Proporciona cobertura media durante 3 asaltos.

**Cobertura móvil:** Nanobots endurecidos que refuerzan la cobertura temporal para una persona. Proporciona cobertura ligera durante 4 asaltos.

**Dron:** Despliega un dron que vuela a nuestro alrededor y que puede moverse rápidamente por el campo de batalla. Puede utilizar munición de Fusil de asalto o de Francotirador. Duración 5 asaltos.

**Escudo antidisturbios:** Nanobots endurecidos crean un escudo balístico portátil que proporciona cobertura pesada. Mientras lo esté usando, el usuario solo puede atacar con su arma de mano. Duración 2 asaltos.

**Estación de apoyo:** Despliega una estación de apoyo con NanoBots que curan a los aliados y que se puede utilizar para reanimar a los aliados abatidos. Habilidad de Primeros Auxilios 12, para curar y estabilizar. Duración 3 Asaltos.

**Estación de curación:** NanoBots curan al usuario. Reanima a los aliados abatidos cercanos. Habilidad de Primeros Auxilios 12, para curar y estabilizar. Duración 3 Asaltos.

**Granada adhesiva:** Un mini Lanzagranadas dispara una granada que se pega a la mayoría de las superficies y explota cuando se detona a control remoto. Alcance máximo 10 metros. Las granadas pueden ser de conmoción o fragmentación.

**Granada rastreadora:** Coloca una granada de fragmentación que rueda y busca al enemigo antes de explotar. Desplazamiento máximo 10 metros.

**Primeros auxilios:** NanoBots Curan a los aliados que estén a poca distancia con una habilidad de Primeros Auxilios de 12. Puedes usarlo en tu posición o lanzarlo a un objetivo lejano. Duración 2 asaltos.

**Pulso:** Envía un Pulso de reconocimiento que marca a enemigos y aliados a través de paredes y coberturas. Protege al usuario y a todos los aliados de ser detectado por un Pulso enemigo. (Tirada Enfrentada). Duración 4 asaltos.

**Torreta:** Despliega una torreta fija que dispara a los enemigos cercanos hasta que la destruyan o se agote su batería. Puedes usarlo en tu posición o lanzarlo a un objetivo lejano. Puede utilizar munición de Ametralladora o Lanzallamas. Duración 5 asaltos.

### **CAPACIDAD DE CARGA**

Determina el peso máximo con el que puede cargar nuestro personaje. Se calcula de la siguiente forma:

· Físico x 5 = Carga Máxima (kg)

Dependiendo del grado de carga, el PJ se moverá más rápido o más ligero, por lo que influirá en el desplazamiento.

#### *Carga transportable*

Físico Carga Ligera Carga Mediana Carga Pesada

2 Max. 4 kg 5-8 kg 9-10 kg

3 Max. 6 kg 7-11 kg 12-15 kg

4 Max. 8 kg 9-13 kg 14-20 kg

5 Max. 10 kg 11-16 kg 17-25 kg

6 Max. 12 kg 13-19 kg 20-30 kg

7 Max. 14 kg 14-22 kg 23-35 kg

8 Max. 16 kg 17-26 kg 27-40 kg

9 Max. 18 kg 19-30 kg 31-45 kg

10 Max. 20 kg 21-35 36-50 kg

Repercusiones de la carga

Carga Penalización\* Andar Arrastrarse Agachado Paso Ligero Correr

Mediana -2 10 m No puede /4 X1.5 x3

Pesada -4 5 m No puede No puede x1 x2

Nota\*: La penalización se aplica sobre atletismo, nadar, escalar, pelea, y sigilo. La carga ligera no tiene penalizaciones sobre el movimiento.

## **ANTAGONISTAS**

Los personajes se enfrentarán a todo tipo de peligros, pero sin duda lo más peligroso son las otras personas: otros agentes, policías, terroristas, mercenarios, etc. A continuación se dan unas reglas simples para crear antagonistas, además de unos cuantos de ejemplo.

A la hora de crear antagonistas u otra gente que puedan encontrarse los personajes no es necesario crear otro personaje completo con sus atributos, habilidades, etc. De todas maneras, por si esto fuera necesario (por ejemplo, para crear un compañero recurrente de los personajes), se añaden los puntos con los que crearlos, cuando es posible.

Solo son necesarios los siguientes atributos:

Iniciativa

Ataque (primer valor A. a Distancia, segundo Cuerpo a Cuerpo)

Defensa

Voluntad

Absorción

Puntos de Vida

Equipo (armas, armaduras, equipo, ventajas)

### **Civiles**

Vagabundo: 20 en atributos, 8 en habilidades, 1 arma Iniciativa 5, Ataque 5/5, Defensa 10, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: cuchillo o revólver.

Civil: 22 en atributos, 6 en habilidades, 1 equipo Iniciativa 4, Ataque 5/4, Defensa 10, Voluntad 14, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: PDA.

Líder: 25 en atributos, 15 en habilidades, 1 arma, 1 equipo Iniciativa 4, Ataque 5/4, Defensa 10, Voluntad 15, Absorción 0, Puntos de Vida 12, Equipo: PDA, táser o pistola automática

### **Delincuentes**

Canalla: 22 en atributos, 10 en habilidades, 2 armas Iniciativa 6, Ataque 7/6, Defensa 11, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 15, Equipo: cuchillo, revólver o pistola automática

Pandillero: 26 en atributos, 20 en habilidades, 3 armas, 1 equipo, 1 ventaja Iniciativa 8, Ataque 10/7, Defensa 14, Voluntad 13, Absorción 0, Puntos de Vida 18, Equipo: cuchillo, pistola automática y una de las siguientes: rifle de asalto, escopeta o ametralladora, munición explosiva o gafas de visión nocturna, perro callejero

Líder de banda: 30 en atributos, 25 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 1 equipo, 2 ventajas Iniciativa 9, Ataque 10/8, Defensa 14, Voluntad 16, Absorción 2, Puntos de Vida 18, Equipo: machete, pistola automática, rifle de asalto, chaleco antibalas, 1 granada de cualquier tipo.

### **Agentes de la ley**

Agente de JTF: 26 en atributos, 20 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 1 equipo Iniciativa 7, Ataque 10/7, Defensa 14, Voluntad 13, Absorción 3, Puntos de Vida 18, Equipo: arma de conmovión, pistola automática o rifle de asalto, chaleco antibalas, casco.

Agente Federal: 30 en atributos, 25 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 3 equipo, 1 ventaja Iniciativa 10, Ataque 11/9, Defensa 15, Voluntad 15, Absorción 2, Puntos de Vida 21, Equipo: táser o táser EM, pistola automática, chaleco antibalas, PDA, ganzúa.

Antidisturbios: 30 en atributos, 20 en habilidades, 2 armas, 1 armadura, 2 equipo Iniciativa 6, Ataque 10/10, Defensa 16, Voluntad 13, Absorción 7, Puntos de Vida 24, Equipo: arma de conmovión, escopeta, armadura de combate, escudo, casco.

### **Mercenarios**

Tropa LMB: 35 en atributos, 50 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 2 ventajas Iniciativa 13, Ataque 11/9, Defensa 16, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: pistola automática, rifle de asalto, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, videograbador, PDA.

Mandos LMB: 35 en atributos, 70 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 3 equipo, 2 ventajas Iniciativa 11, Ataque 11/9, Defensa 16, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: pistola automática, rifle de asalto con silenciador, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, PDA.

### **Agentes The Division**

Agente experimentado: 35 en atributos, 80 en habilidades, 3 armas, 1 armadura, 5 equipo, 4 ventajas Iniciativa 12, Ataque 13/11, Defensa 17, Voluntad 17, Absorción 4, Puntos de Vida 18, Equipo: táser EM, pistola automática, rifle de asalto con silenciador, 2 granadas de cualquier tipo, kevlar, filtros nasales, PDA.

### **Autómatas**

Torreta de vigilancia:

Iniciativa 8, Ataque 12/-, Defensa 15, Voluntad n/a, Absorción 2, Puntos de Vida 20, Equipo: ametralladora o Fusil de Francotirador.

Dron:

Iniciativa 9, Ataque 11/-, Defensa 15, Voluntad n/a, Absorción 2, Puntos de Vida 20, Equipo: ametralladora o Fusil de Francotirador.

## **REPARTIR EXPERIENCIA**

Los puntos de experiencia (PX) se reparten al final de cada partida y los otorga el Director de Juego con “nota” sobre lo bien que han jugado los jugadores. Va de 1 a 10, recomendándose una media de 7.

Los puntos de experiencia sirven para mejorar los siguientes aspectos:

**Habilidades:** El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto es el nuevo nivel de habilidad que se desea alcanzar.

**Ventajas:** Adquirir una nueva ventaja cuesta 20 puntos de experiencia.

## ANEXOS

### MAPA DE ZONAS NEW YORK

El resto de las zonas de Manhattan son inaccesibles, bien por estar totalmente arrasadas por fuego, agentes químicos para parar la epidemia o vigilados por sistemas avanzados automáticos de defensa.





## **LA PRIMERA OLA**

Hay 20 agentes desaparecidos en total.

### **1. Jeremy Carmichael**

Perfil psicológico:

Prospera con la presión. Cuanto más difícil es la situación, más comprometido está en resolverlo.

6 años de experiencia como defensor público. Ha representado a acusados de delitos de diversos orígenes y culturas. Como resultado, tiene un profundo conocimiento de la psicología criminal, así como un amplio conocimiento de la actividad, organización y técnicas delictivas.

Tiene una vena obstinada. Aceptó menos acuerdos de culpabilidad que cualquier otro abogado de la oficina del defensor público. Prefiere la confrontación al compromiso. La creencia en los clientes se utiliza a menudo para justificar este enfoque. Este es un activo y un riesgo potencial.

Tiene la tendencia ocasional de empujar el límite más allá de lo necesario cuando se puede encontrar una solución menos conflictiva. Prefiere soluciones directas.

### **2. Michael Trudeau**

Perfil psicológico:

Michael fue un prodigio del ajedrez cuando era niño. Asistió a Tulane con una beca de pista y se graduó con una doble especialización en física y teoría de juegos.

Trabajó en el sector financiero durante 5 años. Luego renunció para convertirse en un jugador de póquer profesional. Ha ganado 8 torneos públicos, pero se gana la vida en juegos privados de alto riesgo.

Michael se nutre del riesgo y lo impulsa la competencia. Sin embargo, su necesidad de excitación no es necesariamente una indicación de comportamiento imprudente. Siempre calcula las probabilidades con cuidado y solo se arriesga si los porcentajes parecen estar a su favor. Es despiadado al aprovechar la ventaja cuando se presenta.

Es un gran estratega y experto en leer los motivos e intenciones de otras personas. Como ex decatleta colegiado, sus habilidades físicas son excepcionales.

### **3. LaMarcus Henry**

Perfil psicológico:

Un ex oficial de policía que trabajaba en el centro sur de Los Ángeles como parte de un grupo de trabajo de pandillas callejeras. La experiencia de la calle aporta relevancia del mundo real a sus estudios académicos.

Tiene una licenciatura en antropología de UCLA y un doctorado en sociología de Berkeley. La tesis doctoral examinó la organización social de las pandillas callejeras urbanas.

Como destacado experto en comportamiento delictivo, aporta un invaluable nivel de experiencia a the division.

La experiencia como oficial de policía le da un conocimiento de la situación excepcional. Sabe cómo apaciguar situaciones violentas o enfrentarse a la fuerza con la fuerza si la situación lo requiere.

Sin embargo, la empatía y la comprensión de la subcultura delictiva podrían afectar en ambos sentidos.

#### **4. Eleanor Jenkins**

Perfil psicológico:

El padre era un militar destinado en Alemania, la madre era de nacionalidad alemana. Nacido en la base; mocoso militar clásico, ya que el padre movía a la familia con frecuencia. Aprendió el idioma local dondequiera que fueran. Habló 8 con fluidez cuando se graduó de la escuela secundaria.

Estudió en Barnard; se unió a una firma consultora internacional nada más salir de la universidad. Mientras arruinaba los tratos de sombreado, su empleador asesoró y fue a la ONU para servir como traductora. Profundamente introvertido. Prefiere pasatiempos en solitario como la escalada y las artes marciales. Estuvo casado una vez, se divorció seis años. No le da confianza fácilmente y no es sentimental con sus compañeros de trabajo.

Evita los conflictos siempre que sea posible, pero se defenderá si la empujan. Cuidadoso y metódico, prefiere observar y luego resolver problemas.

#### **5. Jerome Norton**

Perfil psicológico:

El padre fue un socorrista que murió el 11 de septiembre. Se enlistó en USMC 3 años después. Accedió en la escuela de francotiradores y recibió el premio Silver Star por su servicio en Irán. Fue herido en cumplimiento del deber dos veces, pero regresó rápidamente al campo.

Tuvo una transición difícil a la vida civil: 2 arrestos por ebriedad y desorden después de regresar a Estados Unidos. Tuvo su oportunidad cuando un miembro de la familia lo consiguió en un aprendizaje del sindicato de plomeros; ha estado trabajando en proyectos de la ciudad desde entonces. Dejó el alcohol cuando empezó a trabajar.

Claramente extraña la camaradería del servicio militar. Afirma no perderse la acción, pero esto parece dudoso. Tiene un fuerte sentido del bien y del mal, con poco espacio para la complejidad moral. Cree en el honor y el deber, pero puede tener problemas con la flexibilidad de la situación.

#### **6. Joe Chávez**

Perfil psicológico:

Camarógrafo experimentado con tiempo en zonas de emergencia y de guerra. Ha cubierto crímenes, desastres naturales, revolución y guerra. Como resultado, es muy difícil de alterar.

Recibió la Medalla de Honor de Luisiana por rescatar a un niño que se estaba ahogando mientras estaba en la ciudad filmando historias sobre el huracán Katrina. Secuestrado dos veces, en Irak y Eritrea. Permanece calmado bajo presión y no cede al pánico independientemente de las circunstancias.

Admite consumir marihuana y beber socialmente. Tiene un cargo de DUI (desestimado) en su expediente. Es capaz de conducir cualquier vehículo imaginable, y probablemente lo haya hecho durante una misión. No duda en ponerse en riesgo. Es impulsivo y se arriesga por el bien de "la historia"; presumiblemente haría lo mismo tras la activación. No pone en riesgo a los demás, solo a él mismo.

Joe se menciona en el cuadro de información de guantes Skull MC

#### **7. Gina Estaban**

Perfil psicológico:

Ha sido sacerdote, activista, trabajador social y enfermero. Pasó 5 años en El Salvador y Nicaragua, trabajando con los pobres.

Después de una temporada con Médicos sin Fronteras, abrió en una clínica en East Harlem y se ha dedicado a ayudar a los jóvenes, los enfermos y los ancianos.

Es profundamente religioso y propone la no violencia, pero cree que la autodefensa a veces está justificada y se niega a ser intimidada. También es un gran tirador con pistola, se ha ganado el respeto de las pandillas callejeras locales. Las pandillas ahora brindan seguridad informal a la clínica; Las denuncias de que les estaba proporcionando drogas fueron investigadas y desestimadas.

Conduce a través del magnetismo personal. La devoción por la paz y sus pacientes podría verse como una debilidad, pero es ferozmente protectora de quienes están bajo su vigilancia. No debería ser una preocupación si se activa.

## **8. Piper Gibson**

Perfil psicológico:

Legado de escuela privada / Ivy League que cambió a medicina de emergencia después de un año de residencia en el sur del Bronx. Se mantiene fresco bajo el fuego y trata más heridas de bala que cualquier otro médico de la ciudad. Técnicas de tratamiento pioneras posteriormente adoptadas por el Ejército. Habla español y francés. Competente en Krav Maga y se ha mantenido firme en múltiples enfrentamientos en la sala de emergencias. Se negó a ascender a más puestos administrativos para asegurarse de mantener su mano en la sala de emergencias.

Defendió sin descanso a sus pacientes y se ha salido de las líneas para conseguir recursos para ellos. Muestra cierto sentido de derecho en ocasiones. Espera conseguir lo que quiere cuando quiere y no se toma bien la decepción.

Extremadamente hábil en burocracia y luchas políticas internas. No apostaría en contra de que ella se postulara para un cargo en algún momento.

## **9. Raymond 'Ray' Ovitz**

Perfil psicológico:

Huérfana a los 17 años cuando mamá murió de cáncer de mama. Abandonó la escuela poco después. Exhibe síntomas clásicos de TOC; también registró un coeficiente intelectual de 186. Ha alcanzado un estado casi legendario en la comunidad de piratería de whitehat.

Se aburre fácilmente si no se desafía. No se deja influir por el dinero u otros sobornos típicos. Está más interesado en tener una tarea digna de sus habilidades. Puede manejar cantidades masivas de datos en su cabeza.

Hackeado en 2 multinacionales a los 21 años; nunca procesado por falta de pruebas. Afirma que donó todas las ganancias a la caridad.

Es un destacado experto en privacidad en Internet y trabaja como consultor de ciberseguridad. Tiene opiniones profundamente antiautoritarias y se deleita en cerrar el gobierno. Puertas traseras a la comunicación del consumidor.

Corre maratones para mantenerse en forma. La preparación física para la activación no debería ser motivo de preocupación.

### **10. Angela Leung**

Perfil psicológico:

Gran triunfador desde una edad temprana. Tiene un doctorado en ingeniería mecánica de Stanford. Es experto en robótica y pionero en el uso de la robótica para personas con necesidades especiales. También un prodigio mecánico que puede construir y / o arreglar prácticamente cualquier cosa.

Tiende a ser callado y poco verbal, pero tiene opiniones firmes y no se deja influir fácilmente. Su padre fue un ex boxeador olímpico; la entrenó desde los siete años. Continúa entrenando y recientemente logró un cinturón negro en jiu jitsu brasileño.

Impulsado, enérgico y autosuficiente. Funciona bien solo, pero también puede funcionar bien liderando un equipo. Una solucionadora compulsiva de problemas, no soporta a los tontos con gusto. Notablemente duro con los subordinados que no pueden seguir el ritmo.

No tiene ningún problema en respetar la autoridad, si siente que la autoridad se ha ganado.

### **11. Tanisha Carter**

Perfil psicológico:

Sereno y fresco en crisis. Excelente en la resolución de problemas complejos. Excelente para resolver problemas complejos. Inspira una feroz lealtad en los compañeros de trabajo, sin mencionar los celos ocasionales.

Estudió ATC en Fort Rucker, luego sirvió en Al-Udeid & Ashgabat. Recibió las calificaciones más altas en cada publicación.

Muestra la cabeza fría en una crisis. Trajo todos los aviones a salvo cuando la torre se quemó en Ashgabat. Ahora ha trabajado en los tres principales aeropuertos del área metropolitana de Nueva York. Encuentra el trabajo "relajante" en comparación con su tiempo en el extranjero y ha comentado públicamente sobre su posible regreso al servicio. Carece de cierta empatía y no puede entender por qué no todos sus compañeros pueden alcanzar su nivel (superior) de desempeño. No es arrogante, simplemente no entiende de verdad.

### **12. Regan Murphy**

Perfil psicológico:

Proviene de una familia encargada de hacer cumplir la ley. Padre, abuelo y 3 hermanos trabajan para departamentos de policía (Worcester, Cambridge, Boston). La familia apoya mucho su carrera.

Siguió a su padre a Worcester, MA PD. Fue herida dos veces en el cumplimiento del deber. En ambas ocasiones impidió que llegaran daños a la población civil: fue condecorado por ambos incidentes.

Reclutado para el servicio de Mariscal de los Estados Unidos después de 3 años en la fuerza y ha servido con distinción.

En ocasiones parece ansiosa por ponerse en peligro. La voluntad de sacrificarse por el trabajo es admirable, pero en ocasiones lo lleva demasiado lejos. Se ha redactado una vez por falta de atención al autocuidado.

Los superiores han hablado de la dificultad para encontrar alguaciles que se asocien con ella debido a su tendencia a correr riesgos.

### **13. Edward 'Eddie' Pastor**

Perfil psicológico:

Los padres eran refugiados cubanos que llegaron a Estados Unidos en la bodega de un barco pesquero. Reasentado en California; padres se convirtieron en ciudadanos en 1986. Eddie nació en EE. UU.

Ferozmente orgulloso de ser estadounidense; se graduó en la parte superior de la clase de la escuela secundaria. Se alistó y se convirtió en médico de campo con 3 giras en Irak.

Recibió Purple Heart después de que HUMVEE en el que estaba fue golpeado con un IED. Dejó el servicio después de recuperarse y pasó 1 año trabajando con Médicos Sin Fronteras en África Oriental. Regresó a EE. UU. Y comenzó a trabajar como enfermera para VA. Participa activamente en grupos de veteranos que buscan mejorar la atención a los soldados que regresan. No tiene amor ni respeto por la burocracia. Se sabe que sale de su bolsillo para proporcionar a los pacientes cuando el sistema no lo hace

#### **14. Jason Bernara**

Perfil psicológico:

Padre trabajaba en WTC y fue rescatado por un técnico de emergencias médicas el 11 de septiembre; esto inspiró a Bernard a convertirse en EMT en contra de los deseos familiares.

Sufre episodios periódicos de ansiedad y depresión. Todos los síntomas están bajo control con medicación. Atleta de la escuela secundaria pero rompió el ACL en el último año, lo que llevó a que se rescindieran las ofertas de becas. Trabaja diligentemente y estudia el hapkido.

Extremadamente inteligente y piensa rápidamente en sus pies. Capaz de improvisar soluciones a partir de los materiales disponibles y no es aprensivo a la hora de implementarlos. Se ha distinguido la carrera de EMT. Siempre dispuesto a recibir las peores y más peligrosas llamadas; siente que tiene que estar a la altura del ejemplo de la mujer que salvó a su padre. Se centra en lo que queda por lograr, no en lo que ha hecho.

#### **15. Terry White**

Perfil psicológico:

Se enlistó a los 18 y sirvió dos giras en la provincia de Anbar; decorado por la valentía.

Utilicé el servicio de correos de GI Bill para estudiar bioquímica. Mostró un impulso inmenso y una ética de trabajo admirable. Muy apreciado por todos los profesores que entrevistamos.

Sufriendo síntomas de trastorno de estrés postraumático, lo que provocó la disolución de su matrimonio. Ahora inscrito en un programa de tratamiento experimental en Rutgers; los primeros rendimientos son prometedores. Ha intentado reconciliarse con su ex esposa, pero no ha tenido éxito. Orientado a los detalles y agresivo. Tiene poca paciencia con los que son menos observadores que él. No respeta a quienes no están dispuestos a sacrificarse en pos de sus metas. Con frecuencia bromea sobre regresar a Texas, pero no ha mostrado ningún esfuerzo por reubicarse o buscar oportunidades allí.

#### **16. Aaron Keener**

Perfil Psicológico:

Se graduó de The Citadel, el Colegio Militar de Carolina del Sur, antes de servir en la Armada como operador de botes pequeños y experto en armas del Coastal Riverine Squadron. Cumplió un período de servicio luchando en la guerra contra las drogas en América del Sur y en Camp Lemonnier en Djibouti y tiene una reputación leve como el individuo sarcástico pero carismático.

Combinó su experiencia militar y su habilidad para tomar decisiones para lograr un gran éxito en el sector privado. Al dejar el ejército, tomó un trabajo como comerciante de futuros en Wall Street. Está etiquetado como alguien adaptable y confiado, y siempre asume que va a salir victorioso.

Se ha divorciado dos veces. Sin embargo, mantiene relaciones amistosas con ambas ex esposas

### **17. Michelle Beck**

Perfil Psicológico:

Veterana de la marina; se graduó de FES como la mejor de su clase.

Se unió a una firma civil en Connecticut y rápidamente avanzó a un puesto de alto nivel. Es considerada como muy prometedora dentro de la industria. Ha rechazado ofertas de empresas más grandes por lealtad a su empleador actual. Le da mucha importancia a las relaciones personales y la confianza; no sufre bien las traiciones percibidas.

Profundamente frustrada en los tratos con él VA, particularmente en lo que respecta a la atención médica y el TEPT. Ha tenido numerosos tratos con la agencia, pocos de los cuales han sido simples o agradables. Como resultado, parece albergar un leve sentimiento antigubernamental; no debería afectar su estado con respecto a la activación.

Sigue siendo muy cínica acerca de las decisiones que se toman en los altos niveles. Apolítica y directa pero altamente efectiva.

### **18. Roberto "Bob" González**

Perfil Psicológico:

Gregario y amistoso. Tiene fácil relación con compañeros de trabajo y amigos.

Veterano de USMC. Se graduó de LSU y pasó un tiempo en el Departamento de Policía de Baton Rouge.

Responsable de más de 300 condenas por delitos graves. Muy condecorado pero considerado como "un dolor en el culo" por sus superiores. No sigue órdenes con las que no está de acuerdo; confía en sus propios instintos hasta el punto de la insubordinación absoluta.

Notable por haber anticipado el caos posterior al huracán Katrina en Nueva Orleans. Viajó a la ciudad antes de la tormenta y sirvió como mediador entre los civiles y la policía local. Salvó más de 20 vidas de civiles.

Tuvo múltiples enfrentamientos con el personal de PMC en el lugar durante el huracán Katrina. No los respeta ni trabaja con ellos. No se le debe pedir que lo haga en el futuro.

### **19. Seamus O'Riordan**

Perfil Psicológico:

Cambió su propio nombre al emanciparse legalmente a los 15 años. No ingresó a la escuela hasta los 9 años, pero recuperó el tiempo perdido. Autodidacta motivado por sí mismo que está intensamente impulsado a tener éxito.

La trayectoria profesional se descarriló el 11 de septiembre. Su padre fue uno de los primeros en responder, y murió cuando la torre sur se derrumbó. Como resultado, renunció a la universidad. Se unió al ejército y sirvió múltiples tours. Se pasó al sector privado como consultor de seguridad. Ha sido extremadamente exitoso; opera solo.

Excelente en la evaluación de riesgos. No se arriesga tontamente, sino que se arriesga repetidamente.

Tiene poca o ninguna vida personal. Sin compromiso romántico y no socializa con amigos o compañeros de trabajo. La ausencia de interacción humana puede representar cierto riesgo al tratar con civiles durante una crisis de nivel de activación.

## **20. Terry J. White**

Perfil Psicológico:

Se alistó a los 18 y sirvió dos tours en la provincia de Anbar; condecorado por su valentía.

Usó el servicio posterior a GI Bill para estudiar bioquímica. Mostró un impulso inmenso y una ética de trabajo admirable. Muy apreciado por todos los profesores que entrevistamos.

Sufriendo de síntomas de PTSD, lo que llevó a la disolución de su matrimonio. Ahora inscrito en el programa de tratamiento experimental en Rutgers; los primeros resultados son prometedores. Ha hecho un intento de reconciliación con su ex esposa que no tuvo éxito.

Detallista y agresivo. Tiene poca paciencia con los que son menos observadores que él. No respeta a los que no están dispuestos a sacrificarse en pos de objetivos. Frecuentemente bromea acerca de regresar a Texas, pero no ha mostrado ningún esfuerzo por mudarse o buscar oportunidades allí.

## **Vehículos**

Conducir un vehículo por esta ciudad, es realmente una mala idea. No hay combustible disponible (utilizado para calentar los hogares), casi ningún vehículo tiene todas las piezas pues han sido saqueadas, eso sin contar que casi todas las calles están abarrotadas de vehículos abandonados, barricadas y demás basura que hace que conducir por ellas sea extremadamente complicado y peligroso. En esta ciudad, donde los sonidos del día a día han desaparecido y han sido sustituidos por un opresor silencio, el motor de un vehículo se escucha a manzanas de distancia. Si das esa ventaja a tus enemigos más vale que vayas en un convoy bien protegido y preparado para pasar a toda costa.

## **Vehículos Terrestres**

TIPO DE VEHÍCULO PVV PAS

Bicicleta 15 1

Utilitario 30 4

Berlina familiar 35 5

Cupé deportivo 30 2

Monovolumen 35 7

Todo terreno 40 5

Furgoneta 40 6

Pick Up 35 3

Camión pequeño 40 3

Camión grande 45 3

Microbús 35 9

Autobús urbano 35 20

Autobús de línea 35 40

Ciclomotor 15 2

Motocicleta deportiva 20 2

Furgón antidisturbios 45 6

Furgón blindado 50 2

Vehículo de alta movilidad 40 5

Armored Personnel Carrier (APC) 50 8

### **Vehículos Acuáticos**

TIPO DE VEHÍCULO PPV PAS

Go fast 30 4

Runabout 25 4

Yate (Motor, 15 metros) 35 6

Yate (Vela, 15 metros) 35 5

Trawler 40 6

Seiner 40 6

Container 50 8

Zodiac 20 6

### **Vehículos Aéreos**

TIPO DE VEHÍCULO PVV PAS

Boeing AH-64 Apache 45 2

Mil-Mi28 Havoc 45 2

Sikorsky UH-60 Black Hawk 40 18

Eurocopter AS365 Dauphin 40 13

Bell 204/205 40 10

Sikorsky SH-3 Sea King 40 7

Airbus A310 45 242

Boeing E-3 Sentry 45 17



Cessna 402 40 8

Fairchild Republic A-10 Thunderbolt II 50 1

Lockheed C-5 Galaxy 45 4

Lockheed Martin F-22 Raptor 45 1

Sukhoi PAK FA 45 1

## **Armamento para Vehículos**

### **Cañones Automáticos**

ARMA CALIBRE DAÑO

Giat M621 20mm 6d6

General Electric GAU-8/A Avenger 30mm 9d6

General Dynamics M61A2 Vulcan 20mm 7d6

Gryazev-Shipunov GSh-301 30mm 8d6

Hughes M230 30mm 7d6

Shipunov 2A42 30mm 7d6

### **Misiles y Cohetes**

ARMA DAÑO 9d6

9K114 Shturm 9d6

AGM-114 Hellfire 11d6

AIM-9 Sidewinder 5d6

AIM-92 Stinger

AIM-120 AMRAAM 15d6

AGM-65 Maverick 17d6

Euromissile HOT 9d6

Hydra 70 7d6

Matra Mistral 5d6

S-13 8d6

Vympel R-33 17d6

## Créditos

**Autor:** David Martin “Mandalore”.

**Agradecimientos:** GaRLiCes, Morkai5, Dodag83 y demás creadores de “Hecate”, Trukulo y Theck.

## Licencia

Licencia CC BY-SA 4.0: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es> ES

The Division (Mandalore); para el sistema de RyF 3.0 (16 3d6) cuarta Edición Junio 2015

Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Usted es libre de:

Compartir — copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato

Adaptar — remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier finalidad, incluso comercial.

Esta licencia está aceptada para Obras Culturales Libres.

El licenciador no puede revocar estas libertades mientras cumpla con los términos de la licencia.

Bajo las condiciones siguientes:

Reconocimiento — Debe reconocer adecuadamente la autoría, proporcionar un enlace a la licencia e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo de cualquier manera razonable, pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del licenciador o lo recibe por el uso que hace.

CompartirIgual — Si remezcla, transforma o crea a partir del material, deberá difundir sus contribuciones bajo la misma licencia que el original.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales o medidas tecnológicas que legalmente restrinjan realizar aquello que la licencia permite.

Avisos:

No tiene que cumplir con la licencia para aquellos elementos del material en el dominio público o cuando su utilización esté permitida por la aplicación de una excepción o un límite.

No se dan garantías. La licencia puede no ofrecer todos los permisos necesarios para la utilización prevista. Por ejemplo, otros derechos como los de publicidad, privacidad, o los derechos morales pueden limitar el uso del material.

Este juego está basado en RyF 3.0 y sus versiones posteriores, con licencia Creative Commons bysa – Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

Enlaces:

Rápido y Fácil por Trukulo y Theck: <http://www.rapidoyfacil.es/>