

# “Sprechen sie deutsch, herr Bond?”

## Idiomas en el James Bond 007

Todos sabemos que James Bond es un auténtico fiero, pero también que es un poco exagerado que se entienda a la perfección con cualquier habitante del más alejado rincón del planeta. Karl Walker Klobuznik nos soluciona el problema.

En la página 43 del libro Básico, se afirma que no existe ninguna habilidad específica para los idiomas. Se basa en que Bond nunca tuvo demasiados problemas de ese tipo, ya que bien disponía de algún traductor, o bien sus contactos hablaban inglés. Cuando repasé las películas, me dí cuenta de que esto no era del todo cierto. De hecho, Bond (sobre todo en la etapa de Roger Moore) siempre parece capaz de hablar el idioma que en cada momento se necesite. Habla japonés en “Sólo se vive dos veces”, italiano en “Vive y deja morir”, árabe en “La espía que me amó”, y español en “Octopussy”.

Esto parecía ilógico para alguien que nunca sabía donde le llevaría su próxima misión.

Por ello, para los Masters que quieran incluir los idiomas en sus campañas presento las siguientes reglas:

### HABILIDAD: Idiomas

**Posibilidades Básicas:** INT + Nivel de Habilidad

**Descripción:** El personaje conoce uno o mas idiomas que se utilizan actualmente en el mundo. Esta habilidad, al igual que las de Conducir o Carisma, la tienen los Personajes Jugadores automáticamente a nivel uno. Los PNJ pueden disponer de esta habilidad, según el Master lo determine. Por ejemplo, Auric Goldfinger tendría esta habilidad, ya que hablaba coreano.

El nivel de la habilidad indica el número de idiomas que el Personaje puede hablar y entender. Los idiomas posibles no han de ser elegidos en el momento de adquirir el nivel. En su lugar, siempre que un Personaje esté en una situación en la que dominar cierto idioma le podría sacar de un apuro, el jugador declarará que es uno de los idiomas que domina, anotándolo en la hoja de personaje. Una vez hecha la elección no podrá ser alterada, estando limitado el

número de idiomas por el nivel en la habilidad. El orden de elección de los idiomas también tiene su importancia, debiendo el Jugador hacer una lista en el reverso de la hoja de personaje de la siguiente manera:

Idiomas (Lengua Materna)

- 1) primer idioma elegido
- 2) segundo idioma elegido
- 3) ...y así sucesivamente

El primer idioma se anotará en la línea 1, el segundo en la 2, etc...

Las posibilidades básicas de la primera línea se calcularán de la manera habitual. Las del segundo idioma figurarán con un nivel inferior, las del tercero con dos, y así sucesivamente. El orden establecido no podrá ser variado en ningún caso.

Los PNJ no tienen tanta flexibilidad en sus idiomas como la que disfrutaban los Jugadores. Todos los idiomas que domina un PNJ son determinados de antemano, no pudiendo incrementarse el número de éstos durante el juego. Lo que es importante son las posibilidades básicas de los idiomas que el PNJ conoce.

**Uso:** Esta habilidad permite a un personaje establecer una conversación normal en el idioma elegido. El grado de fluidez en la lectura o escritura se deja al albedrío del Master.

El Master no deberá hacer una tirada de habilidad cada vez que un Personaje hable o escuche, para determinar el grado de comprensión de cada frase, ya que esto frenaría el juego considerablemente. La tirada se deberá hacer únicamente en situaciones en las que las condiciones de comprensión, digamos que no son las idóneas. Nunca se realizará una tirada de habilidad para la lengua materna.

James Bond grita órdenes a su grupo de asalto Ninja durante el ataque a una fortaleza de TAROT. Al pretender entenderse con el ruido de explosiones y combates, el Master asignará un Nivel de Dificultad de 4 a la Habilidad de Bond de Idioma japonés.

Un agente está intentando escuchar una conversación entre Goldfinger y su técnico coreano. El jugador hace una tirada de Percepción para ver que tal la oye, tras lo que realiza una tirada de idiomas-coreano-. El Master deberá consultar la tabla de Uso de Habilidades del libro Básico para determinar que cantidad de información obtuvo en este caso.

En las operaciones en las que se actúe con tapadera, como Bond en “Sólo se vive dos veces”, la habilidad de idiomas puede jugar un papel muy importante. El Master deberá hacer la tirada de idiomas cuando se crea la tapadera, y al principio de cada día subsiguiente en las que esta se mantiene. El Grado de Dificultad será de 10 ya que determina como se defenderá el personaje en conversaciones normales durante el día. El grado de dificultad podrá variar si se supone que durante el día es posible que se tengan que usar palabras o idiomas poco comunes. Por ejemplo, mantener una conversación con un físico nuclear soviético, es algo más difícil que preguntar la hora o pedir el desayuno. El Master deberá anotar la Categoría de Éxito de la tirada, y usarla para modificar todas las tiradas de Usos y Costumbres, Disfrazar o cualesquiera habilidad use el Master para comprobar la tapadera del agente en cuestión.

Categ.Éxit.	Mod.Grad.
IDIOMAS	Dif.Tapadera
1	+1
2	0
3	-1
4	-2
Fallo	-3

El agente de su Majestad JUSTIN THYME está haciéndose pasar por un vendedor ambulante Parisino para poder observar discretamente la puerta de determinado hotel. Sus posibilidades Básicas en Francés son de 14, siendo sus posibilidades Básicas en Usos y Costumbres de 17. Cuando JUSTIN monta por la mañana su chiringuito, el Master hace una tirada de Idiomas a un grado de dificultad de 10. Obtiene un 12, lo que hace una CE-1. Seguidamente, hace una tirada de Usos y Costumbres a un grado de dificultad de 6. (5 + 1 por el éxito en la tirada anterior). Obtiene un 87 lo que se traduce en un éxito, gracias al modificador... JUSTIN será capaz de mantener vigilado el Hotel sin levantar la mas mínima sospecha.

El uso imaginativo de esta habilidad ayudará a los Jugadores a sentir el “ambiente” que se vive en un local exótico. Después de todo, siempre habrá una bala esperando al agente que se le escape un ligero acento inglés, mientras trata de persuadirle de que “no tiene nada que ver”...