

Verdún fue peor

Y aquí está, la primera de las colaboraciones que nos llegan desde Dinamarca de nuestro compañero de la revista Saga. Creemos que os gustará tanto como nos ha gustado a nosotros, y será una herramienta imprescindible para jugar a La Llamada de Cthulhu con investigadores veteranos de la Gran Guerra. Además, Paul no se contenta con esto y además nos sugiere cómo generar personajes con experiencia en la Primera Guerra Mundial para GURPS, el juego de rol de Steve Jackson.

por Paul Hartvigson

Era la cuarta vez que los gules intentaban llegar hasta el lugar donde nos encontrábamos en la Necrópolis de Zaag-Xemoth, en las Grutas Sin Nombre. Estábamos cubiertos de sudor y lodo. Augustine yacía en el suelo con su brazo herido envuelto en un ensangrentado e improvisado vendaje. Brading rodaba sobre un montón de calaveras mientras aullaba de pánico. Recargando rutinariamente su arma, Josef me sonreía de modo jovial, la sangre que goteaba de su vendaje en la cabeza le ensuciaba el mostacho. Sobre el estrépito rugió "si piensas que esto es malo... Verdún fue peor, mejor esto que la colina 304".

En *La Llamada de Cthulhu*, los jugadores a menudo se enfrentan con innumrables horrores que no proceden de este mundo. Sin embargo éste es uno hecho por el hombre, y tiene un nombre... "La Gran Guerra".

La Primera Guerra Mundial fue una de las principales causas de la crisis del Viejo Orden Europeo. También fue la primera guerra masiva -trincheras, gas venenoso, etc hicieron de ella probablemente la más inhumana hasta entonces- con 19 millones de soldados muertos (también 6 de civiles). 43 millones de veteranos fue su saldo. Hombres que a menudo habían luchado por alcanzar la gloria para su Rey (o Emperador) y su País. Muchos de ellos encontraron al acabar la guerra que el Emperador había sido depuesto y su país empobrecido o quizás dividido. Todo esto les hizo perder su fe en la humanidad. En los años veinte existía una multitud de personas con secuelas físicas o psíquicas que no encontraban su sitio en la sociedad. Muchos se unieron al comunismo o al fascismo. Otros buscaron su lugar por otras rutas. Unos pocos se convirtieron en investigadores...

Este artículo es un sistema para calcular las habilidades que los investigadores han desarrollado con su experiencia en la guerra. Incluye así mismo información sobre este conflicto bélico y otros sucedidos en Europa en los años posteriores. El sistema puede ser adaptado a cualquier guerra.

Sistema Básico

El concepto central es el *Peligro*. De este concepto se obtiene los percentiles que puedes asignar cada año a determinadas habilidades. También se usa para calcular

las probabilidades de heridas, etc. La probabilidad de recibir Malas Noticias es (2 x Peligro -10). Hay que hacer esta comprobación cada periodo de un par de años, esto quiere decir cada 1d4 años. El primer periodo es de 1d4 -1, excepto si se recibe un intenso entrenamiento básico. Con la colaboración del Guardián se decide el Peligro para cada año, para lo que hay que consultar la sección referente a los Frentes, Ejércitos y Servicios (si se desea se puede cambiar de Frente).

Advertencia: Este es un sistema para crear investigadores veteranos plausibles, no para hacerlos de forma realista. Intentarlo sería un asesinato. Este sistema asume la imperfección de que hay una correspondencia necesaria entre experiencia y peligro en la guerra. Esta es una visión heroica de la guerra. En realidad la Primera Guerra Mundial se caracterizó por un pobre entrenamiento de los soldados que eran enviados en ataques suicidas contra el enemigo. En Tanenberg, Ypres, Galipoli y otros lugares el porcentaje de bajas llegaba al 70 o 80 por ciento (por ejemplo, muy pocos de los 15.000 voluntarios catalanes del Ejército francés sobrevivieron los cuatro años de guerra, estas tropas entraron en combate en Somme, Verdún, Galipoli y otros mortales sectores).

Los juegos de rol están basados en asumir que tú puedes influir en tu propia vida, incluso contra los más horrendos enemigos.

Correspondencias Generales de Peligro

Peligro	Tipo de Experiencia en Guerra	Malas noticias
5	Trabajador voluntario en casa	0 %
10	Voluntario en una factoría, hospital	10 %
15	Servicio en la retaguardia del Frente	20 %
20	Tropas normales de combate	30 %
25	Combate duro	40 %
30	Ofensiva, Pilotos	50 %
35	Combate en una Batalla importante	60 %
40	Masacre épica	70 %

Esto son simplemente unas sugerencias. No hay ninguna razón por la que no se puedan utilizar números no divisibles por 5 en la tabla de Peligro.



Contando los años

- El primer par de años: Al principio de tu servicio en la guerra tira un 1d4 -1. Una tirada de 0 obliga a hacer una comprobación antes de que ninguna experiencia sea adquirida (el mismo Peligro del entrenamiento básico). Por otra parte, los años se cuentan desde el primero, obteniendo experiencia de cada uno hasta que tengas que hacer una tirada por Malas Noticias.

- Los próximos pares de años: Para los periodos siguientes se tira un 1d4; contando los años que pasan.

Malas Noticias

Tira para saber si has sido herido. Si lo estás, alguna de las siguientes posibilidades te ha sucedido:

Tira un d100

01-20	Capturado (Prisionero de Guerra)
21-55	Herido
56-65	Las dos cosas
66-85	Enfermedad
86-00	Desastre

Estos acontecimientos pueden ser modificados según tu conveniencia. También hay que considerar el Frente y el Ejército. Por ejemplo los austro-hungaros deberían tener más posibilidades de ser capturados, los alemanes de ser heridos. Además nadie está a salvo, puedes ser contagiada trabajando como enfermera, estrellarte con tu camión en la retaguardia, etc.

Los resultados

Capturado: 15% por año (30% si son cuatro años) de contraer infecciones, tuberculosis, malnutrición, tortura, congelación, etc. Los reclutas eran a menudo peor tratados que sus oficiales.

Mecánica, Ingeniería, Tratar Enfermedades, Conducir Maquinaria

Escapar es posible si el Guardián está de acuerdo.

Herido: Este apartado no refleja las típicas heridas, pero sí las heridas que podría haber sufrido un superviviente. Tira 3d6 y compara con los puntos de vida del personaje. Usalo como localización de golpes para determinar donde se produce la herida.

Inferior a la mitad: Herida leve. -5 en el uso de algún miembro, ligera sordera, etc.

Entre la mitad y el total: Incapacidad. Pérdida de dedos, ojo, miembro lisiado (de -10 a -20% en su uso).

Por encima del total de puntos de vida: Pérdida de un miembro, desfiguramiento.

Las dos cosas: Una mala experiencia. Los prisioneros de guerra heridos no son tratados demasiado bien. Una buena oportunidad para la gangrena, etc.

Enfermedad: Salud destrozada, tuberculosis, problemas de columna, intoxicado por el gas venenoso. Potencial pérdida de puntos. Una tirada sobre la suerte o la CON te salvará. Desarrollas problemas como mala visión u oído, problemas pulmonares, etc.

Desastre: Algo realmente malo ha

pasado. Has estado atrapado dos días en la Tierra de Nadie bajo el cuerpo muerto de un caballo; has sido capturado y torturado, etc. El Guardián deberá determinar una fuerte pérdida en tus puntos de cordura y/o en tus características y habilidades. De todos modos seguirás en condiciones de seguir "navegando".

Cordura

La cordura va disminuyendo un poco a lo largo de los años de servicio en el campo de batalla:

Primer año:	1d6
Segundo y tercero:	1d6 -1 al año
Cuarto a sexto:	1d6 -2 al año
Séptimo a décimo:	1d6 -3 al año
Undécimo en adelante:	1d6 -4 al año

Cuatro años de guerra (WWI, 1914-1918) harán perder como mínimo 9 puntos de cordura.

Opcional: El servicio en la retaguardia sólo produce 1d4 de pérdida, mientras que el encontrarse en un lugar o ejército realmente peligroso obliga a tirar 1d8.

Los problemas que conlleva la pérdida de cordura son los mismos de siempre. Cada 5 puntos (o 2d4) una leve fobia (o un tic menor). Con la pérdida de 20% o más, se produce una locura regular. Además de las fobias y locuras, puedes decidir añadir algún otro desorden en la personalidad del PJ. Mira las desventajas en la pastilla dedicada a GURPS para sugerencias de alter-



nativas a la locura "normal". Generalmente puedes hacer corresponder los Point Cost con el número de COR perdida.

Notas históricas sobre la Gran Guerra

Alistados: Los personajes masculinos generalmente tienen entre 18 y 40 años, pero especialmente en la última parte de la guerra, y en el Este de Europa y los Balcanes, gente más joven y más vieja fue reclutada. Las mujeres sólo servían como enfermeras o sustituyendo a los hombres en las industrias del propio país. Hay que exceptuar a algunos grupos de partisanos que participaron en guerras civiles posteriores a la Primera Guerra Mundial. Consulta la sección de víctimas civiles

Condecoraciones y ascensos: Este apartado es muy importante para los soldados y para algún tipo de personas, pero no lo es demasiado para el personaje en juego. El investigador empezará como oficial si escogió la carrera militar a la hora de la creación del personaje. De no ser así, igualmente tendrá posibilidad de hacerlo si supera una tirada sobre 2xEDU, modificada a criterio del Guardián por su estatus social y nación de origen. De no conseguirlo siempre tiene la opción de empezar como suboficial (sargento, etc) si tiene éxito con sus dados en una tirada de 1d100 bajo su INT+POD. Si empiezas como oficial de profesión, tira en esta tabla:

condecoración importante equivale al Peligro (no a las probabilidades de Malas Noticias). Si ese año fue de Malas Noticias, se dobla la posibilidad por heroísmo. Los resultados de ser heroico son:

- Ganar un amigo para toda la vida.
- Obtener una medalla.
- Ser ascendido.

Algunos ascensos y condecoraciones son automáticos.

Armas y Servicios

Evadiendo el servicio militar

Puedes objetar y servir en el cuerpo médico. También puedes esconderte o fingir problemas de salud. Tira contra Conocimientos y Suerte para mover los resortes apropiados. Si una de las tiradas tiene éxito serás destinado a Suministros y Abastecimientos; si fallas en las dos acabarás en Infantería. Las pifias harán que des con tus huesos en la cárcel. Los hombres viejos sólo pueden ser destinados a servicios alejados del frente, al menos que ellos hagan lo posible para entrar en batalla.

El Guardián decide que grado de Peligro hay en tu sección del frente por cada año. Tú puedes presentarte voluntario para misiones especiales (de alto riesgo) o eludir la responsabilidad (tirada de suerte).

Habilidades del Entrenamiento Básico

Estas habilidades no implican ningún tipo de experiencia en combate. Para los alistados son Saltar, Bayoneta, Rifle, y Hablar idioma; para los suboficiales Reclutar + Psicología, Pistola y Elocuencia; y para los oficiales Crédito, Equitación, Sable, Pistola y Elocuencia.

Habilidades del Servicio

Infantería: Peligro 15-35. Tregar, Camuflaje, Primeros Auxilios, Escondarse, Saltar, Vaciar Bolsillos, Ocultarse, Lanzar, Evitar, Cuchillo. A elección del Guardián: Ametralladora.

Caballería: En los grandes frentes la caballería fue rápidamente sustituida por la infantería (usar las habilidades de infantería para los años más relevantes). En otros campos de batalla fue muy importante por su gran movilidad. Peligro 15-35. Equitación, Tratar animales, Conducir Carro, Primeros Auxilios, Ocultarse, Carabina, Lanza, Sable.

Artillería: Está tras el frente pero no fuera del campo de tiro. Peligro 15-20. Usar Explosivos, Dibujar Mapas, Mecánica, Conducir Maquinaria Pesada, Usar Cañón de Campaña, Ametralladora, Conducir Camión/Carro. A elección del Guardián: Gas Venenoso.

Ingenieros: Una rama de la Infantería. El Peligro varía mucho desde 10 en la retaguardia del frente, a 35 para los Ingenieros que trabajan en combate bajo el fuego. Habilidades de la Infantería más Usar Explosivos, Ingeniería, Lanzallamas, Dibujar Mapas, Mecánica, Electricidad, Reparar, Conducir Automóvil, Conducir Carro, Conducir Maquinaria.

Tanques: En el Frente Oeste entre 1917 y 1918, especialmente en los aliados. Lentos, éstas poco prácticas moles de metal no tuvieron un buen uso táctico. Peligro 30 (muchas posibilidades de quedar atrapado, y tal vez volverse claustrofóbico). Mecánica, Conducir Maquinaria Pesada (Tanque), Cañón, Ametralladora.

Tropas de Asalto: Al final de la guerra los alemanes llevaron a cabo algunas técnicas de la guerra moderna. Las Tropas de Asalto (Stormtroopers) se utilizaron como unidades de infiltración en Rumanía, y en Italia en 1917, así como en la última ofensiva alemana del 18. Peligro 30-35. Habilidades de la infantería y metralleta.

Aviación: Los aviones fueron importantes en las labores de reconocimiento. La mortalidad era enorme en los combates aéreos. Todos los pilotos de biplanos eran

TABLA I

(equivalente Marina/Aire)

01-20	Cadete	
21-60	Teniente	Subteniente/Oficial piloto
61-90	Capitán	Comandante/Teniente de aviación
91-120		Comandante - /Jefe de Esquadrón
121-150		Teniente Coronel - /Comandante de Ala
151-180	Coronel	Capitán/-
181-	General	Vicealmirante/-

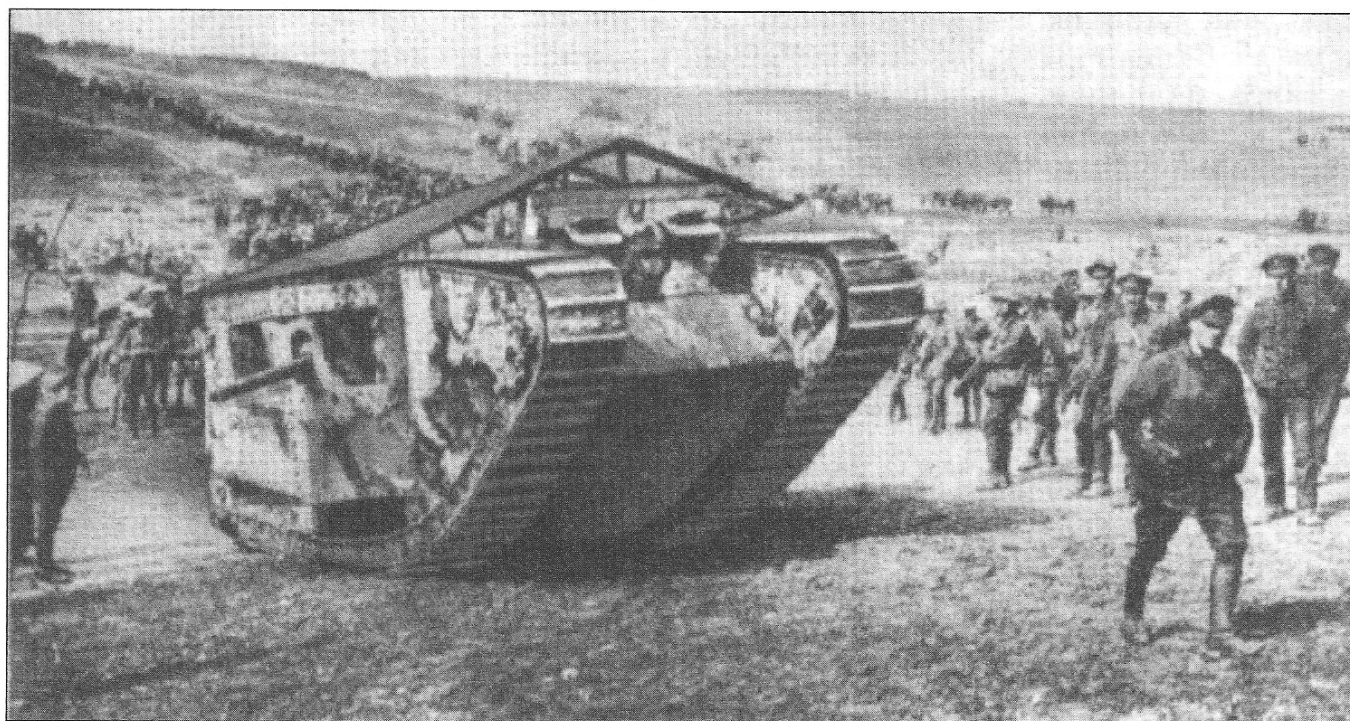
Si se crea el personaje (es decir, empieza a contar su edad) en el momento de entrar en guerra, puedes aplicar modificador a la tirada de +5% por cada año por encima de 20. Si el personaje era un civil antes de estallar el conflicto sólo añadirá 2% por año que pase de 20.

Cada "par de años" tienes la oportunidad de haber realizado una acción heroica. Tira un 1d4 y comprueba por ese año en particular. Tu posibilidad de haber recibido una

Aumentando Habilidades

En este apartado empezaremos por el Servicio Militar, la sección civil, prisioneros y etc, serán dejados para más adelante. Las habilidades serán escogidas de acuerdo con:

- El entrenamiento básico recibido (acorde con el rango).
- El tipo de servicio.
- Sugerencias relevantes del jugador.



oficiales. Los Zeppelins se utilizaban en misiones de bombardeo sobre Londres y París. Peligro 30-40. Astronomía, Ametralladora, Dibujar Mapas, Mecánica, Ocultarse.

Marina: Este apartado cubre una gran variedad de funciones, desde los oficiales de puente hasta los hombres de la sala de máquinas. Aquí es más difícil establecer la conexión entre Peligro y Experiencia.

Barcos de Guerra y Mercantes: La mayoría de barcos hundidos eran mercantes, incluso de países neutrales. Sólo Alemania e Inglaterra perdió más tonelaje que Noruega. Manejar Barco, Navegación, Manejar un Bote, Mecánica, Dibujar Mapas, Electricidad, Conducir Maquinaria, Utilizar un Telégrafo, Lenguajes, Ocultarse (Submarinos).

Sólo Barcos de Guerra: Operar Grandes Cañones, Manejar Explosivos (Cargas de Profundidad), Geología (para colocación de las minas).

Submarinos: No muy distintos de los barcos de superficie, pero la Mecánica y la Electricidad tienen un premio.

Infantería de Marina: Tienen el mismo entrenamiento básico que la Infantería.

Tropas Coloniales: Estas tropas, de servicio en las colonias, tienen el entrenamiento base más las habilidades relevantes para su área determinada. El peligro es alto, pero realmente el mayor riesgo es enfermar de malaria o alguna otra enfermedad.

Habilidades de los No Combatientes

El personal militar siempre pasa por el entrenamiento básico que ya hemos explicado con anterioridad.

Suministros: En los frentes estables se desarrolló un verdadero aparato administrativo. Peligro 10-20. Contabilidad, Tratar Animales, Regateo, Dibujar Mapas, Mecánica, Utilizar Cocina de Campaña, Conducir Maquinaria Pesada (Locomotora), Ocultarse, Conducir Carro o Automóvil.

Cuerpo Médico: Estaba compuesto por voluntarios y gentes reclutadas. Las mujeres y los objetores de conciencia servían aquí. El Peligro es variable, como en el caso de los Ingenieros, desde 30 en la línea de fuego hasta 15 en la retaguardia. Contabilidad, Primeros Auxilios, Tratar Enfermedades, Tratar Envenenamientos (Gas), Farmacia, Psicología, Hablar Idioma.

Servicio en el Estado Mayor (Oficiales y criados): Peligro 5-20. Contabilidad, Regateo, Conducir Automóvil, Etiqueta, Derecho, Dibujar Mapas, Hablar Idiomas.

El Personal Civil

Todas las naciones se vieron influidas por la guerra. Las mujeres sustituyeron a los hombres en muchos trabajos al ser estos desplazados a los frentes de batalla. Peligro 5 (para los trabajadores voluntarios), de 10

a 15 en las fábricas de munición por el riesgo de accidentes. Contabilidad, Regateo, Conducir Automóvil, Mecánica, Conducir Maquinaria Pesada, Tratar Enfermedades, Leer/escribir idioma (Censores postales).

El espionaje también es una opción para el Personal Civil. Por si mismo podría ser tema para una campaña o un artículo más extenso.

Victimas Civiles: Seis millones de civiles murieron durante la guerra. El Peligro para los europeos del Este está entre el 10 y el 25. Regateo, Saltar, Escalar, Discreción, Lucha cuerpo a cuerpo, Ocultarse, Camuflaje.

Frentes y Ejércitos

El Peligro se puede basar también en el Ejército o Frente donde el PJ está sirviendo (todos estos factores han de combinarse). En la siguiente tabla están los porcentajes correspondientes a cada Ejército, Usalo como guía para los resultados de las Malas Noticias, pero recuerda que los personajes afortunadamente son supervivientes.

I Guerra Mundial

La tabla II es general para la I Guerra Mundial. Algunos de los pequeños conflictos posteriores están incluidos también, como es el caso de la Revolución Rusa.

TABLA II

	Combatientes	Muertos	Heridos	Prisioneros
ALIADOS	40,6 M	14%	34%	10,5%
Imperio Ruso ¹	15 M	17%	38%	17%
Francia	9 M	17%	49%	6%
Imperio Británico ²	7,4 M	10%	27%	2,7%
Italia (1917-18)	5 M	10%	15%	10%
USA (1917-18) ³	2 M	2%	5%	0,5%
Serbia ⁴	0,8 M	50%	19%	25%
Rumanía (1917-18)	0,6 M	17%	25%	33%
Bélgica	0,5 M	20%	30%	14%
Grecia	0,2 M	2%	5%	8%
Portugal ⁵	40.000	7,5%	17%	25%
Japoneses (sólo en el 14)	30.000	3%	3%	0%
POTENCIAS CENTRO-EUROPEAS	22,2 M	18%	33%	15%
Imperio Germano	11 M	18%	41%	9%
Imperio Austro-Hungaro	9 M	16%	22%	20%
Imperio Otomano	1,6 M	19%	37%	19%
Bulgaria	0,6 M	16%	33%	25%

1. 1914-17. Después del 17 los rusos lucharon entre sí en la Revolución.

2. Los números son más bajos cuando se incluyen las tropas coloniales.

3. La mayoría de los combatientes no entraron en acción, pro habían muchos voluntarios en los Ejércitos de Francia y Canadá (éste sirviendo en el bando de los británicos).

4. El nivel de Peligro es de 50 aquí.

5. Lucharon en el Frente Oeste y en Africa Oriental.

JOSEF DOMBROWSKI, Hoja de Servicios

Año	Frente (Peligro/Pérdida de COR)	COR (pérdida)	Notas
1914	Frente Este (30/1d6)	3	
1915	Frente Oeste (25/1d6 -1)	3	Malas Noticias (56) Prisionero de Guerra (Rehacer hoja y tirar 1d4)
	Prisionero (15/1d4 -1)		
1916	Frente Oeste (25/1d6 -1)	0	
	Prisionero (15/1d4 -2)	1	
1917	Norte de Italia (30/1d6 -2)		Es reclutado en la Legión Franco-Polaca como Ingeniero de Combate
	Ejército Francés (30/1d6 -2)	0	
1918	Frente Oeste (30/1d6 -2)		Termina la guerra
1919	Civil		
1920	Guerra Ruso-Polaca (30/1d8 -2)	5	Nueva tirada (1d4 -1, 1 año) Malas Noticias, herido en el brazo izquierdo
1921	Disgustado con la paz		
1922	Recibe una extraña carta de su primo de los USA en la que le dice que viene a Europa porque necesita su ayuda...		

Frentes

Frente Oeste 1914-18: Bélgica/Francia: Peligro 20-35. Relativamente estable y muy sangriento.

Frente Este: Este de Europa y Rusia entre 1914-17: Peligro 15-35.

Balcenes: Poderes locales, Austria-Hungría y Alemania, fuerzas expedicionarias francesas y británicas. 1914-18; Peligro 15-40 (especial para los Servios)

Norte de Italia: 1917-18 (25-30).

Cercano Oriente y Mesopotamia: 1914-18 (10-30). Británicos contra turcos.

Lejano Oriente: 1914 (10-20). Posesiones alemanas.

Africa occidental y sudoccidental alemana: 1914-15. Lo mismo.

Africa oriental alemana: 1914-18 (10-30). Aquí 5000 alemanes junto con los nativos escaparon de alrededor de 250.000 británicos.

En la guerra naval, a partir de la batalla de Jutland en 1916, se declaró la guerra submarina.

Algunos episodios concretos como Gallipoli o Cambrai fueron más duros que los combates normales del frente. En algunos lugares como el Este de Africa y Mesopotamia el verdadero peligro era la malaria.



Consecuencias de la Gran Guerra

La guerra terminó en noviembre de 1918 pero la crisis de la Vieja Europa continuó en las siguientes guerras.

La Revolución Rusa y la Guerra Civil: 1917 y 1918-21. Los Rusos Rojos se enfrentan a los Blancos (zaristas) e intervienen tropas inglesas, francesas y estadounidenses. 10.000 prisioneros checos fueron llevados a Siberia. Peligro 20-40. La Guerra Civil fue muy dura para los civiles.

1918: Termina la Guerra Civil. Después de separarse del Imperio Ruso, finlandeses blancos y rojos lucharon encarnizadamente entre sí. Peligro 30-35.

1918: El régimen comunista húngaro lucha contra los enemigos internos y Rumanía.

1920-21: Guerra entre rusos y polacos. Polonia ataca a la Rusia Roja. Los Rojos contratacan, los polacos consiguen detener su avance gracias a la ayuda de las tropas expedicionarias francesas. Peligro 15-30.

1919-22: Sangrienta y sucia Guerra Civil en Irlanda.

1920-22: Guerra Greco-turca.

Hoja de Servicios

Para cada veterano deberás cumplimentar su Hoja de Servicios. Primero rellena la hoja con el servicio, luego comprueba las Malas Noticias (tira por un año, comprueba cada año). Si le pasa algo al personaje, tendrás que rehacer la hoja como sigue.

Ejemplo de personaje: (en la página anterior) Jozef Dombrowski. Alemán de origen polaco. El jugador decide que Jozef sea un regular de la Infantería hasta el 1917, cuando ingresa en las Tropas de Asalto.

Cordura: en total ha perdido 13 puntos, lo suficiente para sufrir un desorden mayor de personalidad. Sufre una adicción al juego compulsiva (sublimación del miedo a la muerte).

Habilidades:

1914-15, Ejército Alemán: 55%. 25 % Rifle, 20% Ocultarse, 10 % Vaciar Bolsillos.

1916-17, Prisionero de guerra: 30%. 20% Hablar Francés, 10% Mecánica (40% en cavar con pala).

1918, Ingeniero de Combate: 30%. 10% Ocultarse, 20% Uso de explosivos.

1920, Oficial de la Reserva Polaco. 10% Pistola, 10% Elocuencia, 10% Equitación. ♦

Gurps

Generación de personajes que vivieron la Gran Guerra

En GURPS tú decides tener un número extra de puntos de características. Corres el riesgo de adquirir también un número de puntos de desventaja. Es una ruleta rusa y es, estrictamente hablando, en contra del espíritu del juego.

Como guía, el número de CP corresponde más o menos al Peligro de toda la guerra. Servicio en combate en el Frente Oeste o Norte de Italia es razonablemente de 25 CP. Estos son atribuidos a habilidades y ventajas relacionadas con la guerra, usa las diferentes secciones de los servicios como sugerencia, pero por supuesto eres libre de elegir (después de todo esto es GURPS).

Tira 3d6 en la tabla adjunta. Ganas un número de "malos" puntos automáticamente.

En el caso de adquirir demasiadas desventajas y muy pocos puntos de Características, la mitad de los puntos de desventajas se pueden neutralizar.

Aquí van algunas Ventajas y Desventajas relevantes.

Ventajas

Oído agudo (2/+), Olfato y Gusto agudos (2/+), Vista aguda (2/+), Vigilancia (2/+), Reflejos de Combate (15), Rango Militar medio si es Retirado con Pensión decide el tamaño de ésta, Aliados, Patrón (oficial salvado por ti)...

Desventajas

Debilidades físicas: Mala visión (-10/-25), Ceguera (-50), Sordera (-20), Eunuco (-5), Dificultades para oír (-10),

Cojera (-15, -25, -35), Mudo (-25), Manco (el brazo útil) (-20), Manco (-15), Una Mano (-15), Escualido (la magnífica comida del campo de prisioneros). También desfiguramientos, poca salud, etc. Se creativo (y si no puedes ser creativo se destructivo).

Habilidades de Campo

Hábitos personales odiosos (-5/-), Sed de Sangre (-10), Matón (-10, requiere: rango militar de 2 o más), Comportamiento Compulsivo (variados/ p. ej. jugador), Fanatismo (-15), Glotonería (-5), Avaricia (-10), Sadismo (-15), Sentido del Deber (variados, hacia el país, los viejos compañeros, etc).

Otros Efectos

Alcoholismo (-15, -20), Parálisis ante el combate (-15, recuerdas al joven oficial que atravesaste con tu bayoneta en la batalla del Somme), Intolerancia (-1, -5, -10), Celos (-10, los otros se llevaron todas las medallas), Pacifismo (-15, -30), Fobias (Variado).

Ejemplo: Tienes 30 CP. con tres dados sacas un 9. Esto produce un d6x5 más un d6 de puntos automáticos. Tiras el d6 (4)x5 = 20 más d6(6) puntos. En total 26.

Coges la desventaja de tener un solo ojo por 15 puntos. Decides usar 10 puntos para reducir los negativos, con lo que te quedan 15. Decides que te hirieron en 1917. El último punto negativo es usado para un rasgo. Tu decides. 20 puntos de Caracter permanecen para ventajas y habilidades.

Puntos de Carácter Ganados	Puntos automáticos para los rasgos	Puntos negativos por desventajas en la tirada: d6x5 puntos	2d6x5 puntos
5 (en el país)	0-1	4-5	3
10	d2	5-6	3-4
15 (sección fácil)	d3	6-9	3-5
20	d3+1	7-10	3-6
25 (estándar)	d6-1	8-11	3-7
30	d6	9-12	3-8
35	d6+2	10-13	3-9
40 (matanza)	2d6	11-14	3-10