

VCSA



Reglas para una campaña de Night's Black Agents,
Dracula Dossier con SAVAGE WORLDS

Por Khulmani/Culmani



ÍNDICE

| | |
|--|---------|
| VOCES: Introducción, creación de personajes y reglas de ambientación | Pág. 2 |
| CUERPOS: Habilidades, ventajas y desventajas | Pág. 5 |
| SANGRE: Calor, Contactos y Recursos | Pág. 9 |
| ALMAS: Reglas de estabilidad | Pág. 17 |
| Hoja de personaje | Pág. 20 |

VOCES: Introducción, creación de personajes y reglas de ambientación

Introducción

Estas reglas y directrices constituyen una adaptación de **Night's Black Agents** (Agentes de la Noche en castellano) para llevar la propuesta de **NBA/Dracula Dossier** al estilo rápido, furioso y divertido de **Savage Worlds**. Siguiendo la filosofía más practicada para este tipo de adaptaciones, se ha buscado adaptar el estilo y el sabor del juego original en lugar de intentar trasladar las mecánicas, rasgos, etc., de un sistema al otro.

Además, este conjunto de reglas se centra en los aspectos (mecánicos y de trasfondo) que utilizarán tanto los jugadores como el máster. No abordamos, por lo tanto, los aspectos específicos de reglas que serían “solo para el máster”. Se ha decidido obrar así en la creencia de que no compensa una elaboración que acabaría siendo enciclopédica, debida a los múltiples estilos y opciones alternativas que se proponen desde **Night's Black Agents**. Además, creemos que los materiales que necesitará el máster pueden crearse antes de las partidas o incluso improvisarse con facilidad, a partir del manual de **Savage Worlds** y la **Guía de Género de Horror**.

Por último, cabe comentar que esta adaptación no se ha concebido para replazar la lectura del manual de **NBA**, que creemos indispensable al menos para el máster (aunque pueden obviarse sus partes más mecánicas si no se va a usar el sistema *Gumshoe*).

Creación de personajes

La creación de personajes para una campaña de NBA/Dracula Dossier es a la vez la tradicional de Savage Worlds e incorpora algunos añadidos.

Los personajes jugadores (PJs) serán agentes con gran experiencia (40 PX), de rango **veterano** en **Savage Worlds**. Para crearlos se deben generar primero personajes iniciales **novatos**, siguiendo las reglas estándar del manual básico (y con atención a las limitaciones y nuevas ventajas, desventajas y habilidades que aparecen en el capítulo Cuerpos de estas reglas). Y, a continuación, aplicar ocho avances de experiencia a los mismos.

Una vez realizados esos pasos básicos, deben consultarse los apartados de **Calor**, **contactos**, **estabilidad** y **recursos** de estas reglas para consignar los valores que corresponden a los personajes y elegir los **focos de estabilidad** de los mismos. Y, por último, cada jugador debe elegir una **motivación principal** para su personaje.

Como una alternativa a parte de la creación de personajes novatos, se puede elegir y copiar uno de los **arquetipos** que aparecen a continuación. Se recomienda esta opción pues permite dirigir a cada PJ hacia un rol muy definido, en un grupo de personajes que deberá funcionar como un equipo eficaz durante la campaña. Además, con ocho avances de experiencia es más que posible personalizar después el personaje al gusto de cada jugador.

Arquetipos

Analista

Ejemplos concretos: analista de amenazas terroristas de New Scotland Yard, funcionario de la UE en Bruselas, periodista de investigación de Der Spiegel.

Atributos: agilidad d4, astucia d10, espíritu d6, fuerza d4, vigor d6.

Habilidades: conocimiento (a elección) d10, conocimiento (a elección) d10, conocimiento

(a elección) d6, conocimiento (a elección) d6, investigar d6, notar d8, persuadir d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: académico, erudito, hombre para todo.

Conductor

Ejemplos concretos: chofer diplomático del Foreign Office, mula del SVR, chofer del comité del Club Bilderberg.

Atributos: agilidad d8, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Habilidades: conducir d8, disparar d6, navegar d4, notar d6, pelear d6, persuadir d4, pilotar d4, reparar d6, sanar d4.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: As, Rápido.

Controlador de activos

Ejemplos concretos: oficial de enlace del MI-6, "periodista" ruso del SVR, cuidador de soplones de la mafia del ROS italiano.

Atributos: agilidad d6, astucia d6, espíritu d8, fuerza d6, vigor d6.

Habilidades: callejear d6, conocimiento: espionaje d6, disparar d6, intimidar d6, notar d6, pelear d6, persuadir d8.

Carisma: +2; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: atractivo, conexiones.

Experto en demoliciones

Ejemplos concretos: TEDAX, oficial del Real Cuerpo de Ingenieros, experto forense en explosivos de la Gendarmerie.

Atributos: agilidad d6, astucia d8, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Habilidades: conocimiento: explosivos d8, conocimiento: ingeniería d8, disparar d6, notar d8, pelear d6, reparar d6.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: experto en demoliciones, MacGyver.

Hacker

Ejemplos concretos: pirata informático mercenario ruso, asesor de seguridad de la banca suiza, responsable de seguridad informática de un organismo de la UE.

Atributos: agilidad d6, astucia d10, espíritu d6, fuerza d4, vigor d6.

Habilidades: callejear d6, conocimiento: informática d10, conocimiento: espionaje d6, falsificar d6, investigar d6, notar d6, reparar d4.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 2; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: conexiones, rico.

Infiltrador

Ejemplos concretos: ladrón de pisos de guante blanco, contratista independiente yanqui, experto en seguridad de museos.

Atributos: agilidad d8, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 5+1; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Habilidades: atletismo d6, callejear d6, conocimiento: Espionaje d4, falsificar d4, notar d6, pelear d6, seguridad d6, sigilo d8.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: acróbata, ladrón.

Investigador

Ejemplos concretos: agente de campo del MI-5, investigador judicial de la DI Antimafia, agente de investigación del PST (Noruega).

Atributos: agilidad d6, astucia d8, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Habilidades: callejear d8, disparar d6, investigar d8, notar d8, pelear d6, persuadir d8.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: detective nato, investigador.

Médico de campo

Ejemplos concretos: paramédico del GSG9 alemán, coordinador de Médicos sin Fronteras, oficial médico de la US Navy.

Atributos: agilidad d6, astucia d8, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Habilidades: atletismo d4, conocimiento: ciencias naturales d8, notar d8, pelear d6, persuadir d6, sanar d8, supervivencia d4.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: sanador, valiente.

Sicario

Ejemplos concretos: francotirador del GIGN francés, paramilitar del IRA, mercenario de Sudáfrica en conflictos “de baja intensidad”.

Atributos: agilidad d10, astucia d6, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Habilidades: atletismo d4, callejear d6, conocimiento: Espionaje d4, disparar d10, notar d6, pelear d6, provocar d4, sigilo d6.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: arma distintiva.

Técnico “del ramo”

Ejemplos concretos: experto en CCTV de la Policía Metropolitana, limpia-micros del MI-6, ingeniero de comunicaciones del US Army.

Atributos: agilidad d6, astucia d8, espíritu d6, fuerza d6, vigor d6.

Habilidades: callejear d6, conocimiento: informática d6, conocimiento: ingeniería d6, disparar d4, notar d6, reparar d8, seguridad d6, pelear d4.

Carisma: 0; Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5; Estabilidad: d10; Calor: 1.

Desventajas: una mayor, dos menores.

Ventajas: acaparador, afortunado.

Reglas de ambientación

NBA/Dracula Dossier es ofrece una propuesta básica (espías veteranos contra vampiros y conspiraciones en la actualidad) que puede funcionar muy bien con las reglas estándar de Savage Worlds. La única regla de ambientación que consideramos importante añadir es la de **múltiples idiomas**, dado que todos los PJs comienzan siendo expertos y curtidos agentes instalados en los márgenes del sub-mundo del espionaje internacional.

Por otra parte, **NBA** propone también cuatro variaciones básicas (que en buena medida también se pueden combinar entre sí): combustión, envite, polvo y reflejo. En general, los sub-géneros y estilos que se emulan con esas propuestas se pueden llevar a **Savage Worlds** sin necesidad de aplicar reglas de ambientación, pero si el máster quiere marcar la diferencia, aquí ofrecemos algunas ideas:

Combustión: Para esta variación puedes modificar las dificultades de las tiradas de estabilidad, a la alza, y pedir tiradas más a menudo, sobre todo en relación a los conflictos morales y psicológicos.

Envite: Esta propuesta centrada en el heroísmo y los ideales puede beneficiarse de las reglas de **Comodín salvaje** y **Héroe nato**.

Polvo: Para esta versión más oscura y de corte realista se pueden utilizar las reglas de **Daño descarnado**, **Fallos críticos** y **Sangre y redaños**.

Reflejo: Esta variación se centra en conceptos relacionados con la lealtad, la traición y la confianza y en **Savage Worlds** funciona mejor como algo gestionado narrativamente, fuera de las reglas en sí.

CUERPOS: Habilidades, ventajas y desventajas

Habilidades

Habilidades nuevas:

Atletismo (agilidad): esta habilidad sustituye a nadar, lanzar y trepar a todos los efectos, y además incluye proezas atléticas de todo tipo, siempre que impliquen coordinación y una aplicación disciplinada de fuerza y reflejos. Otras acciones instintivas se resuelven con el atributo agilidad.

Falsificar (astucia): permite falsificar toda clase de documentos oficiales y personales, tanto físicos como digitales, estos últimos a un nivel básico (p. e. fotografías, grabaciones o e-mails). No se puede usar para re-crear certificados digitales falsos de los que sirven para la comunicación entre sistemas o máquinas, y para otros automatismos similares.

Interpretación (espíritu): es la habilidad a usar para la práctica de las artes escénicas y musicales, incluyendo la actuación teatral, cantar, tocar instrumentos, etc. Qué instrumentos, disciplinas de canto, etc. conozca el personaje depende de su trasfondo. Habitualmente se aplica el modificador de **carisma** del personaje a las tiradas (pero no se aplicaría, por ejemplo, en tiradas que sirvieran para juzgar una actuación de otro personaje distinto).

Seguridad (astucia): es la habilidad que sustituye a todos los efectos a la habilidad de forzar cerraduras, y también se incluye bajo la misma la aplicación de diversas técnicas de latrocinio (como robar relojes o carteras). Además permite saltarse muchos tipos de sistemas de seguridad. Es una habilidad efectiva para superar sistemas mecánicos y electrónicos, pero no si hay que hacerlo a través de software, internet o una red local.

Habilidades desaparecidas:

Las siguientes habilidades no se utilizan: forzar cerraduras, nadar, lanzar y trepar.

Conocimientos recomendados:

Para una campaña de **NBA/Dracula Dossier** se recomiendan las especialidades de conocimiento enumeradas a continuación. En primer lugar se nombran las básicas que debería tener todo grupo de agentes, y en segundo lugar las más opcionales o complementarias. El segundo grupo puede ser de gran utilidad en muchos momentos, y aunque son especialidades menos esenciales que las primeras, deberían ser tenidas en cuenta.

Especialidades de conocimiento básicas:

Espionaje: esta especialización se refiere al conocimiento del oficio de espía. Incluye las capacidades y argucias tanto a nivel táctico como operativo y estratégico. Y también el conocimiento de las agencias de inteligencia (internas y externas) de todas las potencias mundiales, y de la mayoría de los países relevantes a escala internacional; y de los agentes importantes del ámbito privado o empresarial (desde los grandes grupos de influencia política a las firmas multinacionales de seguridad).

Explosivos: permite fabricar explosivos (con los materiales e instalaciones apropiadas), reconocerlos, gestionar su activación (por cable, radio, móvil, temporizador, etc.) y desactivarlos. También permite evaluar qué tipo y cantidad de explosivos es necesaria para obtener un determinado efecto buscado (p. e. demolición de un puente, voladura controlada de una caja fuerte o abertura de una entrada improvisada en una situación con rehenes).

Informática: esta especialización es central a la ambientación porque se usa para la intrusión informática y hackeo de dispositivos, así como para los análisis de datos masivos. Incluye la criptografía, encriptación y desencriptación por “fuerza bruta”, usando la potencia de cálculo de los equipos informáticos.

Leyes: el conocimiento de las legislaciones nacionales e internacionales de los distintos teatros de operaciones, y sobre todo los agujeros legales, fallas en la legislación y cualquier elemento que un buen agente puede aprovechar en su favor.

Psicología: esta especialización se entiende en un sentido amplio, incluyendo todas las ramas y derivaciones científicas, desde el psicoanálisis freudiano a la psiquiatría más actual. Incluye un conocimiento extenso de las terapias más habituales, así como el diagnóstico de dolencias psiquiátricas y su tratamiento.

Especialidades de conocimiento complementarias:

Ciencia Militar: incluye conocimientos de logística, estrategia, táctica, órdenes de batalla y tecnologías militares históricas y de la actualidad.

Ciencias Humanas: se refiere a conocimientos de disciplinas sociales (como la antropología o la geografía humana) y también las disciplinas más humanísticas (como la historia del arte o la filología) y todo entre medio de ambas. Incluye el conocimiento de la criptografía tradicional basada en la semiótica: en significados, símbolos y conceptos.

Ciencias Naturales: se refiere a todas las ciencias que estudian el universo y a la naturaleza desde cualquier punto de vista (como la astronomía, la geología o la física), y también a las ciencias exactas. Incluye el conocimiento de la criptografía tradicional (p. e. manual o a través de mecanismos sencillos) que se base en conceptos matemáticos en sentido amplio

Ingeniería: incluye conocimientos sobre las técnicas constructivas de edificios, infraestructuras y vías de comunicación, y el funcionamiento, en términos generales, de todo tipo de aparatos tecnológicos.

Ocultismo: en los ambientes en los que se moverán los agentes el conocimiento de las “ciencias ocultas” será básico para obtener pistas e información, tanto de sus objetivos como para evitar peligros potenciales o inmediatos.

Vamprología: Es el conocimiento extensivo e intensivo de los vampiros tal y como existen en la campaña del personaje. Se recomienda que los PJs no tengan acceso a esta especialización hasta que haya comenzado el juego y empiecen a reunir información contrastada sobre los vampiros y el fenómeno del vampirismo.

¿No hay habilidad de disfrazarse?

No se ha incluido en esta adaptación una habilidad específica de *disfrazarse* porque consideramos que se trata de un conjunto de pericias contextuales, que dependen de muchos factores variables. En último término, lo importante de un disfraz es el efecto buscado: que el personaje no sea reconocido, que sea tomado por otra persona (concreta o de un grupo genérico), o que sea ignorado y pase desapercibido. Todas esas situaciones pueden resolverse con tiradas de **interpretación**, **persuasión** o **sigilo**. Por otro lado, para preparar previamente un buen disfraz, se pueden utilizar las habilidades de **interpretación**, y los conocimientos de **Espionaje** y **Psicología**. El máster debe considerar que tener éxito en las tiradas de preparación debería proporcionar un bonificador a las tiradas necesarias cuando el disfraz sea puesto a prueba.

Ventajas

Ventajas nuevas:

Académico (ventaja de trasfondo, novato, astucia d8+): el personaje recibe 4 puntos con los que puede comprar niveles de habilidad en conocimientos, a razón de un punto por nivel adquirido. Habitualmente esta ventaja sólo se puede elegir en la creación del personaje.

Caídas controladas (ventaja profesional, experimentado, atletismo d8+, acróbata): siempre que puedas usar tu cuerpo y el entorno para reducir la velocidad de una caída, resta tres a los metros que caes a la hora de calcular el daño.

Cobertura extraordinaria (ventaja profesional, veterano, conocimiento: Espionaje d10+, cobertura profunda, vínculo): tu impresionante red de seguridad e información, y tus innumerables identidades (tanto propias como para tus aliados), te permiten, una vez por sesión, gastar un Beni para evitar que tú grupo gane un punto de Calor.

Cobertura profunda (ventaja profesional, experimentado, conocimiento: Espionaje d8+): gracias a tu extensa red de seguridad y tus innumerables identidades tienes un bonificador de +2 a las tiradas de rasgo que te pide el máster hacer cuando tu cobertura o identidad falsa están en peligro o son puestas en cuestión.

Detective nato (ventaja profesional, novato, astucia d8+, investigador): el personaje puede gastar un Beni para descubrir automáticamente todas las pistas o indicios que pueda haber en un lugar determinado (un despacho, una tiendecita, el interior de un avión, etc.).

Escudo humano (ventaja de combate, experimentado, pelear d8+): cuando tienes apresado a un enemigo o él te tiene apresado a ti, ganas un +1 a tu parada contra otros oponentes, y se añade 1 a la

dificultad que otros enemigos deben obtener para alcanzarte con armas a distancia. Además el Máster debe aplicar la regla de espectador inocente pero desde el punto de vista de los oponentes. Además, como en cualquier otra situación similar, puedes tener algún tipo de cobertura dependiendo de las posiciones relativas de los personajes implicados.

Experto en demoliciones (profesional, novato, conocimiento: Explosivos d8+): Obtienes un +2 a tus tiradas para reconocer explosivos e interactuar con ellos en todos los aspectos descritos en el apartado dedicado a dicho conocimiento.

Genio del volante/timón/aire (ventaja profesional, veterano, agilidad d8+, as): elige una categoría de medios de transporte (tierra, mar o aire). Ganas un Beni al inicio de cada persecución en la que te muevas en un vehículo que utilice la habilidad adecuada (conducir, navegar o pilotar). Si no lo has gastado antes, lo pierdes al terminar la persecución o cuando dejes de utilizar dicha habilidad en la persecución. Puedes describir de qué forma tu entrenamiento superior te beneficia en la persecución.

Parkour (ventaja profesional, veterano, atletismo d8+, acróbata): ganas un Beni al inicio de cada persecución en la que te muevas a pie. Si no lo has gastado antes, lo pierdes al terminar la persecución o cuando te subas a otro medio de locomoción (coche, caballo, etc.). Puedes describir de qué forma tu entrenamiento superior te beneficia en la persecución.

Puntería de francotirador (ventaja de combate; veterano, agilidad d8+, disparar d8+, puntería): puedes reducir en 2 puntos el penalizador por apuntar a una localización, pero solo cuando disparas justo después de apuntar (incluyendo si te has beneficiado del efecto de puntería).

Ventajas modificadas:

La ventaja **valiente**, que afecta a las tiradas de **miedo** según el manual de *Savage Worlds* ahora afecta a las tiradas de **estabilidad**.

La ventaja de **rico** no conlleva los efectos monetarios específicos que se explican en el manual de *Savage Worlds* pero tiene gran importancia al afectar directamente a los recursos del grupo (ver el apartado dedicado a los recursos de los agentes).

La ventaja de **arma distintiva** también está ligeramente modificada: el jugador tiene la opción de elegir, en lugar de un arma concreta, un modelo concreto de arma con una configuración específica (p. e. una Beretta 92F con mira láser) como su arma distintiva, y no importa si pierde o abandona un arma concreta siempre que pueda conseguir otra igual.

Ventajas prohibidas:

Para una campaña de NBA/Dracula Dossier es adecuado prohibir las siguientes ventajas: todos los **trasfondos arcanos**, todas las que tengan dichos trasfondos como requisitos y todas las de **poder**. Tampoco están disponibles las de **noble** o **asquerosamente rico**.

Otras ventajas, como las extraordinarias, de comodín o de rango legendario, pueden ser inapropiadas dependiendo del estilo específico buscado por el máster.

Desventajas

Desventajas nuevas:

Intolerante (menor): El personaje tiene un prejuicio irracional contra una categoría de personas y eso causa que tenga un -2 a carisma siempre que interactúa con un individuo de dicho grupo.

Familia (mayor): tienes una familia extensa y querida, sea formal (de sangre y política) o informal (por amistad y afecto). Su existencia te hace más vulnerable a las Conspiraciones y a tus enemigos que pueden convertir a tu familia en sus objetivos para atacarte o llegar hasta ti.

Desventajas modificadas:

Las desventajas que afectan a las tiradas de **miedo** según el manual de *Savage Worlds* (**cobarde**, **escéptico**) ahora afectan a las tiradas de **estabilidad**.

Desventajas prohibidas:

Las únicas desventajas prohibidas son las de **pobre** y **avaricioso**.

SANGRE: Calor, Contactos y Recursos

Calor

Concepto:

El término **Calor** (en inglés *Heat*) pertenece a la jerga de espías y se refiere al grado de atención que el agente recibe de las autoridades legales y el público en general, en forma de persecución, acoso e investigación de sus actividades ilegales. En la versión española de **NBA** se tradujo como riesgo pero aquí preferimos este término más cercano al original. Además de la palabra en sí se suelen usar paráfrasis como “estás al rojo”, “estás ardiendo” o “te vas a quemar”.

En Savage Worlds:

Para la conversión a *Savage Worlds*, se han diseñado unas sencillas reglas en el espíritu del juego que adaptan el sabor de este concepto tal y como se presenta en **NBA/Dracula Dossier**.

El **Calor** es un atributo secundario compartido por todos los agentes del grupo de jugadores, en el sentido de que todos tienen la misma puntuación al ser un equipo, trabajar juntos y depender en términos de recursos y redes de influencia unos de otros.

El valor **inicial** de este atributo es de 1 punto y su valor **máximo** es de 6 puntos. Ese número refleja hasta qué punto las autoridades (nacionales e internacionales) están empeñadas en encontrar y capturar a los PJs. El Máster usará ese valor para definir las posibilidades que tienen los agentes de ser reconocidos, localizados y perseguidos durante una operación. Además, el valor de Calor se aplica como un modificador negativo a las tiradas de **callejear** cuando intenten las siguientes acciones u otras muy similares: contactar con delincuentes, obtener equipo ilegal y en general en los tratos de mercado negro.

Aumento del Calor:

Cada vez que los agentes cometan o se vean involucrados en un crimen violento o una actividad ilegal que genere alarma social su Calor aumenta en 1.

Las Conspiraciones y los enemigos de los Agentes también pueden tener formas de aumentar el Calor de un grupo.

Tabla de situación de Calor

| Valor actual | Situación |
|--------------|---|
| 1 | Posibilidad marginal de ser reconocidos en relación a hechos delictivos. |
| 2-3 | Hay expedientes y casos policiales abiertos y algunos boletines de búsqueda de prioridad media-baja. |
| 4-5 | Se han emitido boletines y órdenes nacionales e internacionales de búsqueda contra los agentes. Las órdenes de extradición se tramitarán de urgencia. |
| 6 | Enemigos públicos: se movilizan todos los recursos posibles contra los agentes. |

Reducción del Calor:

La única forma de evitar **a priori** que aumente el calor es tomar todas las precauciones necesarias para evitar ser reconocidos o rastreados como autores o participantes en los propios hechos.

Aunque esas precauciones deben ser planeadas e implementadas por los jugadores, será el máster quien juzgará su efectividad. Puede hacerlo con algún tipo de tirada o, simplemente, adjudicar el resultado según su criterio.

A posteriori, hay otras formas de reducir el Calor, que se recogen a continuación.

Paso del tiempo: Cada mes transcurrido sin que los PJs aumenten su Calor y sin que las autoridades tengan noticias suyas, el valor de Calor descende en 1.

Cambio de jurisdicción: trasladarse de un país a otro no supondrá un descenso en el nivel de Calor si esos países son aliados, si tienen lazos importantes o si pertenecen a un marco común como la Unión Europea o la Commonwealth. Si los PJs se trasladan a un país sin apenas lazos con su lugar anterior de actividad (por ejemplo, del Reino Unido a la Federación Rusa) el valor de Calor descende en 1. Si ambos países además están muy alejados, como en distintos continentes (p. e. de Rumanía a Nueva Zelanda) el valor de Calor descende en 2.

Quemar contactos: Si cada miembro del grupo renuncia de forma permanente a 1 punto de Contactos (da igual que sean contactos ya definidos o no) el valor de Calor descende en 1.

Trato: Los jugadores pueden tomar la iniciativa y contactar con las más altas autoridades (el director del MI-6 o de la CIA, el Ministro del Interior, etc.) para hacer un trato. Esto será casi imposible sin ninguno de ellos tiene la ventaja **conexiones**, y aun con ella no debería resultar sencillo.

Esta acción debería ser un último recurso: será una tarea con pocas posibilidades de éxito que se debe planear y ejecutar durante las sesiones de juego, tal vez como una operación en sí misma. En caso de tener éxito, reducirá el Calor en una cantidad de puntos (de 1 a 4) que será equivalente la importancia del favor que deberán los PJs. O equivalente a la tarea que tendrán que llevar a cabo, inmediatamente, para las autoridades. Además, es probable que esta acción abra un nuevo frente para que las Conspiraciones o los enemigos de los PJs puedan actuar contra ellos.

¿No hay rasgo de cobertura o identidades falsas?

La respuesta corta es no. En estas reglas se asume que cada PJ agente es un veterano curtido en mil batallas (u operaciones). Por lo tanto, cada uno de ellos tiene al menos una docena de identidades falsas con diversos grados de autenticidad y profundidad. Además, el agente las va remplazando y actualizando de forma automática durante el desarrollo de la campaña, sin que máster o jugadores se tengan que preocupar especialmente por ello.

Si la cobertura o identidad falsa de un PJ es puesta en cuestión o examinada durante una operación, se puede recurrir a tiradas de **persuasión**, **callejear**, **conocimiento: Informática** o **falsificar** a discreción del máster para saber si aguanta y hasta qué punto. Fallar esas tiradas supondrá ponerse en aprietos, en situaciones “interesantes” y probablemente un aumento del **calor** del grupo si el fallo es en un momento crítico o la situación se desmadra. Las ventajas de **cobertura profunda** y **cobertura extraordinaria** bonifican estas tiradas o permiten paliar sus efectos más graves (el aumento del Calor del grupo).

Por otra parte, los PJs pueden incluir en la preparación de una operación (o en otro momento del juego) acciones para fortalecer sus coberturas e identidades falsas, lo que suele implicar la visita a un "zapatero" o al mercado negro, o bien un arreglo propio. En ese caso, y si hicieron un buen trabajo, el máster puede darles un bonificador de +1 a las tiradas antes mencionadas, cuando tengan lugar durante la siguiente operación.

Contactos

Concepto y contactos iniciales:

Los contactos son un elemento central de las relaciones profesionales de los PJs en una campaña de **NBA/Dracula Dossier**.

En la creación de personajes, cada PJ recibe 4 puntos de contactos, más otros tantos puntos como su bonificador de Carisma (si lo tiene). Un penalizador negativo a Carisma no reduce el número mínimo de puntos de contactos iniciales, que es siempre de al menos 4.

Los contactos pueden ser de tres niveles:

- **Nivel 1: Normal.** Un contacto con el que existe una relación de confianza profesional. Esta persona no ayudará especialmente al PJ fuera de sus actividades normales.
- **Nivel 2: Colega.** Un contacto que aprecia en algún modo al PJ, está en deuda con él o tiene alguna razón para ayudarlo más allá de lo puramente profesional o comercial. No se jugará la vida por el PJ, pero sí le hará favores ocasionales.
- **Nivel 3: Buen amigo.** Un conocido de toda la vida con el que existe una relación de verdadera amistad, inmune al paso del tiempo y a la mayor parte de posibles desencuentros. Esta es una persona que siempre estará dispuesta a hacer un favor al PJ.

Cada jugador puede definir inicialmente un contacto (de 1, 2 o 3 puntos, a su elección); y puede dejar el resto o todos sus puntos por asignar si lo prefiere. De este modo, puede crear posteriormente los contactos, durante el desarrollo del juego. Cada vez que se crea de esa forma un contacto, hay que decidir cuantos puntos asignarle entre los aún disponibles.

Cada contacto debe ser descrito en el momento de su creación con al menos un nombre propio y un término, adjetivo o etiqueta que lo defina (p. e. guardia de

seguridad, policía, caradura, financiero, letrado, mafioso, etc.). No obstante, se anima a los jugadores a describir lo mejor posible a sus contactos, para darles vida y personalidad y ayudar al máster a integrarlos en la campaña.

Para encajar en la temática de la ambientación y en la escala propuesta en las reglas, los contactos deben ser personas "normales", sin un gran poder o influencia. Un contacto típico sería un archivista de New Scotland Yard, o un detective del turno de noche de una comisaría en un *banlieue* de París. Si fuera del MI-5, el contacto estaría en la escala más baja posible: sería más capaz de escuchar rumores en la cafetería, y obtener información de bajo nivel, pero ni se acercaría a los secretos de estado.

Con permiso del máster, el contacto puede llegar a estar en una posición de autoridad media o baja, pero siempre con límites claros: por ejemplo, sería aceptable que, ocasionalmente, alguno de los contactos de un PJ fuera el concejal de distrito de una ciudad grande, o el capitán de una comisaría de policía de poca importancia.

Si un personaje quiere una relación ventajosa con una única persona de poder e influencia, dicho caso queda fuera de las reglas de contactos. No obstante, se puede recrear con facilidad: basta con describir temáticamente la ventaja **conexiones** en esos términos (ver más adelante).

No se pueden mejorar los contactos a través de experiencia u otras reglas del juego. Durante la campaña los contactos se ganarán o perderán, mejorarán o se reducirán en función del desarrollo de la historia y las acciones de los PJs y a discreción del máster. En ese sentido, para otorgar **contactos adicionales** a los jugadores, deben darse unos **requisitos**: que exista una oportunidad/motivo, y que transcurra un plazo de tiempo razonable para establecer los lazos necesarios.

A continuación ofrecemos un ejemplo:

Tras salvar in extremis a parte de un clan romaní de Bucarest, al borde de la desaparición por culpa de ciertos vampiros, los PJs deciden aceptar su invitación y refugiarse un tiempo con el resto del clan, que vive en la costa croata.

De este modo los agentes estarán ocultos mientras curan sus heridas físicas y psicológicas. Durante ese tiempo de descanso y recuperación entre bambalinas, el máster decide que cada jugador puede crear un contacto adicional de un punto (sin coste para ellos), como recompensa por lo que hicieron. Con la condición de que cada contacto que sea un romaní, claro.

Por último, hay que tener en cuenta ciertas consideraciones:

- Debe quedar claro que los **contactos** no son los **activos** de los Agentes. Un activo es cualquier persona que los agentes usan para conseguir algo sustancial: mediante persuasión, seducción, chantaje, engaño, intimidación, etc. Esos recursos de Inteligencia Humana (los activos) son un elemento básico de la actividad del espionaje que los PJs usarán continuamente... pero no dentro de estas reglas de **contactos** (o cualquier otra mecánica predefinida).
- Los PJs pueden crear un contacto en relación a cualquier elemento de la historia o el trasfondo de lo que estén jugando, siempre que sea razonable. Pero siempre serán personajes “nuevos”: creados exprofeso para ese rol de contactos. No pueden ser personajes que ya han aparecido en la historia, salvo que el Máster lo sugiera (o lo apruebe tras pensárselo bien).
- Si usas el **mazo de aventura**, considera el otorgar un punto adicional de contactos al PJ que use la carta **contacto** durante el juego (punto que deberá invertir en definir al personaje

en cuestión como contacto, de acuerdo con estas reglas –añadiendo o no otros puntos que le queden por gastar).

Uso de los contactos:

Los contactos se pueden usar para recabar información y pedir favores ocasionales.

Recabar información es una actividad básica de los bajos fondos, para saber cuántos guardias y medidas de seguridad tienen una instalación, si el importador de diamantes mueve algo más que piedras, etc. Para tratar de conseguir información sobre un tema en concreto, el jugador elige uno de los contactos de su personaje (al que debe definir si no lo ha hecho ya) y se comunica con él o ella para indagar.

El Máster decide entonces lo que puede saber dicho contacto en base a cómo lo ha definido el jugador, y considerando sus afiliaciones, entorno e historial. Después decide lo difícil que es que le confie la información al PJ (el penalizador a la tirada descrita a continuación).

Entonces el jugador hace una tirada de una habilidad apropiada de su PJ (se sugieren las de **persuadir**, **callejear** o **conocimiento: Espionaje**), a la que siempre debe sumar o restar su modificador de **carisma**, y además añade como bonificador el nivel del contacto. Si supera la tirada, obtendrá la información que conozca el contacto.

Pedir favores ocasionales funciona de forma similar (mismas tiradas y modificadores), pero dichos favores están limitados al nivel del contacto:

- **Nivel 1: Favores mínimos.** Este contacto sólo hará favores de poca importancia. Como, por ejemplo: quitar una multa de tráfico, falsificar una factura por valor de menos de 100 £ o comprobar la dirección de un civil en una base de datos oficial.

- **Nivel 2: Pequeños favores.** Este contacto hará favores mínimos y también otros un poco más importantes. Como, por ejemplo: pasar el mensaje de un detenido o preso a otra persona, facilitar a un Agente las grabaciones de una escucha legal, o filtrar el expediente de un criminal.
- **Nivel 3: Grandes favores.** Este contacto hará favores de todo tipo, incluso los realmente importantes. Como, por ejemplo: dejar la puerta del calabozo “mal cerrada”, entregar a un Agente un video de seguridad en el que aparece un asesinato, o filtrar toda la infraestructura de una organización criminal, tal y como ha sido reconstruida por un grupo de investigadores de la policía.

Nota sobre la ventaja conexiones:

Los contactos no son lo mismo que la ventaja de **conexiones**. Esta ventaja implica una relación privilegiada de un PJ agente con una organización o grupo en su conjunto, y tiene mecánicas específicas para obtener información o ayuda de dicho grupo como tal.

La ventaja **conexiones** puede describirse, temáticamente, como una relación especial con una única persona, una suerte de “contacto de altos vuelos” que mueve los hilos dentro de la organización a la que se refiere la Ventaja. O todo lo contrario: puede ser también una red amplia y distribuida de conocidos y personas que deben favores al personaje.

Recursos

Aquí proponemos un sistema abstracto que prescinde de la contabilidad monetaria, y se aplica al grupo de agentes en su conjunto. Se trata de reflejar el estilo propuesto en **NBA/Dracula Dossier** de una forma sencilla y dando agencia de los jugadores para que tomen las decisiones.

Nivel de recursos:

El nivel de recursos del grupo es igual a 1 más el número de agentes PJs que tienen la ventaja **rico**. Por tanto, un grupo con 2 PJs ricos tiene un nivel de recursos de 3.

Con un nivel de recursos 1 los personajes pueden vivir como ciudadanos de clase media de un país occidental como Reino Unido, Francia o Alemania. Según aumentan sus recursos, el modo de vida será más acomodado y los gastos comunes podrán dedicarse a cierto grado de lujo, dentro del tópico de que los agentes no deben llamar la atención. Los personajes que adquirieron la ventaja **rico** pueden elegir tener algo más libertad para los gastos en pequeños lujos y caprichos, ya que son quienes administran los fondos.

Recursos y equipo

El nivel de recursos determina el equipo que los PJs pueden costearse a todos los efectos. Se trata de evitar la tediosa contabilidad de moneda, teniendo también en cuenta que los agentes, por la naturaleza de sus trabajos y el hecho de estar siempre viajando, no pueden acaparar ni conservar el mismo equipo toda la campaña. En especial, lo que sea de naturaleza ilegal (pero ver también el cuadro con el título **Escondites**).

Obviamente, todo el equipo que los PJs agentes no puedan comprar legalmente ha de ser adquirido de otras formas, como en el *mercado negro*. Es importante entender que los recursos proporcionan la moneda de cambio necesaria pero no incluyen la propia adquisición del equipo, en especial de los materiales ilegales o restringidos al ejército o la policía.

El nivel 1, que es el nivel por defecto, permite costearse regularmente equipo (civil, policial, militar, de espionaje, etc.) que sea poco costoso, así como los servicios que puede pagar habitualmente un viajero o turista de clase media. Todo

esto se recoge en la **Lista de gastos** como **gastos estándar**, y cualquiera de esos elementos puede aparecer en el equipo inicial de los PJs. El máster considerará que, habitualmente, los PJs disponen de fondos para costearse cualquier material estándar cuando lo necesiten.

Pero además de los gastos estándar, un grupo de agentes puede costear materiales más caros con ciertos límites. En concreto, el grupo puede permitirse:

- Un **gasto especial** al mes por cada nivel de recursos que tengan.
- Un **gasto extraordinario** al año, por cada nivel de recursos que tengan.

La **Lista de gastos** indica qué se debe considerar gasto estándar, especial o extraordinario. Excepto si se indica lo contrario (usando la **negrita**) cada elemento enumerado supone un ítem individual para cada PJ en el grupo.

Para elementos que no aparezcan en la lista, el máster debe decidir dónde colocarlos, basándose en los ítems que sí aparecen en la misma.

El máster puede permitir que los PJs dividan sus gastos especiales y extraordinarios para obtener objetos individuales distintos para cada personaje: Por ejemplo, un grupo de 4 PJs con recursos 1 podría usar su gasto especial mensual en comprar 4 cosas distintas, una cada PJ: un móvil de alta gama, una tableta digital, un ordenador personal estándar y una pistola de alta gama. Por otra parte, el máster también puede permitir que los PJs usen varios gastos extraordinarios (si disponen de ellos) para adquirir bienes o servicios realmente impresionantes.

Escondites

A veces los PJs invertirán sus **gastos especiales** y **extraordinarios** en armas y otros materiales ilegales, que después resultan difíciles, peligrosos y poco prácticos de llevar de un país a otro.

Si los jugadores no quieren “tirar” ese material “caliente” cuando tienen que coger un avión o viajar de otra forma controlada, pueden crear escondites. Los PJs hacen una **tirada colaborativa** de **Conocimiento: Espionaje** y el Master apunta el resultado, así como el tipo de escondite y su localización.

Si los Agentes vuelven al lugar, el máster tira un **Dado Salvaje** más un dado de su elección, desde un **d4** a un **d12** (valorando el tiempo transcurrido y lo factible que resulta que el lugar sea encontrado). Si el master obtiene un éxito contra el resultado original de la tirada de **Conocimiento: Espionaje**, el escondite ha sido saqueado. Si obtiene un aumento, a los PJs les espera una emboscada o equipo de vigilancia de la Conspiración, o de las autoridades legales del lugar.

Lista de gastos:

Gastos estándar:

- Billetes de avión de bajo coste comprados con antelación.
- Billetes de tren y autobús.
- Billetes de ferris y barcos de bajo coste.
- Habitaciones en pensiones, B&B y hoteles "fórmula".
- Estancias en campings.
- Teléfonos móviles de gama baja.
- Grabadores-reproductores de sonido comerciales (MP3 y similares).
- Walkie-talkies.
- Linternas tácticas.
- Bombillas de luz ultravioleta.
- Sprays de pimienta.
- Pistolas y revólveres de gama baja.
- Escopetas de caza de dos cañones.
- Municiones.
- Silenciadores.
- Bengalas.
- Productos químicos comunes.
- Ropas normales de temporada.
- Equipamiento deportivo básico.
- Equipo de acampada/maniobras básico.
- Herramientas básicas.
- Ganzúas.
- Alquileres de almacenes de tipo trastero.
- Alquileres de pisos diminutos en barrios marginales.
- Alquileres de utilitarios y motocicletas.

Gastos especiales:

- Billetes de avión comprados el mismo día.
- Billetes para un crucero por mar.
- Habitaciones de lujo de hotel para una semana.
- **Un** alquiler para un mes de una nave industrial vacía.
- **Un** alquiler para un mes de un piso en barrio de clase media.
- Teléfonos móviles de alta gama.
- **Un** teléfono vía satélite.
- Tablet digitales.
- Ordenadores personales estándar.
- Navegadores GPS.
- **Un** micrófono direccional de largo alcance.
- **Un** micrófono láser.
- Chalecos antibalas.
- Pistolas de anestésicos.
- Arcos y ballestas de poleas.
- Rifles de anestésicos.
- Pistolas y revólveres de gama media/alta.
- Rifles de caza.
- Escopetas de corredera.
- Miras telescópicas.
- Miras láser.
- Visores nocturnos (de luz tenue o infrarrojos).
- Granadas.
- **Una** caja de 20 balas de plata.
- **Una** mochila de 10 kg de explosivos comerciales (p. e. de minería).
- Ropas de lujo.
- Equipamiento de alta montaña/ártico/de escalada.

- Máscaras antigás.
- Prismáticos.
- Herramientas especializadas (p. e. kits de demoliciones).
- **Un** fibroscopio digital.
- **Una** motocicleta (de segunda mano).
- **Un** coche (auténtica chatarra).

Gastos extraordinarios:

- **Un** vuelo chárter para el grupo.
- **Un** alquiler para un mes de una nave con equipamiento industrial básico.
- Suites de hotel de lujo para un mes.
- **Un** alquiler para un mes de una casa de lujo.
- Ordenadores personales de alta gama.
- **Un** analizador de tensión de voz (software y accesorios).
- Armaduras tácticas.
- Escopetas automáticas.
- Fusiles de asalto.
- Subfusiles.
- Fusiles de francotirador.
- Miras telescópicas nocturnas (de infrarrojos o luz tenue).
- **Un** palé de 100 kg de explosivos comerciales (p. e. de minería).
- **Una** mochila de 10 kg de explosivos militares.
- **Un** arma pesada personal (lanzacohetes, lanzallamas, ametralladora, etc.).
- **Un** localizador acústico de disparos.
- **Un** designador de objetivos y distanciómetro láser.
- Trajes NBQ.
- **Un** geo-radar de penetración terrestre.
- **Una** motocicleta de alta gama.
- **Un** coche de gama media.
- **Una** lancha rápida o barco deportivo pequeño.
- **Un** alquiler de un yate de lujo durante una semana.
- **Un** alquiler de un coche de lujo (p. e. Ferrari) durante una semana.
- **Un** alquiler de un coche de alta gama (p. e. Hummer) durante un mes.

ALMAS: Reglas de estabilidad

Introducción

Estas reglas tratan de adaptar a *Savage Worlds* el sabor que proporciona el concepto de **Estabilidad** en **NBA/Dracula Dossier**, pero como es lógico no se trata de volcar el detalle de dichas mecánicas, sino simplemente de buscar la sensación general y el estilo de juego que proporcionan. A la vez, se ha optado por dar una versión realista (o al menos razonablemente verosímil) y sobre todo moderna de las secuelas y problemas mentales asociadas a sucesos traumáticos.

El atributo de estabilidad

La estabilidad representa la serenidad mental de un personaje y su capacidad para enfrentar los traumas producidos por actos terribles causados por uno mismo o por otras personas, y los que derivan de situaciones aterradoras y de tragedias catastróficas y arbitrarias.

Para los PJs el valor inicial de este atributo es igual al espíritu inicial del personaje en su creación (cuando son de rango novato, sin los avances de experiencia), o al que aparece en la siguiente tabla (**d10**), eligiendo el valor mayor. Para los PNJs el máster puede usar la tabla directamente. Por otro lado, dada su escasa importancia, no se necesitará registrar la estabilidad para la mayoría de los extras.

| Trasfondo de los personajes | Estabilidad |
|---|-------------|
| Civiles normales. | d6 |
| Civiles entrenados para emergencias, terapeutas, agentes de inteligencia normales, soldados con entrenamiento estándar, milicianos motivados. | d8 |
| Fanáticos religiosos, agentes de inteligencia veteranos, soldados con entrenamiento de élite. | d10 |

El valor **inicial** de estabilidad es también su valor **máximo**. Los cambios en el atributo de espíritu no influyen en el valor inicial, actual o máximo de la estabilidad.

Tiradas de estabilidad

Cuando los personajes se enfrentan a una agresión psicológica grave como las descritas en el apartado anterior el máster pedirá una tirada de estabilidad de dificultad variable. Ejemplos:

| Situaciones de ejemplo | Penalizador a la tirada |
|---|-------------------------|
| Vista de cuerpos mutilados; provocar la muerte accidental de inocentes; ver a un vampiro usar poderes sobrenaturales. | 0 |
| Contemplar los efectos de una operación de limpieza étnica o un campo de exterminio; cometer un asesinato siguiendo órdenes o por "razones justificadas"; provocar la muerte accidental de un ser querido o de un compañero agente; ser la víctima o testigo del ataque de un vampiro que usa poderes sobrenaturales. | -1 |
| Cometer un crimen de lesa humanidad como una masacre siguiendo órdenes o por "razones justificadas"; presenciar una muerte verdaderamente horripilante; ser testigo del asesinato o la "conversión" de un inocente por un vampiro. | -2 |
| Presenciar una muerte horripilante, o a manos de un vampiro (o una "conversión"), cuando se trata de un ser querido o compañero agente; ejecutar (siguiendo órdenes o por "causa justificada") a un ser querido o compañero agente. | -4 |
| Símbolo: Si un PJ lleva encima su símbolo (uno de sus focos de estabilidad, ver más adelante) y puede recurrir a él en la escena que provoca la tirada, gana un bonificador de +1 a su tirada de estabilidad. | |

Personajes conmocionados

Cuando un personaje falla una tirada de estabilidad pasa a estar conmocionado. Es un estado causado por el trauma y una auto-defensa de la mente. El estado de conmoción tiene asociado un modificador, que es igual a la penalización de la tirada de Estabilidad fallada por el personaje. Se llama modificador de conmoción.

Cuando un personaje falla otra tirada de estabilidad estando conmocionado pierde un nivel de estabilidad: el valor actual del atributo desciende en un paso (de d10 a d8, etc.). Además, cuando se fallan tiradas de Estabilidad estando conmocionado, el modificador de conmoción puede cambiar: será el **mayor** de entre las tiradas fallidas.

La conmoción no impide actuar pero tiene los siguientes efectos:

- El personaje tiene dificultad para relacionarse y comunicarse: Sufre un penalizador temporal al **carisma** igual al modificador de conmoción.
- El personaje se vuelve más resistente al trauma al replegarse sobre sí mismo: Gana un bonificador temporal a las tiradas de estabilidad igual al número del modificador de conmoción.

Recuperarse del estado conmocionado

Para recuperarse del estado conmocionado hay tres posibilidades:

Consuelo: Si el personaje puede hablar en un entorno seguro y tranquilo, con su **consuelo** (uno de sus focos de estabilidad, ver más adelante) durante una hora, se recupera automáticamente del estado conmocionado. En el siglo XXI, esa conversación puede tener lugar por teléfono, radio cifrada o videoconferencia. Pero tanto si es a distancia como en persona, cuando se realiza en medio de una operación supone riesgos a la seguridad que las Conspiraciones y los enemigos de los PJs pueden aprovechar.

Terapia intensiva: un terapeuta en sentido amplio (psiquiatra, oficial, religioso, etc.) atiende al PJ durante una hora y debe superar una tirada de persuadir o conocimiento (psicología). Esa prueba tiene como penalizador base un -2, a lo que se suma el modificador de conmoción que sufre el personaje.

Reposo: Un periodo de descanso de 24 horas en un entorno seguro y tranquilo, tras el cual el PJ supere una tirada de espíritu. Esa prueba tiene como penalizador base un -2, a lo que se suma el modificador de conmoción del personaje.

Recuperar estabilidad actual

La estabilidad perdida en el transcurso del juego se recupera de dos formas distintas:

Tranquilidad del refugio: Al final de cada sesión de juego, cada PJ que conserve su **refugio** (uno de sus focos de estabilidad, ver más adelante) recupera un paso de dado de su estabilidad actual, nunca más allá de su valor máximo.

Terapia: no hace falta que sea una terapia de tipo médico-científica occidental: puede consistir en un internamiento en un monasterio budista o cristiano, por ejemplo (en busca de paz y equilibrio). El periodo de terapia debe durar al menos un mes. El terapeuta principal (psiquiatra, confesor, guía espiritual, etc.) hace una tirada de persuadir o conocimiento (psicología). Si la supera, el personaje recupera dos pasos de dado de estabilidad, nunca más allá de su valor máximo.

Trastorno de estrés post-traumático

Un personaje que ve su estabilidad reducida a un d4 sufre un trastorno de estrés post-traumático que aún es reversible, pero costará más tiempo y esfuerzo que simplemente recuperar pasos de dado de estabilidad.

Aun sin curarse del trastorno, el personaje puede comportarse y vivir de forma funcional, aunque a menudo su comportamiento se verá afectado.

Para determinar los síntomas principales del trastorno, saca una carta del mazo de juego y consulta la tabla siguiente:

| Tipo de carta | Tendencia a... |
|--|--|
| Picas | ...comportamientos imprudentes, peligrosos y/ o autodestructivos. |
| Corazones | ...hipocondría (creer que siempre está enfermo) e hipervigilancia (creer que siempre está en peligro). |
| Diamantes | ...sufrir <i>flashbacks</i> y pesadillas recurrentes |
| Tréboles | ... comportamientos agresivos, y arrebatos de furia y rabia. |
| NOTA: Si el resultado es un Jóker, el jugador decide qué tipo de trastorno post-traumático afecta al personaje. | |

Un personaje que ve su estabilidad reducida al último paso de dado (d4-2), sufre un agravamiento de su trastorno y este se convierte en grave y permanente. No puede vivir normalmente en sociedad, ni ocuparse de sus necesidades básicas. Esta situación es irreversible y un PJ que haya alcanzado este estado se convierte en un PNJ del máster, como un Rendfield.

Recuperarse del trastorno de estrés post-traumático

Para los personajes que sufren un trastorno de estrés post-traumático reversible (estabilidad d4) solo existe una posibilidad de recuperación, la terapia.

Terapia: si se hace terapia (en sentido amplio y no restringido a la medicina moderna), al cabo de seis meses el terapeuta principal debe superar una tirada -2 de persuadir o conocimiento (psicología) para curar el trastorno. Si durante la terapia el PJ está acompañado de su **consuelo**, la curación es

automática. Además, siempre que se cure el trastorno de estrés post-traumático la estabilidad sube automáticamente a d6.

Focos de estabilidad

Cada personaje tiene tres focos de estabilidad que se utilizan para mantener y recuperar este atributo, tal y como se ha explicado en los apartados anteriores.

Consuelo: El consuelo del PJ lo elige el jugador, y es la persona que le proporciona tranquilidad y paz interior (su padre, su amante, su pareja, su confesor, etc.).

Refugio: refugio es ese último lugar seguro y secreto que sólo el PJ conoce, que le pertenece y al que, si todo se fuera al diablo, sabe que podría retirarse para desaparecer. Obviamente no es un recurso para utilizar en el juego, ya que lo que ofrece es un ancla para mantener la cordura y la humanidad.

Símbolo: se trata de un objeto de cualquier tipo a elección del jugador, que representa un ideal del PJ (una cruz representando su religión, un parche de bandera en referencia a su nación, una imagen de Martín Luther King representando su fe en la gente, etc.).

Si cualquiera de los focos de estabilidad de un PJ es corrompido, destruido o anulado el personaje pierde un paso en el dado de estabilidad en sus valores **actual** y **máximo**. Y lógicamente no lo podrá usar hasta que lo reemplace.

Cada foco perdido se puede reemplazar al coste de un avance de experiencia. Hay que tener en cuenta que, en el caso del **símbolo**, el objeto material no es importante y no cuenta como el foco de estabilidad. El verdadero foco es el ideal que hay detrás y, normalmente, será más difícil de corromper, anular o destruir.

