



TWILIGHT: 2000

ADAPTACIÓN FAN A
SAVAGE WORLDS
EDICIÓN AVENTURA



ÍNDICE

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN: PÁGINA 3

CAPÍTULO 2. PERSONAJES: PÁGINA 8

CAPÍTULO 3. EQUIPO Y RECURSOS: PÁGINA 13.

CAPÍTULO 4. DIRECCIÓN: PÁGINA 22.

CAPÍTULO 5. PNJS: PÁGINA 24

NOTAS FINALES: PÁGINA 26.

1. INTRODUCCIÓN

NOTA DEL AUTOR

Esta es una adaptación fan para *Savage Worlds Edición Aventura* del juego clásico de GDW *Twilight: 2000*. Es para uso privado y para compartir con otras másteres y jugadores. Esta es una obra hecha desde la admiración por ambos juegos y por supuesto sin ningún tipo de ánimo de lucro. Por eso, manifestamos nuestro rechazo a cualquier comercialización o monetarización que se haga del documento.

Aunque hemos tratado de hacer auto-contenida esta adaptación, nos parece más que recomendable hacerse con una copia de los materiales originales del juego, que se pueden adquirir vía internet, [en formato PDF en inglés](#).

Nota terminológica: en el texto usamos el término “Máster” por defecto en femenino para referirnos al director/a de juego, y “jugador-es” en masculino para referirnos a los jugadores/as.

PREFACIO

Twilight: 2000 es un juego de rol clásico de temática militar y supervivencia. Su punto de partida es una guerra pre y post-apocalíptica en lo que hoy es una ucronía: es decir, una realidad divergente en el tiempo a partir de un momento dado (en este caso, los años 80). Originalmente fue un juego futurista o de ficción especulativa. Fue editado en los años 80 del S. XX y planteaba una Tercera Guerra Mundial apocalíptica con un momento culminante de intercambio nuclear a finales de los años 90, que entonces era el futuro.

Hoy, como decimos, es ucrónico, y nos parece mucho más interesante y coherente mantenerlo así. Los intentos que hubo de adaptar el juego y su cronología a épocas más recientes (como el para nosotros fallido *Twilight: 2013*) no logran capturar la magia de la ambientación, que se imbrica en la Guerra Fría, en ese mundo de las últimas décadas del S. XX y en infinidad de pequeños detalles que se pierden cuando se cambia el foco temporal.

Por tanto esta adaptación se basa y se centra en el juego original de *Twilight: 2000* editado por GDW en 1984, recurriendo puntualmente a material y referencias de libros posteriores.

RESUMEN DE ASCENSOR

Entonces ¿Qué es *Twilight: 2000* en pocas palabras? Pues ni más ni menos que una ambientación militar y de supervivencia, en la que los héroes y heroínas son militares (profesionales, voluntarios o reclutados forzosamente) enfrentados a la desintegración de los ejércitos al final de una guerra devastadora. Tendrán que sobrevivir en un contexto hostil a muchos niveles (ambientales, sociales, psicológicos, etc.) usando todas sus habilidades: desde los conocimientos de supervivencia a las habilidades diplomáticas, pasando por su capacidad de combate. Más allá de la supervivencia como objetivo inmediato, la meta al largo plazo es comenzar la reconstrucción de la sociedad.

Además, para los personajes jugadores que no sean originarios del teatro de operaciones por defecto del juego, que es la Europa central y del norte, otro objetivo clave a largo plazo será el *Going home*, el “regresar a casa”.

INTRODUCCIÓN A LA AMBIENTACIÓN

Estamos en el año 2000. Tras cinco años de guerra convencional y nuclear los ejércitos de la OTAN y el Pacto de Varsovia han dejado un mundo devastado, y han logrado, prácticamente, aniquilarse entre ellos. Además han arrastrado a la anarquía a la mayor parte de los gobiernos y estados del mundo. Por no hablar de las organizaciones internacionales. Se utilizaron armas químicas, bacteriológicas y nucleares, se cometieron terribles atrocidades, y el hambre y las epidemias no tardaron en sumarse al partido. La mayoría de los gobiernos civiles se colapsaron en el momento culminante de la guerra. Aunque los militares mantuvieron más tiempo la cadena de mando y la organización interna, también han ido auto-destruyéndose uno tras otro.

Las ciudades que sobrevivieron a las armas de destrucción masiva se han convertido, en el mejor de los casos, en feudos solitarios y fortificados de comunidades auto-gestionadas. Y en el peor, en yermos post-apocalípticos de caos y brutalidad. El mundo rural está infestado de bandidos y merodeadores, que a veces forman verdaderas hordas, alimentadas por cientos de desertores y ex-soldados desesperados.

El último choque entre dos fuerzas mínimamente organizadas se produjo en el verano del año 2000, y ofrece el punto de partida por defecto de las aventuras de ***Twilight: 2000***.

El tercer ejército de la República Federal Alemana lanzó una ofensiva sobre Polonia, una vez que sus soldados terminaron de plantar la cosecha de ese año. El objetivo era asegurar el control del Mar Báltico y del río Vístula, para aprovechar la pesca marítima y el escaso pero estratégico comercio fluvial. El decimoprimer cuerpo del ejército de los EE.UU., cuyos soldados tenían menos arraigo que los alemanes (cada vez más atados a sus regiones de origen), encabezó el ataque. Los estadounidenses penetraron en dos direcciones con fuerza, hacia Kaliningrado en el Báltico y en dirección a Lodz, hacia el interior de Polonia. Las guarniciones defensivas polacas del Pacto de Varsovia opusieron una mínima resistencia y fueron arrasadas. Sin embargo, la contraofensiva soviética posterior fue devastadora para lo que quedaba de la OTAN. Hasta seis ejércitos soviéticos, o lo que quedaba de ellos, contraatacaron sobre las bases alemanas y la retaguardia, y también contra los elementos adelantados del ejército estadounidense.

El último enfrentamiento decisivo se produjo en las proximidades de Kalisz, 200 kilómetros al sur de las ruinas devastadas de Varsovia. Los soviéticos recurrieron a sus últimas reservas estratégicas de suministros y combustible y obliteraron a la 5ª División del ejército de los Estados Unidos. La división, y con ella lo que quedaba del sistema militar estadounidense en Europa, dejaron de existir. Cuando los soviéticos asaltaban el cuartel general estadounidense, el

último mensaje enviado a las tropas fue: “Ahora estáis solos. Buena suerte.”

No volverá a haber movimientos de tropas o choques a gran escala como estos. Ni siquiera los victoriosos soviéticos podrán aprovechar la victoria más allá de consolidar el poder regional, que irá pasando a manos de los mandos locales, y de los oficiales de las unidades acantonadas en cada asentamiento.

Estamos en el año 2000. La Tercera Guerra Mundial ha terminado, pero ahora empieza la aventura para los personajes, y lo primero que tendrán que hacer es sobrevivir.

CRONOLOGÍA ESENCIAL

En el mundo de ***Twilight: 2000*** nunca se produjeron la *glasnost*, la *perestroika* ni la caída del bloque soviético a inicios de los años 90. Todo lo contrario, el mundo siguió en una intensa Guerra Fría hasta su inevitable final.

1991: En este año se materializa una estrategia decidida de la URSS para intervenir en Oriente Medio, impulsada por sus carencias de crudo y materias primas. Golpes internos instalan en Siria e Irak regímenes favorables a los intereses soviéticos. La recién fundada Organización de Estados de Oriente Medio nace dividida entre la influencia pro-occidental y pro-soviética. La confianza en la URSS a nivel internacional no se ve reforzada, sino que se la ve como un peligro para la estabilidad mundial.

1992-1994: Problemas fronterizos entre la URSS y China desembocan en un conflicto diplomático y militar a finales de 1994. Por el momento queda circunscrito a escaramuzas en la frontera entre ambas potencias. Por otro lado, la URSS subvenciona grupos marxistas e islamistas de Oriente Medio para desestabilizar a los aliados de los EE.UU., y estos hacen lo mismo en los países pro-soviéticos.

1995: Los incidentes entre la URSS y China desencadenan una guerra convencional entre las dos potencias. Tras una fase de intensos

combates, hay una pausa para tomar fuerzas y evaluar la situación. Ambas potencias rechazan la mediación de la ONU y a mediados del verano la URSS lanza una ofensiva junto con una declaración formal de guerra. En las primeras semanas de la ofensiva, los ejércitos soviéticos penetran en Manchuria, realizando grandes avances. Mientras tanto en Europa y América la tensión es máxima ante una extensión del conflicto y la posible escalada nuclear.

En Octubre la contraofensiva China detiene a los soviéticos, causa enormes bajas en ambos bandos y deja a la URSS en una situación muy comprometida. La producción soviética es la de un país en estado de guerra y afecta a los bienes de consumo y al nivel de vida, muy castigados por la crisis económica. Los líderes de la URSS exigen la participación de tropas del Pacto de Varsovia en su lucha contra China. Eso genera un gran malestar entre sus aliados, pero las tropas empiezan a llegar a finales de año.

Por otra parte, en Oriente Medio Siria e Israel invaden el Líbano, repartiéndose el país y creando una frontera de facto entre ambas potencias regionales.

1996: Este año la guerra Chino-Rusa lleva a la Tercera Guerra Mundial. A lo largo de todo el año la tensión crece por todo el mundo. La OTAN está en máxima alerta y sus miembros movilizan sus ejércitos en espera de lo peor. El conflicto en el norte de China tritura divisiones soviéticas y del Pacto de Varsovia por igual. Tras el exterminio de decenas de miles de alemanes orientales, esos aliados deciden que ya no aguantan más. En otoño las fuerzas de la República Federal Alemana atacan por sorpresa posiciones soviéticas en Alemania oriental, con la complicidad de la República Democrática Alemana, con quienes llevan meses de negociaciones secretas. En un breve plazo, todas las fuerzas armadas de Alemania oriental se unen a sus paisanos del oeste contra los soviéticos. Pero a pesar de los éxitos iniciales por la sorpresa, el bloque soviético sigue teniendo varias decenas de divisiones armadas en Europa.

En esta nueva situación, Holanda se declara abiertamente en apoyo de Alemania, mientras que los países nórdicos, encabezados por Noruega, mantienen cierta neutralidad. Francia, Bélgica, Grecia e Italia se retiran de la OTAN en protesta por la agresiva acción alemana.

El conflicto en el frente occidental sigue siendo convencional, sin armas de destrucción masiva y con choques blindados y de aviación. Estados Unidos refuerza sus posiciones en Europa pero sin entrar abiertamente en el conflicto. Internamente, el país que lidera la OTAN vive un periodo de pánico e inestabilidad.

A finales de octubre los soviéticos invaden Noruega por mar, cambiando el juego en esa región. Fuerzas británicas y escandinavas de la OTAN rechazan un ataque que polariza a casi todos los nórdicos contra la URSS, y también al resto de la OTAN. El mes siguiente tiene lugar el primer incidente bélico grave entre EE.UU. y la URSS, cuando los submarinos soviéticos hunden un convoy militar estadounidense, perdiendo a su vez un submarino nuclear en el intercambio. También en noviembre tropas norteamericanas comienzan a combatir en Noruega contra la marina soviética.

Paralelamente, el ejército de Estados Unidos refuerza sus posiciones en Alemania occidental, junto con otras unidades de la OTAN, sobre todo británicas, canadienses y holandesas. En diciembre, esas fuerzas comienzan a combatir contra los ejércitos de la URSS. Por parte de los aliados de la URSS, el mayor esfuerzo bélico lo aporta el ejército de Polonia, comprometido en todo el frente occidental. Este frente empieza a convertirse en otra trituradora de soldados y material bélico para ambos bandos.

A finales de año se suman otros focos de conflicto: EE.UU. invade Corea del Norte; Rumanía se declara en rebeldía contra la URSS y es invadida por Hungría y Bulgaria, pero recibe el apoyo de Yugoslavia (que también se opone a los soviéticos) y de Turquía.

Por su parte, la Unión Soviética invade Irán, apoyada por los grupos insurgentes marxistas e islamistas que lleva años creando en la región.

1997: En los primeros meses del año se generaliza el conflicto en Europa, estableciéndose un frente de guerra inestable y cambiante, con la participación de todo el Pacto de Varsovia y la OTAN. La guerra ruge desde el Báltico a los Balcanes. Además, estalla otro conflicto armado más, entre Grecia y Turquía, propiciado por los choques en Chipre; y se generaliza la guerra en la península coreana. En Escandinavia la OTAN hace retroceder a las tropas soviéticas y parte de los efectivos se transfieren al teatro de operaciones de Alemania-Polonia. Varias divisiones estadounidenses se despliegan en Arabia Saudí, para contener el previsible avance soviético.

A partir de la primavera las tropas saudíes y estadounidenses comienzan a combatir a los soviéticos y sus aliados en Oriente Medio, mientras que en Europa la guerra significa la destrucción de numerosas divisiones, llevando los occidentales la peor parte. Pakistán y la India entran en guerra por sus propios intereses enfrentados. También comienzan combates en Alaska y las Aleutianas, entre soviéticos y estadounidenses.

Entrado el verano la OTAN consigue avances importantes en Polonia, pero en el Mediterráneo la situación se complica en gran manera para ellos: Grecia se enfrenta al bloque occidental, por su conflicto con Turquía. Y la sigue Italia, por sus propios intereses y la influencia soviética en el partido socialista gobernante. Hay incidentes marítimos, con bloqueos de puertos, salidas de convoyes desafiando esos bloqueos, y hundimientos de barcos civiles. Al final Grecia e Italia declaran la guerra a la OTAN y viceversa. La entrada de las tropas italianas de refresco, invadiendo Austria desde los Alpes, va a desestabilizar el extremo sur del frente occidental.

Mención aparte merece el ejército finlandés, que se enfrenta en una guerra de guerrillas a todos los extranjeros que invaden su territorio: tanto a los soviéticos como a la OTAN.

En julio el genio nuclear sale de su lámpara, y ya no volverá a ella. El Ejército Rojo utiliza las primeras bombas tácticas en Polonia y China, aunque ambos bloques se culparán de ser los primeros en pulsar el botón. EE.UU. responde con misiles tácticos en el teatro europeo. El uso masivo de las armas nucleares termina de desbaratar al ejército chino y su nación desciende hacia el caos y la anarquía, liberando gran parte del esfuerzo que los soviéticos habían comprometido en el frente oriental.

En otoño estalla un conflicto armado abierto en Irlanda del norte entre unionistas y nacionalistas, apoyados por las fuerzas militares de Gran Bretaña e Irlanda respectivamente.

Las armas nucleares incrementan la escala de la mortandad y destrucción a niveles nunca vistos antes. A partir de noviembre, los ataques nucleares alcanzan el territorio estadounidense y las armas tácticas empiezan a acompañarse de los primeros ataques con misiles estratégicos, por parte de todos los bandos. Estados Unidos empieza a sumirse en la anarquía, aunque más lentamente que otros países más afectados por la guerra.



1998: El intercambio nuclear y el uso de armas químicas y bacteriológicas colapsan los sistemas de comunicaciones y transporte a escala global. La economía se detiene y hacen su aparición las hambrunas y las epidemias, matando a cientos de millones de personas sólo en este año. Los ejércitos de las principales potencias acusan enormes bajas, pero mantienen cierta coherencia y capacidad de operación.

En Europa occidental, Francia y Bélgica son los países menos dañados por la guerra, pero también sufren sus consecuencias económicas y sanitarias, además de recibir una avalancha de refugiados que las hace cerrarse sobre sí mismas. Sus gobiernos establecen “zonas de nadie” y fronteras militarizadas en sus zonas limítrofes. Por razones no reveladas, el ejército de Francia ataca Holanda y este país retira sus fuerzas del frente occidental para repeler la agresión.

En los Balcanes, Grecia e Italia controlan la región pero se enfrentan a numerosas insurgencias locales. En el frente noroccidental, soviéticos y aliados de la OTAN siguen destruyéndose mutuamente de forma incansable, sacrificando divisiones enteras una tras otra.

Los misiles nucleares de largo alcance llueven ahora sobre territorios aún poco tocados por la guerra, como Italia y Gran Bretaña. También en países de “retaguardia”, como Japón y Australia.

En América del norte, una crisis humanitaria en torno a la frontera de Rio Grande provoca otro enfrentamiento armado, entre el ejército mejicano y la guardia nacional de EE.UU. Los mejicanos ocupan parte de Texas y California antes de que se establezca un frente de guerra. Estados Unidos sigue descendiendo hacia el caos y la anarquía.

En otras regiones, Quebec anuncia su secesión de Canadá y en Oriente medio las fuerzas pro-estadounidenses y pro-soviéticas siguen desgastándose mutuamente en Irán. Y se suman los intercambios nucleares también en esta región.

1999: Tanto en la URSS como en América del norte se acelera la erosión de los poderes públicos, y se aprecia una tendencia al acantonamiento y la balcanización. Estados Unidos, por ejemplo, tiene dos Presidentes que se disputan la legitimidad, pero en realidad ambos tienen poca o ninguna autoridad efectiva.

Los frentes se hacen cada vez más estáticos, e incluso pierden cierto carácter de “frente” en favor del concepto de “zonas densamente ocupadas”. El frío (del invierno en parte nuclear),

las hambrunas y las epidemias se cobran un precio terrible este año. Los merodeadores y bandidos se cuentan por miles en las áreas de conflicto y también en otras no alcanzadas por la guerra (pero sí por los ataques nucleares y la desaparición de las autoridades gubernamentales).

Se declaran feudos independientes y ciudades “libres” por todo el mundo, como el feudo de un señor de la guerra en Menfis (EE.UU). o la llamada ciudad “libre” de Cracovia (Polonia).

En Irlanda continúa la guerra irregular entre el norte (apoyado por los Británicos) y el sur (República de Irlanda). También continúan, con cada vez menos intensidad, los combates en Irán, Pakistán, India, los Balcanes, etc.

2000: Para la primavera, el mundo carece por completo de comunicaciones globales, transporte a gran escala, comercio, diplomacia e instituciones supra-estatales. También la mayoría de los estados han dejado de existir, de facto.

Si las enfermedades, el frío y el hambre no matan a tantos millones de personas como en años anteriores, es porque la población mundial ya se había reducido drásticamente.

Los restos de los ejércitos se acantonan, y se convierten en fuerzas locales, reclutando en los territorios que ocupan y estableciendo feudos propios. Las bandas y hordas de bandidos y merodeadores campan por todo el mundo. A partir de finales de mayo y hasta mediados de julio se producirá la última gran ofensiva de un ejército convencional, que termina en la Batalla de Kalisz.



2. PERSONAJES

REGLAS DE AMBIENTACIÓN

Twilight: 2000 utiliza dos reglas de ambientación del manual de **Savage Worlds**: **Daño descarnado** y **Múltiples idiomas**. Además utiliza las reglas de ambientación que se explican a continuación:

Realismo no-mágico: En **Twilight: 2000** no existen los poderes, los trasfondos arcanos, ni las ventajas o desventajas relacionadas con trasfondos arcanos, poderes o puntos de poder. Tampoco existen las ventajas de **Campeón**, **Chi**, **Curandero**, **Resistencia arcana** y **Resistencia arcana mejorada**, ni la desventaja **Escéptico**.

Por otro lado, las ventajas de **Alcurnia**, **Rico** y **Asquerosamente rico** están disponibles, pero su alcance y utilidad son mucho más limitados que en otras ambientaciones.

Frialdad bajo el Fuego: Pocos juegos de rol tienen en cuenta el pánico y la duda de las personas, militares o no, cuando empiezan a volar las balas y la situación se vuelve de vida o muerte. **Twilight: 2000** es uno de esos pocos juegos, y queremos trasladarlo a **Savage Worlds** de una forma sencilla y eficaz. La **Frialdad bajo el fuego** se simula con tiradas de Espíritu obligadas en determinadas situaciones. Dos ventajas nuevas de la ambientación (**Veterano de combate** y **Soldado de élite**) ayudan a superar las tiradas.

Cada vez que comience una escaramuza, lucha o batalla que implique el uso de fuerza letal y amenaza de muerte (siempre a discreción del Máster) cada participante debe tirar por Espíritu al comienzo de su turno, sólo en esa primera ronda. El fallo en la tirada significa que el personaje entra en pánico: Si está al descubierto, se moverá hacia la cobertura más cercana, corriendo si es necesario, y después quedará Aturdido. Si está a cubierto, el personaje simplemente quedará Aturdido. Los personajes Aturdidos por fallar la tirada no tienen derecho a una tirada gratuita de espíritu *ese mismo turno* para dejar de estar Aturdidos; este Aturdimiento no puede causar Heridas *per sé*.

Los personajes que sorprenden a sus oponentes (como en una emboscada) o están en situación de Superioridad al empezar un combate, tienen un +2 a estas tiradas de Espíritu. Y, opcionalmente a dirección de la Máster, las ventajas de Mando que modifican las tiradas de **Espíritu** pueden afectar también a estas mecánicas.

CREACIÓN DE PERSONAJES

A la hora de crear los personajes de **Twilight: 2000** es recomendable que Máster y jugadores pongan sus expectativas y preferencias en común, para crear un grupo equilibrado y funcional, en el que todos los participantes se sientan a gusto. Además de las preferencias personales, sería interesante decidir de dónde proviene el grupo de PJs. La premisa inicial es que son supervivientes de la fuerza de ataque de la última ofensiva germano-estadounidense en el verano del año 2000. Por lo tanto, los jugadores deben decidir si sus personajes son mayoritariamente nativos del teatro europeo de operaciones (por defecto, Alemania, Polonia y zonas limítrofes), o bien son tropas de la OTAN de otros lugares (por defecto, de EE.UU., pero podrían ser británicos, de los países nórdicos, etc.).

Los personajes estaban en el ejército hasta el momento de iniciar el juego, pero eso no significa que sean militares de carrera: pueden ser reclutas forzosos, voluntarios o irregulares añadidos a las tropas "oficiales". En esta etapa crepuscular de la última guerra, los ejércitos parecen más mesnadas medievales que las tropas regulares de los flamantes años 80.

Por cierto, como ya se explicaba en el manual original de **Twilight: 2000** de 1984, los personajes pueden ser de cualquier sexo sin que eso suponga ninguna limitación.

Desde el punto de vista de las reglas del juego, los personajes de **Twilight: 2000** se crean siguiendo los pasos, reglas y limitaciones del manual básico de **Savage Worlds**. También hay que tener en cuenta las reglas de ambientación descritas en el apartado anterior y las desventajas y ventajas que aparecen a continuación.

NUEVA DESVENTAJA

Fatiga de combate (mayor o menor): El personaje ha sufrido traumas que lo han dejado mentalmente debilitado. Cuando realiza tiradas de Frialdad en combate, resta 1 al resultado si la desventaja es menor, o 2 si es mayor.

NUEVAS VENTAJAS

Cirujano de guerra, ventaja profesional (Novato, Astucia d8): El personaje está acostumbrado a tratar con éxito terribles traumas de guerra. Obtiene +2 a todas las tiradas de Medicina que realice para curar Heridas.

Oficial, ventaja profesional (Novato, Astucia d6): El personaje tiene un rango de oficial, normalmente a su elección pero consensuado con la Máster. El personaje gana una sana reputación de tipo listo y de confianza, junto con cierto respeto de sus compañeros inmediatos. También gana +1 a Persuadir con militares profesionales (de cualquier bando o nación) y con personas que tengan en alta estima al ejército.

Suboficial, ventaja profesional (Novato, Vigor d6): El personaje tiene un rango de suboficial, normalmente a su elección pero consensuado con la Máster. El personaje gana una sana reputación de tipo duro y cierto respeto de sus compañeros inmediatos, así como un +1 a su Dureza.

Veterano de guerra, ventaja de combate (Novato): El personaje ha vivido mucha guerra y/o un entrenamiento muy duro. Cuando realiza sus tiradas de Frialdad en combate, añade 1 al resultado.

Soldado de élite, ventaja de combate (Experimentado, Veterano de guerra): El personaje ha vivido muchísima guerra y/o un entrenamiento brutal. Cuando realiza sus tiradas de Frialdad en combate, añade 2 al resultado (en lugar de 1).

Recuerda que la desventaja **Escéptico** está prohibida, al igual que las ventajas y desventajas relacionadas con trasfondos arcanos, poderes y puntos de poder; y al igual que las siguientes

ventajas: **Campeón, Chi, Curandero, Resistencia arcana y Resistencia arcana mejorada.** Además las ventajas **Alcurnia, Rico y Asquerosamente rico** están disponibles, pero su alcance y utilidad son mucho más limitados que en otras ambientaciones. No obstante, Rico y Asquerosamente rico pueden resultar interesantes a la hora de obtener equipo para personajes iniciales.

EJEMPLOS DE PERSONAJES

A continuación ofrecemos diez arquetipos para inspirar la creación de personajes. Son personajes iniciales sin avances.

Cerebritito

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias d6, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Investigar d6, Notar d6, Persuadir d4, Pelear d4, Sigilo d4, Tácticas d6. +8 Idiomas a d6.

Desventajas: Apacible, Curioso, Leal.

Ventajas: Erudito, Lingüista

Conductora

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d8, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Navegar d4, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Pilotar d4, Sigilo d4. +3 idiomas a d6.

Desventajas: Bocazas, Impulsivo, Tozudo.

Ventajas: Afortunado, As.

Conseguidora

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Apostar d4, Atletismo d4, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d8, Persuadir d8, Pelear d4, Provocar d4, Sigilo d4. +4 Idiomas a d6.

Desventajas: Avaricioso (menor), Exceso de confianza, Hábito (menor).

Ventajas: Rico, Asquerosamente rico.

Doc

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Ciencias d6, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Medicina d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4. +4 Idiomas a d6.

Desventajas: Código de honor, Corto de vista (menor), Manía.

Ventajas: Cirujano de guerra, Improvisación.

Fantasma

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Notar d6, Latrocinio d6, Pelear d8, Persuadir d4, Sigilo d8. +3 Idiomas a d6.

Desventajas: Cauto, Curioso, Suspical (menor).

Ventajas: Asesino, Ladrón.

Hombre del bosque

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d6, Supervivencia d8, Tácticas d4. +4 Idiomas a d6.

Desventajas: Analfabeto, Marginado (menor), Secreto (mayor).

Ventajas: Leñador, Sentir el Peligro.

Manitas

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Ciencias d4, Conocimientos generales d6, Disparar d6, Notar d8, Pelear d6, Persuadir d4, Reparar d8, Sigilo d4. +4 Idiomas a d6.

Desventajas: Canalla, Manía, Obsesión (mayor).

Ventajas: McGyver, Mr. Arreglatodo.

Oficial y caballero

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d8, Sigilo d4, Tácticas d6. +3 Idiomas a d6.

Desventajas: Avergonzado (menor), Envidioso (menor), Juramento (mayor).

Ventajas: Mando, Oficial.

Sargento de hierro

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d4, Supervivencia d6, Tácticas d6. +3 Idiomas a d6.

Desventajas: Feo (menor), Heroico, Leal.

Ventajas: Suboficial, Veterano de guerra.

Tiradora

Atributos: Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d4, Sigilo d8, Supervivencia d6. +3 Idiomas a d6.

Desventajas: Arrogante, Enemigo (menor), Vengativo (menor).

Ventajas: Arma distintiva, Manos firmes.





TABLA DE EQUIPO ADICIONAL

01-04	Arma blanca
05-08	Herramientas de albañilería
09-12	Herramientas de electrónica
13-16	Herramientas de armería
17-20	Herramientas de mecánica
21-24	Kit de recarga de casquillos
25-28	Linterna táctica
29-32	Prismáticos
33-36	Kit de primeros auxilios y maletín médico
37-40	Radio de mano
41-44	Ropa para climas fríos (para 1 persona)
45-48	Máscara antigás, con filtros de recambio.
49-52	Tienda de campaña (para 4, 6 o 10 personas, a elección del jugador)
53-56	Contador Geiger
57-60	Sensor químico de mano
61-64	Arma corta (pistola o revólver, con dos cargadores o recargas completas)
65-67	Subfusil (con dos cargadores o recargas completas)
68-70	Escopeta o fusil (con dos cargadores o recargas completas)
71-72	Arco compuesto o ballesta de poleas (con 10 proyectiles)
73-75	Ametralladora (con dos cargadores o recargas completas)
76-78	Traje NBQ completo, con filtros de recambio para la máscara.
79-81	Chaleco antibalas en buen estado
82-84	Gafas de visión nocturna de Luz Tenue
85-87	Gafas de visión nocturna de combo LT/Infrarrojos
88-90	2d6 granadas de mano de un único tipo
91-93	Kit de detonaciones y explosivo plástico (1d6 kg)
94-96	1d6 minas Claymore
97-98	Motocicleta (con un depósito lleno de etanol)
99-100	Arma pesada y/o de vehículo (con munición 30 excepto cohetes, torpedos y misiles)

EQUIPO INICIAL

Para fomentar el espíritu de supervivencia y reflejar la escasez, los personajes comienzan el juego con muy pocas cosas: sus ropas, 1d6 raciones diarias de comida, un casco de kevlar o metal, una cantimplora, un mechero y un saco de dormir. También tienen un cuchillo y un arma larga de su elección (subfusil, carabina, fusil o escopeta) con dos cargadores o recargas completas. Además tiran 1 vez en la tabla de equipo adicional (**1d100**). El tipo concreto de equipo adicional, según el resultado, debe ser consensuado entre el jugador y la Máster.

Los personajes **Ricos** hacen tres tiradas extras en la tabla de equipo adicional, y los **Asquerosamente ricos** tiran otras tres veces más (además de las tres veces por **Rico**).

Deben aceptar los resultados aunque sean repetidos: tendrán más unidades de ese objeto.

Además, el grupo de PJs en conjunto recibe un vehículo con una radio vehicular y el depósito lleno de etanol. Pueden elegir entre:

- ♦ Humvee.
- ♦ M-113.
- ♦ M2 Bradley.
- ♦ BTR-70.

El vehículo carece de armamento (nunca tuvo o lo ha perdido en combate), excepto por lo que puedan aportar los PJs de su equipo personal. Como es lógico, en cada vehículo sólo pueden instalar las armas para las que fue diseñado.



3. EQUIPO Y RECURSOS

En el mundo de *Twilight: 2000* no sobrevive ninguna moneda centralizada y el comercio ha descendido al trueque, excepto en algunos asentamientos y ciudades “libres”, donde extienden sus propios pagarés para uso interno. Los metales preciosos como el oro y la plata, y las gemas, conservan cierto valor pero puede ser muy variable de una situación a la siguiente. Las armas, la munición, el combustible, las golosinas, el tabaco y otros bienes como las baterías y pilas eléctricas (siempre que tengan carga) tienen un valor importante en los intercambios, pero que también varía en cada situación particular.

EQUIPO GENERAL: DESCRIPCIÓN Y PESO

Alambique pequeño: Genera 5 l. de etanol al día a partir de 30 Kg de materia prima. 700 Kg.

Alambique grande: Genera 35 l. de etanol al día a partir de 80 Kg de materia prima. 2000 Kg.

Casco de kevlar: Como se describe en el manual de *Savage Worlds*. 2,5 Kg.

Casco de metal: Modelos anticuados que se ven con frecuencia. Armadura 2. Peso 2,5 Kg.

Chaleco antibalas: Como se describe en el manual de *Savage Worlds*. 5 Kg.

Chaleco de Kevlar: Como se describe en el manual de *Savage Worlds*. 2,5 Kg.

Contador Geiger: Permite medir la radioactividad de un objeto, persona o lugar. 0,5 Kg.

Gafas de visión nocturna de combo LT/Infrarrojos: Niegan todas las penalizaciones por luz. 1 Kg.

Gafas de visión nocturna de Luz Tenue: Niegan las penalizaciones por penumbra y por oscuridad. 1 Kg.

Herramientas de albañilería: Suele incluir piqueta y paletín, cincel, espátula, palanqueta, martillo, nivel de burbuja, capazo, sierra de mano, pico y pala. 8 Kg.

Herramientas de armería: Suele incluir un juego de varillas y escobillas de limpieza, sprays limpiadores y de engrase, y destornilladores y llaves pequeñas. 2 Kg.

Herramientas de electrónica: Suele incluir soldador de estaño, visor con lupa, alicates, pelacables, guantes aislantes, cinta adhesiva, destornilladores y llaves pequeñas, y un multímetro. 3 Kg.

Herramientas de mecánica: Suele incluir soplete con una bombona de gas, engrasador, destornilladores y llaves de varios tamaños, tenazas, sierra de metal y gato hidráulico para vehículos ligeros. 9 Kg.

Kit de detonaciones: Suele incluir una variedad de espoletas de tiempo y por cable y varios tipos de detonadores, además de cables, alicates y pelacables. No incluye sistema de detonación por radio. 2 Kg.

Kit de primeros auxilios y maletín médico: Incluye material fungible para tratar 10 veces a personajes heridos, tras lo cual hay que reaprovisionarlo de desinfectante, gasas, vendas e hilo quirúrgico. 2 Kg.

Kit de recarga de casquillos: Incluye moldes para proyectiles, una balanza de precisión, y una herramienta tipo prensa para recargar y empistonar la munición. No incluye plomo, pólvora ni casquillos vacíos. 10 Kg.

Linterna táctica: maciza, resistente al agua y a la mayoría de los impactos. A pilas.

Máscara antigás: Protección limitada frente a agentes químicos y bacteriológicos. 0,5 Kg.

Mira telescópica: Como se describe en el manual de *Savage Worlds*. 1 Kg.

Prismáticos: ligeros y forrados con un goma protectora, a menudo con un esquema de camuflaje. 10x. 1 Kg.

Raciones militares: Cada pack de alimentos completos y energéticos que permite que una persona se alimente un día completo. 1,5 Kg.

Radio de mano: Con un alcance típico de unos 2 Km. Las militares incorporan un codificador-descodificador para comunicaciones seguras. 0,5 Kg.

Radio vehicular: Con un alcance típico de unos 25 Km. Las militares incorporan un codificador-descodificador para comunicaciones seguras. 5 Kg.

Ropa para climas fríos: Como el ártico o la alta montaña. 6 Kg.

Ropa y correajes de combate: 3 Kg.

Sensor químico de mano: Típicamente es un “olfateador” de mano que combina tecnología analógica y digital para detectar tempranamente ataques químicos y zonas contaminadas. 0,5 Kg.

Tienda de campaña: Las hay que pueden albergar desde 1 a 10 personas. De 1,5 a 25 Kg.

Traje NBQ: Incluye una máscara antigás y protección para todo el cuerpo mientras mantenga su integridad. 4 Kg.



ARMAS

En la tabla que empieza en la página siguiente aparece una amplia variedad de armas para utilizar en la ambientación de *Twilight: 2000*. El peso de las armas de fuego asume que están completamente cargadas.

Todas las armas que aparecen utilizan las reglas específicas del manual de *Savage Worlds* para las diferentes categorías y sub-tipos. Así, por ejemplo, las escopetas suman +2 a la tirada de Disparar y el daño se reduce en función de la distancia, las granadas de mano y las minas usan las reglas para ese tipo de armas, etc.

Para quienes no estén muy familiarizados con el armamento militar y los ejércitos de la Guerra Fría, hemos añadido un sencillo código de colores que permite saber de un vistazo si un arma de tipo militar pertenece a los ejércitos occidentales o a los soviéticos.

Las armas cuyo nombre aparece en **verde oliva** son de ejércitos del bloque occidental, y aquellas cuyo nombre aparece en **granate** son soviéticas.

En cuanto a las armas cuyo nombre aparece en **negro**, son armas ubicuas en ambos bandos, o bien se trata de armamento civil (p. e. para caza deportiva), o en algunos casos policial.

COMBUSTIBLES

En primer lugar debemos explicar que, en el mundo de *Twilight: 2000* los combustibles fósiles prácticamente han dejado de existir como una opción para el transporte. Algunos señores de la guerra y grupúsculos militares quizás conserven en sus escondites secretos unos miles de litros de gasolina o diesel, pero eso es todo. Todavía más escaso es el combustible para aeronaves, pero, dado que aviones y helicópteros prácticamente han desaparecido, tampoco *ese* es un gran problema.

La inmensa mayoría de los vehículos a motor que siguen moviéndose por el mundo lo hacen quemando **etanol**, un alcohol destilado de plantas ricas en azúcares. Las descripciones y estadísticas de este capítulo presuponen que los vehículos funcionan con dicho combustible. Un vehículo que queme gasolina/diesel, sin embargo, tendrá el triple de autonomía que su equivalente de etanol, ya que la misma cantidad de combustible ofrece, aproximadamente, el triple de poder de combustión y por tanto de movilidad.

Modificar un motor de gasolina a etanol o vice-versa lleva un día entero de trabajo, y requiere superar una tirada de **Reparar**. Los vehículos militares son mucho más fáciles de modificar ya que fueron diseñados con esa eventualidad en mente. Por ello la tirada de Reparar no tiene ninguna penalización con vehículos de este tipo.

TABLA DE ARMAMENTO

<i>Armas cuerpo a cuerpo</i>				
Nombre	Daño	Fue. min.	Peso	Notas
Porra policial	Fue+d4	d4	0,5	
Cuchillo	Fue+d4	d4	0,5	
Bayoneta (en rifle)	Fue+d6	d4	0,5	1
Pala de trinchera	Fue+d4	d4	1	
Hacha de mano	Fue+d6	d6	1	
Hacha de bombero	Fue+d8	d8	2	

1- Alcance 1, Parada +1, a dos manos.

<i>Arcos y ballestas</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
Arco compuesto	12/24/48	Fue+d6	1	1	1	d6	1,5	
Ballesta de poleas	15/30/60	2d6	2	1	1	d6	3,5	

<i>Revólveres y pistolas</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
Revolver.38 corto	10/20/40	2d6	0	1	6	d4	1	2
Revolver .357	12/24/48	2d6+1	1	1	6	d4	2,5	
Glock 17 9mm	12/24/48	2d6	1	1	17	d4	1,5	
Colt .45	12/24/48	2d6+1	1	1	7	d4	2	
Desert Eagle .50	15/30/60	2d8	2	1	7	d6	4	
Beretta 92 9mm	12/24/48	2d6	1	1	15	d4	1,5	
P7 M13 9mm	10/20/40	2d6	1	1	13	d4	1,5	2
HP-35 9mm	13/24/48	2d6	1	1	13	d4	2	
P-64 9mmM	10/20/40	2d6	1	1	6	d4	1,5	
PM-Makarov 9mmM	12/24/48	2d6	1	1	8	d4	1,5	

2: -2 a Notar si se oculta.

<i>Subfusiles</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
H&K MP-5 9mm	12/24/48	2d6	1	3	30	d6	5	
UZI 9mm	12/24/48	2d6	1	3	32	d4	4,5	
L2A3 Sterling 9mm	12/24/48	2d6	1	3	34	d4	3,5	
Vz-61 Skorpion .32	10/20/40	2d4	1	3	20	d6	2,5	
AKR 7,62	15/30/60	2d8+1	2	3	30	d6	4,5	

<i>Fusiles deportivos y de caza</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
Fusil de caza .308	24/48/96	2d8	2	1	5	d6	4	
Weatherby .460	24/48/96	2d10	2	1	2	d6	4,5	3
Car. Supervivencia .22	24/48/96	2d6	1	1	5	d4	3	

3: Penalización de movimiento.

<i>Escopetas</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
2 cañones	12/24/48	3-1d6	0	1	2	d6	5,5	
2 cañones recortada	5/10/20	3-1d6	0	1	2	d6	3	
Repetición/Corredora	12/24/48	3-1d6	0	1	6	d6	4	

<i>Fusiles de asalto</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
M-16 5,56	24/48/96	2d8	2	3	30	d6	4,5	
M16A2 5,56	24/48/96	2d8	2	3	30	d6	4,5	4
M-117 5,56	20/40/80	2d8	2	3	30	d6	3	
Steyr Aug 5,56	24/48/96	2d8	2	3	30	d6	4,5	4
L85A2 5,56	24/48/96	2d8	2	3	30	d6	5,5	
FN-FAL 7,62	24/48/96	2d8+1	2	3	20	d6	5,5	
AK-47 7,62	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	5,5	
AKM/AK-74 7,62	24/48/96	2d8+1	2	3	30	d6	4,5	

4: Puede disparar Ráfagas cortas.

<i>Fusiles de francotirador</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
M-21 7,62	24/48/96	2d8+1	2	1	20	d6	5,5	5
Barret .50	50/100/200	2d10	4	1	10	d8	18	6
PSG1 7,62	25/50/100	2d8+1	2	1	20	d6	8	5
SVD 7,62	24/48/96	2d8+1	2	1	10	d6	4,5	5

5: Mira telescópica de serie.

6: Mira telescópica de serie; Arma pesada; Penalización de movimiento.

<i>Ametralladoras</i>								
Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
M-60 7,62	30/60/120	2d8+1	2	3	100	d8	18	7
SAW 5,56	30/60/120	2d8	2	4	200	d8	12	7
Minigun 7,62	30/60/120	2d8+1	2	5	4000	d10	58	8
Browning M2 .50	50/100/200	2d10	4	3	200	N/A	45	9
MG-3 7,62	30/60/120	2d8+1	2	4	100	d10	15	7
RPK-74 5,45	30/60/120	2d8	2	4	40	d8	5	7
PK 7,62	30/60/120	2d8+1	2	3	50	d8	10	7

7: Penalización de movimiento.

8: Penalización de movimiento; CdF Mínima 3; Incluye arnés giroestabilizador a la espalda con la munición.

9: Arma pesada.

Granadas, cohetes y misiles (armas pesadas)

Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
Granada aturdidora	5/10/20		1	N/A	N/A		0,5	8
Granada de humo	5/10/20		1	N/A	N/A		0,5	9
Granada Mk-67	5/10/20	3d6	1	N/A	N/A		0,5	10
Lanzagranadas M-203	24/48/96	3d6	1	1	1	d6	1,5	11
Lanzacohetes AT4	24/48/96	4d8+2	24	1	1	d6	7,5	12
Lanzacohetes LAW 80	24/48/96	4d8+2	22	1	1	d6	10	12
HELLFIRE	150/300/600	5d10	40	1	1	N/A	50	13
TOW	75/150/300	5d10	43	1	1	N/A	100	14
Granada RGN	5/10/20	3d6	1	N/A	N/A	No	0,5	10
Lanzagranadas BG-1	24/48/96	3d6	1	1	1	d4	1,5	15
Lanzacohetes RPG-16	30/60/120	4d8+2	30	1	1	d8	10	16
Lanzacohetes RPG-18	24/48/96	4d8+2	20	1	1	d6	10	12
AT-5 SPANDREL	75/150/300	5d10	32	1	1	N/A	15	17
AT-4 SPIGOT	50/100/200	5d8	24	1	1	N/A	6	18

8: Plantilla de área grande. Los afectados deben realizar una tirada de Vigor (-2 con aumento) o quedaran conmocionados

9: Plantilla de área grande. Crea una nube de humo oscuro que ocupa la plantilla y oscurece la visión (-4).

10: Plantilla de área mediana.

11: Para montar en los rifles de asalto M-16; Plantilla de área mediana; Penalización de movimiento; Puede disparar también granadas aturdidoras y de humo.

12: Plantilla de área mediana; Penalización de movimiento; Desechable.

13: Plantilla de área mediana; Un misil guiado por láser desde una montura vehicular.

14: Plantilla de área mediana; Un misil filoguiado disparado desde una montura vehicular o personal de suelo; no necesita capturar la señal (es solo una tirada simple de Disparar) y tampoco se ve afectado por las defensas electrónicas.

15: Para montar en los rifles de asalto de tipo AK; Plantilla de área mediana; Penalización de movimiento; Puede disparar también granadas aturdidoras y de humo.

16: Plantilla de área mediana; Penalización de movimiento.

17: Plantilla de área mediana; un misil filoguiado disparado desde una montura vehicular; no necesita capturar la señal (es solo una tirada simple de Disparar) y tampoco se ve afectado por las defensas electrónicas.

18: Plantilla de área mediana; un misil filoguiado disparado desde una montura personal de suelo; no necesita capturar la señal (es solo una tirada simple de Disparar) y tampoco se ve afectado por las defensas electrónicas.

Morteros (armas pesadas)

Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Fue. min.	Peso	Notas
M224 60 mm	75/150/300	3d8	2	1	1	N/A	22	16
M252 81 mm	150/300/600	4d8+2	4	1	1	N/A	42	17
2B14 82 mm	150/300/600	4d8+2	4	1	1	N/A	43	17

16: Plantilla de área mediana; Sólo fuego indirecto; Alcance mínimo 25.

17: Plantilla de área mediana; Sólo fuego indirecto; Alcance mínimo 100.

Minas y explosivos (armas pesadas)

Nombre	Daño	Área	Peso	Notas
Mina anti-personal	2d6+2	Plantilla de área pequeña	5	
Mina anti-vehículo	4d6	Plantilla de área mediana	10	18
Mina claymore (direccional)	4d6	Especial	2	19
Mina saltadora	3d6	Plantilla de área pequeña	4,5	20
Cartucho de dinamita	2d6	Plantilla de área pequeña	0,5	21
Bloque de explosivo plástico	4d6	Plantilla de área pequeña	0,5	22

18: Tiene PA 5 contra la mitad de la armadura del vehículo (redondea hacia arriba).

19: Arroja perdigones de acero en un arco frontal de 60°. Todos aquellos a doce pasos (24 m) son alcanzados de forma automática. Tira un dado para potenciales blancos hasta cincuenta pasos (100 m). Aquellos con un resultado impar también son alcanzados por la mina.

20: Estas letales minas están diseñadas para alzarse en el aire, hasta la altura de la cabeza, y llenar la zona circundante de metralla. Solo la cobertura completa desde arriba ofrece protección de Armadura contra este tipo de ingenios. Tirarse al suelo no ofrece ningún tipo de protección.

21: Cada 2 cartuchos adicionales unidos al primero añaden 1d6 al daño; A partir de 4 cartuchos usa una Plantilla de área mediana y a partir de 8 cartuchos una Plantilla de área grande.

22: Cada bloque adicional unido al primero añade 1d6 al daño; a partir de 3 bloques usa una Plantilla de área mediana y a partir de 5 bloques una Plantilla de área grande.





Por el contrario, la Máster deberá aplicar un modificador de *al menos* -2 a las tiradas de Reparar para modificar motores civiles y que quemen gasolina en lugar de etanol o viceversa.

El etanol se obtiene como hemos dicho del destilado de ciertas plantas (grano, fruta, hierbas, otros cultivos, etc.) y el proceso se realiza con alambiques industriales o portátiles. En la lista de equipo hemos presentado dos tipos de alambiques con una determinada capacidad de proceso, expresada en forma de los litros de etanol que puede generar al día y de los Kg de vegetales ricos en azúcares que necesita para ello.

Utilizar un alambique es algo que prácticamente todo el mundo sabe hacer en el mundo de **Twilight: 2000**, al menos para obtener un resultado básico. Cuando exista la posibilidad de que la destilación salga mal (se realiza apresuradamente, en malas condiciones, etc.) la Máster pedirá tiradas de **Conocimientos generales** a los jugadores para determinar el resultado. Alternativamente, los jugadores pueden usar la habilidad de **Ciencia** o la de **Supervivencia** en la tirada, si lo prefieren.

El etanol es también el alcohol que forma la base de las bebidas alcohólicas: ¡el proceso para destilar aguardientes es básicamente el mismo! Aunque hay que tener cuidado de ¡no producir un alcohol excesivamente tóxico!

VEHÍCULOS

En la tabla de la página siguiente proporcionamos las características de distintos vehículos civiles y militares para la ambientación. Además de aportar las estadísticas básicas, añadimos la capacidad (**Cap.**) en litros del depósito de combustible, y el Consumo (**Con.**), en forma de litros gastados cada 100 km recorridos. Este valor es para motores que estén funcionando con etanol, que son la inmensa mayoría estos días. Los que aún funcionan con un combustible fósil derivado del petróleo son mucho más eficientes: divide entre 3 el valor de Consumo (**Con.**).

Para mantener los cálculos sencillos, la Máster puede considerar que los vehículos sin capacidad todoterreno (T4R u orugas) sólo pueden viajar por carreteras y caminos en buen estado. Asimismo, incluso los vehículos todoterreno reducen su capacidad de viaje a la mitad (con el mismo consumo) cuando transitan por terrenos especialmente difíciles, como bosques, marismas o colinas. En la tabla, hemos utilizado el mismo código de colores que con las armas para señalar los vehículos occidentales (**verde oliva**), soviéticos (**granate**) y ubicuos o civiles (**negro**).

A continuación de la tabla de vehículos se ofrece otra pequeña tabla con armamento para estos. También se pueden usar las estadísticas de dichas armas para armas pesadas y piezas de artillería (por ejemplo, cañones anti-tanque y obuses) aunque no vayan montadas en vehículos. Las estadísticas de vehículos de tracción animal o humana, como los carros o las bicicletas, pueden hallarse en el manual básico de **Savage Worlds**.



TABLA DE VEHÍCULOS

<i>Civiles</i>								
Nombre	Tamaño	Man.	Max.Km/h	Dureza	Trip.	Cap.	Con.	Notas
Coche pequeño	4 (Grande)	+1	180	10 (2)	1+3	50	24	
Coche grande	4 (Grande)	0	180	11 (2)	1+4	60	30	
Furgoneta	5 (Grande)	0	145	13 (2)	1+7	80	33	
Todoterreno	5 (Grande)	0	100	14 (2)	1+7	70	42	1
Camión tráiler	9 (Enorme)	0	120	14 (2)	1+1	500	120	2
Motocicleta	1 (Normal)	+1	180	8	1+1	15	15	3
Motocicleta Trial	0 (Normal)	+1	120	8	1	15	15	4

1: T4R.

2: El remolque tiene Tamaño 7 (Grande) y Dureza 14 (2). Reduce la Maniobra a -2 cuando el camión lleve remolque.

3: 50 % de que los ataques al vehículo golpeen en su lugar al conductor.

4: 50 % de que los ataques al vehículo golpeen en su lugar al conductor. Equivale a T4R.

<i>Militares</i>								
Nombre	Tamaño	Man.	Max.Km/h	Dureza	Trip.	Cap.	Con.	Notas
Camión 2½T	7 (Grande)	-1	90	14 (2)	1+1	200	135	5
Humvee	5 (Grande)	+1	100	18 (6)	1+7	95	60	6
M-113	6 (Grande)	0	70	16 (6)	2+11	360	240	7
M2 Bradley	7 (Grande)	0	60	22 (6)	3+7	650	390	8
M1 Abrams	9 (Enorme)	-1	60	57 (37)	4	1920	1125	9
Obús autoprop. M109	9 (Enorme)	-1	55	22 (6)	6	450	300	10
UAZ-469	5 (Grande)	0	90	14 (2)	1+7	60	42	5
BMP-C	7 (Grande)	-1	65	22 (6)	3+8	520	255	11
BTR 70	6 (Grande)	-1	80	20 (5)	2+8	290	165	12
T-80	8 (Enorme)	-1	65	52 (32)	3	1060	480	13
Obús autoprop. SAU-122	8 (Enorme)	-1	60	24 (6)	4	550	255	14

5: T4R.

6: T4R. Montura de arma (giratoria en techo para ametralladora o TOW); Blindaje pesado.

7: Orugas. Anfibio; Montura de arma (giratoria en techo para ametralladora o TOW); Blindaje pesado.

8: Orugas; Anfibio. Visión nocturna; Armamento en torreta: Cañón automático 25 mm (estabilizador mejorado), ametralladora media, lanzacohetes TOW; Blindaje pesado.

9: Orugas; Visión nocturna; Armamento en torreta: Cañón antitanque 120 mm (estabilizador mejorado), ametralladora pesada, ametralladora media (antiaérea); Armamento en chasis: ametralladora media (frontal). Blindaje pesado.

10: Orugas; Visión nocturna; Armamento en torreta: Obús 155 mm (fuego indirecto; estabilizador mejorado), ametralladora pesada; Blindaje pesado.

11: Orugas; Anfibio; Armamento en torreta: Cañón automático de 30 mm (estabilizador mejorado), lanzacohetes AT-5; Armamento en chasis: ametralladora media (frontal).

12: T4R. Anfibio; Armamento en torreta: Ametralladora pesada, ametralladora media (antiaérea). Armamento en chasis: ametralladora media (frontal). Blindaje pesado.

13: Orugas; Visión nocturna; Armamento en torreta: Cañón antitanque 125 mm (estabilizador mejorado), ametralladora pesada, ametralladora media (antiaérea); Blindaje pesado.

14: Orugas; Armamento en torreta: Obús 122 mm (estabilizador mejorado), ametralladora pesada; Blindaje pesado.



TABLA DE ARMAMENTO DE VEHÍCULOS

Nombre	Distancia	Daño	PA	CDF	Mun.	Área	A. Pesada
Ametralladora media	30/60/90	2d8+1	2	3	200	No	No
Ametralladora Pesada	50/100/200	2d10	4	3	100	No	Si
Cañón auto 25mm	50/100/200	3d8	4	3	300	No	Si
Cañón auto 30mm	50/100/200	3d8	6	3	200	No	Si
Cañón AT 120mm	100/200/400	AP:5d10 HE: 4d8	AP:31 HE:15	1	1	AP: No HE: Mediana	Si
Cañón AT 125mm	100/200/400	AP:5d10 HE: 4d8	AP:31 HE:17	1	1	AP: No HE: Mediana	Si
Obús 155mm	100/200/400	5d8	15	1	1	Grande	Si
Obús 122 mm	100/200/400	4d8	17	1	1	Grande	Si

Nota: Los cañones AT y obuses pueden realizar fuego indirecto con un alcance de 5/10/20 Km. El ataque inicial siempre es impreciso (-4).

4. DIRECCIÓN

En este capítulo ofrecemos consejos y sugerencias para dirigir una campaña de *Twilight: 2000*, organizados en torno a una serie de temas básicos.

ESCASEZ Y SUPERVIVENCIA

Un tema básico de *Twilight: 2000* es la escasez de recursos y la necesidad de obtener, día a día, lo necesario para alimentarse, curarse, combatir y viajar. Por eso los elementos de supervivencia y de gestión de recursos deberían ser potenciados en las aventuras, si bien nunca en contra de la diversión de los jugadores. Si las personas que juegan no encuentran interesante el micromanejo de provisiones, munición, etc., es algo que puede gestionar la Máster en su lugar.

En ese sentido, puede hacerse de forma detallada, llevando toda la contabilidad; pero también de manera muy simplificada, llevando un conteo aproximado de lo que se va consumiendo. En este segundo caso, simplemente bastará con avisar a los jugadores cuando un recurso está al mínimo y, después, cuando se agote.

Como todos los elementos del juego que iremos comentando, éste sólo se usará en la medida en que contribuya a generar interés y expectación por parte de los jugadores.



ACCIÓN

Además de un juego de supervivencia post-nuclear, *Twilight: 2000* siempre ha tenido la vocación de ser un juego donde la acción y los combates tienen una importancia clara. Nada como jugarse la vida de los PJs bajo el fuego para mantener a los jugadores pendientes. Y los desafíos tácticos también son interesantes, o incluso indispensables, para muchos grupos.

Tanto la ambientación como el reglamento de *Savage Worlds* son óptimos para potenciar que haya escaramuzas y combates, en general a pequeña escala. Teóricamente, podrían representarse batallas de hasta un centenar de oponentes por bando con las reglas estándar del juego, sobre el tablero. Pero, desde nuestro punto de vista, es mejor limitar los encuentros tácticos detallados a los que incluyan un máximo de una docena de oponentes por bando. Para encuentros con más contendientes, las reglas de **Combates de masas** de *Savage Worlds* también sirven a la perfección. Y para combates que incluyan principalmente vehículos, lo óptimo son las reglas de **Persecuciones**.

Trata de encontrar desafíos interesantes para los encuentros o situaciones de combate, para que no se hagan tediosos o repetitivos: Esos merodeadores ocultos en las cloacas de la ciudad puede que sólo usen explosivos improvisados, pero lo hacen con una astucia maquiavélica. Un único francotirador solitario y desequilibrado puede dar para una sesión entera de “cacería humana” en la que los PJs son las presas (aunque al final se volverán cazadores). Etc.

Recomendamos crear los encuentros pensando en el juego, su ritmo, lo que está sucediendo en esos momentos y las necesidades dramáticas. Al final, lo importante es mantener interesados a los jugadores. Eso no significa que todos los encuentros deban estar equilibrados y suponer un “desafío justo”: algunos pueden ser extremadamente peligrosos o directamente mortales, siempre que haya una posibilidad de evitarlos.

Un ejemplo típico sería un convoy hostil con vehículos blindados, armas pesadas y 50 soldados enemigos bien entrenados. O un grupo de búsqueda de 200 soldados peinando una zona. Es suicida atacar esos objetivos excepto en las circunstancias más excepcionales, e incluso así sería muy arriesgado. La experiencia de tener que huir y esconderse para sobrevivir es tan interesante y valiosa como una buena refriega.

INTRIGA

La balcanización y desaparición de las autoridades centrales, junto con el ambiente general de anarquía, hacen que *Twilight: 2000* sea perfecto para jugar intrigas de todo tipo. En esas intrigas y conflictos soterrados las apuestas a menudo serán a vida o muerte, ya que muchos estarán más que dispuestos a matar o morir (o a que otros se maten entre ellos) por sus objetivos.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que casi nunca habrá autoridades policiales-judiciales superiores, que persigan de forma sistemática los crímenes (como los que cometan los líderes ambiciosos en la lucha por el poder).

La autoridad y el poder van a ser cada vez más locales en el mundo de *Twilight: 2000*, pero esa situación general puede incluir una gran variedad de matices: habrá autoridades político-civiles, militares, religiosas, etc. Quizás también habrá personas con influencia sobre minorías étnicas específicas, o sobre grupos sociales como los obreros industriales, o los campesinos. Amén de un sinfín de ideólogos, demagogos y gurúes. La Máster puede usar todos estos grupos e individuos para enriquecer el juego y darle mucho más interés y profundidad.

HEROISMO

La filosofía de *Savage Worlds* permite reforzar un tema muy presente ya en el juego original de *Twilight: 2000*, que es el heroísmo, con personajes que puede que no sean “santos”, pero que afrontarán grandes desafíos y peligros muy reales por ayudar a los demás, o por hacer lo correcto, o por conseguir sus objetivos.

Seguro que recuerdas películas de heroísmo y acción militar, como *La Roca*, *El Desafío de las águilas*, *Los Violentos de Kelly* (con una buena dosis de comedia), *Enemigo a las puertas* o *Doce del patíbulo* (más oscura y trágica). Y si no, ¡a qué esperas para recuperarlas! Te servirán para tomar muchos elementos de inspiración.

RECONSTRUCCIÓN

La reconstrucción, volver a poner en pie la sociedad humana, es quizás el gran tema de fondo de *Twilight: 2000*. Es menos inmediato que la supervivencia, pero, seguramente, será mucho más importante en las campañas a largo plazo. Quizás lo mejor es no forzar este tema desde el principio, sino dejar caer sugerencias aquí y allá para los jugadores... y esperar que salga de ellos plantear planes a largo plazo. Estos planes pueden ser propios o bien en colaboración con PNJs, facciones, organizaciones, etc.

La reconstrucción puede implicar la escala más inmediata, como cuando los PJs ayudan a fortificar a un pueblecito para que sus habitantes se defiendan de los merodeadores; O puede estar presente en los objetivos a largo plazo de las grandes sagas, dónde los personajes tienen la oportunidad de cambiar las cosas a gran escala (poniendo todo su esfuerzo a lo largo de decenas de aventuras). Y, por supuesto, en todas las escalas intermedias entre ambas perspectivas.

UN PASO CADA VEZ

Los suplementos originales de *Twilight: 2000* contienen la información que necesitas para tus campañas en Europa, Oriente medio y los EE.UU. A la vez, es un material extremadamente detallado y granular, en el que abunda la *militaria* de todo tipo. De entrada, puede resultar un poco abrumador, por lo que recomendamos leer el material en función de lo que necesites para la siguiente partida, o para las siguientes dos o tres sesiones como mucho. Esto ayudará a mantener el espíritu sand-box de la propuesta original.

¡Y no olvides preguntar a los jugadores sobre sus planes, eso te ayudará mucho!

5. PNJS

En este capítulo proporcionamos las estadísticas básicas de juego de una serie de PNJs genéricos que la Máster puede adaptar a las circunstancias de cada situación durante el juego.

Los PNJs más importantes de las aventuras, sean enemigos, neutrales o aliados, deberían ser creados específicamente como *Comodines*. Esos personajes tendrán mayor detalle del que podemos proporcionar aquí, y sus rasgos serán los apropiados para dichas aventuras y su contexto.

CIVIL

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conocimientos generales d6, Notar d6, Pelear d4, Persuadir d4, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Equipo: variable según las circunstancias.

Especialista: Para crear un PNJ especialista añade o sube 1-2 habilidades relevantes a d8. Por ejemplo un médico podría tener Medicina y Ciencias a d8, un mercader Persuadir y Conocimientos generales a d8, etc.

Luminaria: Para un PNJ excepcionalmente bueno en su campo crea un especialista con d10 en las habilidades relevantes. En función de su papel en las aventuras de los PJs, este PNJ podría ser *Comodín*.

MILICIANO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos generales d6, Disparar d4, Notar d6, Pelear d4, Sigilo d4.

Paso: 6; Parada: 4; Dureza: 5.

Equipo: Fusil/escopeta/revólver/pistola (casi siempre deportivos o policiales) y munición escasa, cuchillo u otra arma cuerpo a cuerpo.

MERODEADOR

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Marginado, canalla.

Equipo: arma de fuego (no todos y con munición escasa), cuchillo u otra arma cuerpo a cuerpo. En los grupos grandes habrá un merodeador con un arma pesada y otro con un puñado de granadas o explosivos, por cada 20 individuos.

Veterano: Añade la ventaja Soldado, y aumenta Vigor y Disparar a d8 (y ajusta su dureza en consecuencia).



SOLDADO

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Leal o Juramento (menor).

Ventajas: Soldado.

Equipo: Fusil militar y munición escasa, cuchillo y posiblemente otro arma cuerpo a cuerpo más; otro equipo según su unidad y situación.

Veterano: Añade la ventaja Veterano de guerra y aumenta Vigor y Pelear a d8 (y ajusta su Parada y Dureza en consecuencia).



SUBOFICIAL

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d8.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d8, Intimidar d6, Notar d6, Persuadir d4, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d4, Tácticas d4.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 6.

Desventajas: Leal o Juramento (menor).

Ventajas: Soldado, Suboficial.

Equipo: Fusil militar y munición escasa, pistola militar y munición escasa, cuchillo y posiblemente otro arma cuerpo a cuerpo más.

Veterano: Añade la ventaja Veterano de guerra y aumenta Intimidar y Pelear a d8 (y ajusta su Parada en consecuencia).

OFICIAL

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d4, Conducir d4, Conocimientos generales d4, Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Persuadir d6, Pelear d6, Sigilo d4, Supervivencia d4, Tácticas d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Leal o Juramento (menor).

Ventajas: Soldado, Oficial, Mando.

Equipo: Pistola militar y munición escasa, cuchillo, radio de mano, prismáticos y una pieza de equipo especial (como un contador Geiger, un sensor químico de mano o unas gafas de visión nocturna).

Veterano: Añade la ventaja Inspiración y aumenta Astucia y Tácticas a d8.

AGENTE DE INTELIGENCIA

Atributos: Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6.

Habilidades: Atletismo d6, Conducir d4, Conocimientos generales d6, Disparar d4, Intimidar d6, Investigar d6, Latrocinio d6, Notar d6, Persuadir d6, Pelear d6, Sigilo d6, Supervivencia d6.

Paso: 6; Parada: 5; Dureza: 5.

Desventajas: Cauto, Suspica.

Ventajas: Investigador.

Equipo: Pistola o revólver ocultables y munición escasa, cuchillo, radio de mano, prismáticos y una pieza de equipo especial (como un contador Geiger, un sensor químico de mano o unas gafas de visión nocturna).

Veterano: Añade la ventaja Ladrón y aumenta Latrocinio y Sigilo a d8.

NOTAS FINALES

AUTORÍA Y DEDICATORIA

El autor de esta humilde adaptación fan es Culmani/Khulmani, y quiere dedicársela a Frank A. Chadwick, el creador de Twilight: 2000 y un auténtico gigante de nuestro hobby.

CRÉDITOS ADICIONALES

Las mayor parte de las imágenes que hemos usado en la adaptación provienen del grupo de Facebook [Twilight 2000 FP and Workshop](#), y aquellas a su vez de imágenes libres de derechos de autor. Otras imágenes son igualmente ilustraciones libres de derechos de autor que hemos modificado para este documento.

LICENCIA FAN DE SAVAGE WORLDS

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at www.peginc.com. Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

